

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI "JOKO THE EXPLORER" MATERI KERAGAMAN DAERAH KELAS IV SDN KARANGTENGAH 1 KOTA BLITAR

Febyana Setya Anggarika*, Arda Purnama Putra, Siti Mas'ula

Universitas Negeri Malang-Jalan Semarang No. 5, Sumbersari, Lowokwaru, Kota Malang

*Corresponding author, email: febyanasetyaanggarika@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v4.i11.2024.1

Kata kunci

Media pembelajaran

Game edukasi

Joko The Explorer

Keragaman daerah

Abstrak

Penelitian serta pengembangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran keragaman daerah yang disebut "Joko The Explorer" di kelas 4 SD, yang menarik bagi para ahli materi, ahli media dan guru sebagai pengguna. Penelitian dengan uji coba pertama sebanyak 6 siswa dan uji coba kedua sebanyak 28 siswa. Model penelitian dan pengembangan game edukasi "Joko The Explorer" ini adalah menggunakan model ADDIE dengan lima langkah yaitu (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara dan angket. Analisis angket ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna dilakukan menggunakan skala Likert, sedangkan angket respon siswa dianalisis menggunakan skala Guttman. Hasil validasi ahli materi sebesar 93,75% kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media sebesar 93,75% kategori sangat valid. Hasil validasi guru sebagai pengguna sebesar 92,85% kategori sangat valid. Hasil kemenarikan dari angket respon siswa sebesar 98,42% kategori sangat menarik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi "Joko The Explorer" dikategorikan sangat valid dan sangat menarik serta dapat digunakan tanpa revisi. Penelitian ini memiliki kesimpulan apabila produk media pembelajaran game edukasi "Joko The Explorer" materi keragaman daerah kelas IV Sekolah Dasar valid menurut ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna serta memiliki daya tarik berdasarkan pernyataan siswa. Saran bagi pengembangan lebih lanjut sebaiknya tidak hanya dikembangkan pada materi keragaman saja akan tetapi bisa dikembangkan secara luas dengan materi IPS lebih beragam atau mata pelajaran lain.

1. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses pertukaran antara pengajar dan peserta didik mengenai materi pembelajaran, proses ini tidak hanya upaya yang dilakukan oleh guru dalam mempresentasikan materi pada sebuah mata pelajaran. Proses belajar mengajar yang baik dan efektif juga akan memberikan peluang supaya anak dapat belajar mengeksplorasi keingintahuan melalui potensi yang dimilikinya. Pembelajaran harus mengutamakan keterlibatan siswa untuk memanfaatkan sumber belajar dengan semaksimal mungkin dalam pencapaian dan memenuhi tujuan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran pun memiliki keterkaitan dengan hal tersebut sebagai bahan atau sumber belajar.

Media pembelajaran adalah setiap instrumen atau barang yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sebagai instrumen penyampaian materi atau bahan ajar (Rohani, 2019). Hal itu diperkuat oleh Sumiati (dalam Asyhari, dkk, 2016) media pembelajaran merupakan suatu hal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, mendorong ide, emosi, minat dan motivasi siswa sehingga mampu membantu proses belajar mengajar dalam kelas. Munadi (dalam Asiera, 2017) mengatakan bahwa Penggunaan media sebagai alat untuk mengantarkan dan menghubungkan informasi dari sumber materi dengan pendekatan terstruktur untuk membangun suasana belajar mengajar yang menguntungkan di mana penerima (siswa) dapat melakukan proses pembelajaran dengan sukses.

Sebagai salah satu komponen penting, pemanfaatan media harus mendapatkan perhatian pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019). Komponen instrumen (media) adalah komponen yang tidak dapat diabaikan dari komponen-komponen lain dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang beroperasi sebagai metode atau pendekatan untuk memberikan informasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Karo-Karo, 2018). Menurut Wati (2016) sesuai dengan karakteristik media pembelajaran dapat dipilih oleh guru guna menyesuaikan keadaan pembelajaran yang sebenarnya dalam kelas, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Media visual, audio, audio-visual, komputer, internet, multimedia merupakan jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dibuat dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Menurut Asyhari (2016) secara edukatif, metode pembentukan, serta keindahan perlu terpenuhi sebagai syarat dalam penyusunan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan penguraian keterangan diatas, dapat diambil kesimpulan apabila media berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi dan pemberian informasi di antara siswa dan guru pada proses pembelajaran, penggunaan alat dalam penyampaian pengetahuan atau konten dapat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi serta karakteristik peserta didik, pencapaian tujuan pembelajaran dapat diraih dengan mudah. Media dapat digunakan dalam berbagai jenis materi pembelajaran yang ingin disampaikan, khususnya pada penyampaian materi ilmu pengetahuan sosial.

Terdapat beberapa materi pembelajaran yang harus disampaikan pada tingkat sekolah dasar, ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu yang perlu diajarkan pada tingkatan tersebut. Pembentukan pemahaman situasi serta kondisi sekitar, pergaulan dengan teman sebaya, penyelesaian masalah merupakan tujuan dari pengajaran ilmu pengetahuan sosial kepada peserta didik dalam jenjang sekolah dasar (Sukadi dalam Utama, 2016). Materi ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan pada tingkatan SD salah satunya adalah keragaman. Materi keragaman merupakan sebuah materi yang menantang bagi peserta didik pada jenjang kelas IV A Sekolah Dasar, karena harus memahami, mengingat dan menghafal budaya beberapa daerah di Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi keragaman disebabkan oleh banyak faktor yang salah satunya kurang efektif dan efisiennya media pembelajaran yang dipakai.

Berdasarkan hasil wawancara oleh wali kelas kelas IV A di SDN Karangtengah 1 kota Blitar, pada materi keragaman daerah sebagian penyampaiannya dilakukan dengan cara ceramah, sehingga pembelajaran terasa membosankan. Media pembelajaran untuk materi keragaman daerah di kelas IV A SD pada SDN Karangtengah 1 hanya sebatas gambar pada poster. Materi keragaman yang sifatnya menghafal, siswa kurang tertarik karena hanya terdapat banyak bacaan. Hal ini juga dikarenakan cakupan materi keragaman merupakan materi yang cukup luas. Sumber belajar dan media pembelajaran masih sangat terbatas. Salah satu sumber belajar siswa yaitu buku tematik. Guru menjelaskan jika dalam pembelajaran online guru hanya mengirimkan media pembelajaran berupa video dari youtube. Pada saat pembelajaran tatap muka hanya mengandalkan buku tematik saja dan tidak ada media yang digunakan. Pemahaman serta hasil belajar siswa dipertaruhkan karena ketidak efektifan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang belajar mengajar karena tidak bersifat interaktif. Selain itu wawancara dilakukan di SDN Kepanjen Lor 2 menyebutkan hal yang sama yaitu pembelajaran pada kelas IV A materi keragaman tidak memiliki media pembelajaran dan hanya menggunakan buku tematik saja. Hasil data angket kebutuhan siswa, siswa masih banyak yang tidak tahu mengenai materi keragaman seperti keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama. Penggunaan materi pembelajaran yang diambil dari media sosial YouTube yang dikenal sebagai media yang menarik pun masih tetap ada siswa yang tidak dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Namun juga banyak siswa terbantu dengan adanya media pembelajaran

Hasil data angket. siswa kelas IV A SDN Karangtengah dengan responden 20 siswa. Mayoritas siswa menyebutkan hanya menggunakan buku tematik (buku siswa) dalam pembelajaran, sedangkan video untuk siswa yang belajar daring (online). Hal ini karena media yang tersedia di sekolah sangat minim dan belum ada yang berbantuan teknologi seperti handphone android. Siswa kelas IV A SDN Karangtengah 1 antusias jika ada pengembangan media game edukasi yang memuat materi keragaman daerah Pulau Jawa dan Bali. Sehingga, game ini diberikan judul "Joko The Explorer" yang merupakan karakter "Joko" akan menemani menjelajah (explore) keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali. Game mempunyai daya tarik tersendiri untuk anak-anak Game edukasi

dirancang dengan memasukkan materi pembelajaran bertujuan untuk siswa dapat memahami materi dan mengingatkannya dengan mudah melalui kegiatan bermain.

Keragaman adalah keadaan masyarakat di mana ada banyak perbedaan dalam beberapa aspek seperti pada kehidupan beragama, kebudayaan, sosial, etnis, maupun ekonomi. Indonesia adalah bangsa yang memiliki beragam kekayaan yang tidak dapat terdefiniskan seperti budaya, suku, kepercayaan, dan kelompok yang memiliki ciri khas masing-masing (Lestari, 2015). Maka dari itu, kita harus menjaga serta menghargai terhadap keragaman. Bentuk keragaman bangsa Indonesia ada 5, yaitu keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Setiap daerah di Indonesia memiliki keragamannya masing-masing. Peneliti akan mengidentifikasi bentuk keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali.

Keragaman sosial merupakan perbedaan dalam bentuk interaksi manusia satu dengan manusia yang lainnya secara individu maupun kelompok. Dapat dikatakan interaksi sosial yaitu adanya hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok, maupun antar individu dan kelompok, yang saling berpengaruh (Sekali & Tarigan, 2019). Selain keragaman sosial, terdapat juga keragaman ekonomi di wilayah Pulau Jawa sangat beragam. Ada beberapa keragaman ekonomi serta kegiatan ekonomi di Pulau Jawa. Keragaman tersebut dapat muncul melalui banyaknya perbedaan mata pencaharian. Keragaman budaya adalah kerangka sosial di mana pengetahuan, agama, kepercayaan, kesenian, dan adat tetap berada dalam peradaban dan diturunkan ke generasi di masa depan (Antara, 2018). Indonesia juga memiliki banyak suku yang berbeda-beda, banyaknya suku yang terdapat di bangsa ini yang menciptakan Indonesia kaya akan budaya, segala macam seni, bahasa dan adat istiadat (Gunawan, 2019). Ragam agama dan kepercayaan tersebar luas di Indonesia. Walaupun Islam adalah agama mayoritas masyarakat Indonesia, ada juga agama lain seperti Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu yang memiliki banyak pengikut serta negara ini pun mengakui agama-agama lain tersebut. Setiap agama memiliki seperangkat hukumnya sendiri untuk beribadah, tetapi perbedaan ini tidak boleh digunakan sebagai alasan untuk memisahkan masyarakat (Abdul, 2013).

Game merupakan permainan yang berisi suatu konten. Anak-anak SD saat ini cenderung senang bermain game melalui smartphone namun jika terlalu sering dan berlebihan akan membawa dampak buruk. Dampak buruk yang terjadi anak akan lebih mudah untuk emosi karena kalah bersaing didalam permainan. Tetapi, jika game tersebut merupakan game edukasi yang dirancang agar anak dapat bermain dan belajar akan menimbulkan efek positif yaitu belajar dengan menyenangkan. Peningkatan ketertarikan siswa mempelajari materi pembelajaran dan mengakses permainan dalam pembelajaran tersebut kapanpun dan dimanapun merupakan kelebihan yang didapatkan dari game edukasi. Wulandari (2015) mengungkapkan apabila perhitungan yang tinggi dilakukan dalam membentuk game edukasi dikarenakan pembelajaran tersebut dapat benar-benar tersampaikan dengan baik dengan dibuktikan pada peningkatan keterampilan serta pengetahuan siswa, serta telah diperhitungkan agar dapat mendidik siswa dengan baik.

Menurut Castronova (dalam Apriyanto, 2016) unsur dalam pembuatan game adalah: 1) Gambar (image). Gambar merupakan komponen yang penting karena dapat mengilustrasikan sesuatu untuk menarik perhatian; 2) Teks (teks). Teks merupakan kata-kata berfungsi untuk memperjelas informasi yang diberikan di dalam tampilan; 3) Suara (audio). Audio berfungsi untuk meningkatkan semangat dan menjadi nyawa dalam game; 4) Animasi (animation). Animasi merupakan poin tambahan dalam sebuah game yang merupakan perubahan antara gambar satu dengan yang lain membentuk sebuah gerakan.

Terdapat beberapa jenis dan komponen dalam game, Menurut (Wibisono, 2010) berikut jenis game yang sering ditemukan pada gawai ponsel maupun komputer yaitu 1) Action games dapat ditemukan pada permainan teka-teki (puzzle), balapan, dan mengumpulkan benda-benda dalam games; 2) Role Time Strategy (RTS) jenis game ini merupakan jenis permainan yang berkaitan dengan masalah strategi, taktik, dan logika untuk memainkannya sehingga dapat melewati tantangan-tantangan; 3) Role Playing Games (RPG) jenis permainan ini berkaitan dengan hal-hal seperti eksplorasi atau penjelajahan, penyusunan strategi, serta penalaran atau logika.

Menurut Rusman (dalam Agustina, 2016), komponen game ada 3 yaitu pendahuluan, bagian inti dan penutup. Game edukasi memiliki beberapa kriteria, yakni: 1) Nilai keseluruhan (Overall Value);

2) Kegunaan (Usability); 3) Keakuratan (Accuracy); 4) Kesesuaian (Appropriateness); 5) Relevan (Relevance); 6) Objektivitas (Objektivitas); 7) Umpan Balik (Feedback).

Aplikasi software bernama Construct 2 digunakan dalam pengembangan game edukasi pada penelitian ini. Construct 2 merupakan software untuk menciptakan sebuah permainan berbasis HTML 5 dengan perusahaan pengembang Scirra Ltd yang ditujukan kepadapencipta game pemula atau non-programmer. Software ini dibentuk berfungsi sebagai pengembang game berbasis 2D dan dapat menerbitkan aplikasi dalam beberapa platform seperti HTML 5 Website, Google Chrome Webstorage, Facebook, Phonegap (Android), dan Windows 8 (Apriyanto & Lasodi, 2016). Construct 2 adalah pengembang game sederhana yang menyediakan berbagai model yang dapat diakses dalam perangkat lunak tersebut. (Damayanti et al., 2020).

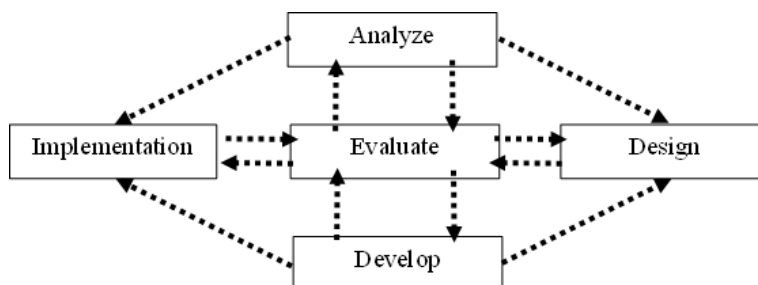
Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Construct 2 merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam membuat game yang mudah dioperasikan oleh pemula atau non-programmer karena terdapat template yang telah tersedia serta output berupa game 2D yang dapat diakses dan dipublikasikan melalui platform HTML5, Website, Google Chrome Webstorage, Facebook, Phonegap (Android), dan Windows 8.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2012) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash” memiliki data skor kelayakan yang diberikan oleh ahli media serta materi dengan nilai 4,32 dikategorikan sebagai sangat layak untuk pengembangan game edukasi. Berdasarkan pada penilaian tersebut maka proses belajar mengajar layak untuk menggunakan game edukasi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan nama “Joko The Explorer” pada materi keragaman daerah kelas IV yang valid menurut ahli bidang media, materi, serta pengguna (guru) serta memiliki daya tarik bagi siswa kelas IV SD merupakan tujuan dari penelitian ini. Maka dikembangkanlah “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “Joko The Explorer” Materi Keragaman Daerah Kelas IV A SDN Karangtengah 1 Kota Blitar”. Tujuan dikembangkannya Game edukasi “Joko The Explorer” bertujuan memudahkan siswa dalam memiliki pemahaman ragam daerah pada siswa dengan menggunakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. Game edukasi “Joko The Explorer” dapat dimainkan dan digunakan sebagai pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan mudah terutama pada saat pembelajaran daring (online).

2. Metode

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi “Joko The Explorer” materi keragaman daerah kelas IV menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE. Model ini memiliki lima unsur yang perlu dilewati, yakni: 1) Analyze (analisis); 2) Design (perancangan); 3) Development (pengembangan); 4) Implementation (implementasi); 5) Evaluation (evaluasi)



Gambar 1. Model ADDIE

Sumber: (Tegeh, dkk, 2014)

2.1. Analyze (Analisis)

Pada tahapan ini dilakukan penganalisan berupa: a) mengkaji kemampuan yang diharapkan dari siswa; b) menganalisis kualitas siswa mengenai kemampuan pendidikannya, meliputi

pemahaman, keterampilan, perilaku, dan unsur-unsur terkait lainnya; dan; c) mengkaji konten pembelajaran berdasarkan kompetensi yang telah ditentukan.

2.2. Design (Desain)

Dalam tahapan perancangan proses belajar menekankan pada siapa pembelajaran dimaksudkan, keterampilan apa yang diinginkan untuk diajarkan, konten apa yang dapat dipelajari, dan bagaimana mengukur tingkat kemahiran dalam pembelajaran yang telah dilakukan.

2.3. Development (Pengembangan)

Praktik yang dilakukan pada titik ini adalah mengubah persyaratan konsep menjadi bentuk konkret, yang berarti bahwa proses ini menciptakan prototipe produk dari produksi.

2.4. Implementation (Implementasi/eksekusi)

Tindakan ini merupakan langkah di mana hasil pengembangan pendidikan diterapkan untuk menilai dampak terhadap kinerja pembelajaran, termasuk kegunaan, daya tarik, dan efisiensi dalam prosesnya.

2.5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi formatif seringkali hanya dilakukan pada tahap penelitian pengembangan ini karena pemeriksaan ini berkaitan dengan fase penelitian perkembangan untuk meningkatkan kegunaan produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

3.1.1. Analyze (Analisis)

Analisis adalah hal pertama yang dilakukan oleh peneliti. Penganalisisan kebutuhan, KI, KD, dan indikator merupakan langkah-langkah yang dijalankan dalam tahapan tersebut. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui proses tanya jawab dengan guru kelas IV SDN Karangtengah 1 atau biasa disebut sebagai wawancara, serta pemberian angket kepada siswa. Media pembelajaran dalam penyampaian materi ilmu pengetahuan sosial terutama materi keragaman sangat minim, siswa juga sulit memahami dan menghafal materi meskipun sudah menggunakan media pembelajaran, hal tersebut ditemukan pada data yang diperoleh dari guru yang diambil saat wawancara. Mengetahui kurikulum yang diimplementasikan di sekolah tersebut merupakan tujuan dari analisis ini. Analisis KI, KD dan indikator bertujuan mengetahui apakah media belajar interaktif mendapatkan hasil yang sesuai dengan pencapaian yang harus dikembangkan. Permendikbud No. 37 tahun 2018 merupakan dasar dari kompetensi dasar yang diimplementasikan pada proses belajar mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang berfokus pada materi keragaman.

3.1.2. Design (Desain)

Langkah-langkah dalam perancangan meliputi: a) Menyusun indikator dan tujuan pembelajaran, b) Menyusun materi yang sesuai KD, c) Membuat rancangan karakter *game* "Joko The Explorer", d) Membuat rancangan background "Joko The Explorer", e) Membuat Desain untuk *Game* "Joko The Explorer", f) Membuat Rancangan *Game* "Joko The Explorer", g) Mengeksport dari *Web* ke Bentuk Aplikasi menggunakan *Web 2 Apk Builder*, h) Upload *Game* Edukasi di *Web*

3.1.3. Development (Pengembangan)

Aplikasi *construct 2* digunakan sebagai pengembang produk media pada tahap ini. Selanjutnya validator ahli materi Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.Pd, validator ahli media Bapak Ferril Irham Muzaki, S.Pd., M.Pd. dan validator pengguna oleh guru kelas IV A Ibu Eko Dwi Sulito, S.Pd melakukan validasi sesuai pada bidang yang telah ditentukan. Setelah dilakukan validasi produk, langkah selanjutnya merevisi media pembelajaran berdasarkan pada saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media serta validator pengguna yaitu guru kelas IV. Adapun hasil validasi seperti di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Nilai Validasi	Keterangan
	Isi materi	4		
	Cakupan materi	4		
	Struktur kalimat	3	93,75%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi.
	Teknik Penyajian Materi	4		

Berdasarkan tabel diatas jika nilai validasi diinterpretasikan menurut kriteria tingkat kelayakan, nilai validasi tersebut masuk pada tingkat pencapaian 85,00-100% yang diartikan sangat valid dan penggunaannya tidak memerlukan revisi. Akan tetapi, ahli materi memberikan kritik serta saran untuk penulisan materi memerlukan perhatian lebih.

Tabel 2. Nilai Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Nilai Validasi	Keterangan
	Perangkat lunak/aplikasi	4		
	Tampilan Ilustrasi	4		
	Struktur kalimat	3	93,75%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
	Tampilan Menyeluruh	4		

Berdasarkan tabel diatas jika nilai validitas diinterpretasikan menurut kriteria tingkat kelayakan, nilai validasi tersebut masuk pada tingkat pencapaian 85,00-100% yang diartikan sangat valid dan penggunaannya tidak memerlukan revisi. Akan tetapi ahli media memberikan kritik serta saran pada *font* dalam *game* diubah menjadi large (22), dan dimohon validasi yang dilakukan oleh guru untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan murid SD.

Tabel 3. Nilai Validasi Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Nilai Validasi	Keterangan
	Isi materi	4		
	Cakupan	4		
	Struktur kalimat	3		
	Teknik Penyajian Materi	3	92.85%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
	Perangkat lunak/aplikasi	4		
	Tampilan Ilustrasi	4		
	Tampilan Menyeluruh	4		

Tabel di atas memuat informasi apabila nilai validasi diinterpretasikan menurut kriteria tingkat kelayakan, nilai validasi tersebut masuk pada tingkat pencapaian 85,00-100% yang diartikan sangat valid dan penggunaannya tidak memerlukan revisi. Akan tetapi terdapat kritik dan saran dari guru dalam pemaksimalan penggunaan media pembelajaran untuk kebutuhan siswa.

3.1.4. Implementation (Implementasi/eksekusi)

Produk hasil yang diciptakan diuji dengan diberikan kepada subjek uji coba pada tahapan ini. *Game* edukasi "Joko The Explorer" diujicobakan kepada subjek uji coba sebanyak 2 kali pada siswa kelas IV. Pengujian dilakukan dengan dua tahapan kelompok kecil dan besar, tahapan pertama diujicobakan kepada 6 siswa, dan kedua diuji coba pada 28 siswa. Selanjutnya angket respon diberikan kepada siswa, lalu hasilnya digunakan peneliti dalam penganalisan data.

3.1.5. Uji Coba Tahap Pertama

Uji coba tahap pertama dilaksanakan di tanggal 12 Desember 2022 diuji cobakan pada subjek 6 siswa yang merupakan peserta didik kelas IV B SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. Maksud dari pengujian yang dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat daya tarik dan ada atau tidaknya kesalahan di media ketika pengujian kedua dijalankan.



Gambar 2. Uji Coba Tahap Pertama

Dari hasil angket respon siswa mendapatkan skor kemenarikan 100%, jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kemenarikan, maka masuk pada tingkat pencapaian interval 75%-100% dengan hasil sangat menarik dapat digunakan tanpa revisi.

3.1.6. Uji Coba Tahap Kedua

Pelaksanaan uji coba tahap kedua dilaksanakan di tanggal 13 Desember 2022 diuji cobakan pada subjek 28 siswa yang merupakan peserta didik kelas IV A SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. Tujuan dalam uji coba ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemenarikan. Berikut merupakan dokumentasi uji coba kedua pada kelompok besar.



Gambar 3. Uji Coba Tahap Kedua

Dari hasil angket respon siswa mendapatkan skor kemenarikan 96,85%, jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kemenarikan, maka masuk pada tingkat pencapaian interval 75%-100% dengan hasil sangat menarik dan tidak memerlukan revisi dalam penggunaannya.

Tabel 4 Rata-Rata Nilai Kemenarikan





No.	Subjek	Nilai Kemenarikan	Kategori
	Uji coba tahap pertama (kelompok kecil)	100%	Sangat menarik
	Uji coba tahap kedua (kelompok besar)	96,85%	Sangat menarik
	Rata-rata	98,42%	Sangat Menarik

Peneliti menerima skor rata-rata 98,42% berdasarkan temuan kuesioner respon siswa pada tahap pertama dan kedua penelitian, jika diinterpretasikan berdasarkan kriteria kemenarikan, maka rata-rata kemenarikan termasuk pada tingkat pencapaian interval 75%-100% dengan hasil sangat menarik dapat digunakan tanpa revisi.

3.1.7. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini digunakan apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai atau belum. Hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media, dan validator merupakan landasan yang digunakan dalam melakukan evaluasi. Tabel berikut ini merupakan hasil revisi:

Tabel 5. Sebelum dan Sesudah Revisi Media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	<p>Ilustrasi materi perlu diperhatikan</p>  <p>Gambar 4. 1 Ilustrasi Sebelum Revisi Font dibuat lebih besar</p>	<p>Ilustrasi pada materi telah diperbaiki menjadi pada ilustrasi terdapat keterangan</p>  <p>Gambar 4. 2 Ilustrasi Setelah Revisi Font telah dibuat lebih besar.</p>
2.	 <p>Gambar 4. 3 Font Sebelum Revisi</p>	 <p>Gambar 4. 4 Font Setelah Revisi</p>

3.2. Pembahasan

3.2.1. Hasil Validasi Ahli Materi *Game* Edukasi “Joko *The Explorer*” Materi Keragaman Daerah

Validasi materi mengenai hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali ini memiliki angket validasi materi berisi beberapa aspek penilaian antara lain yaitu isi materi, cakupan materi, struktur kalimat dan teknik penyajian materi. Nilai rata-rata yang didapatkan dari hasil validasi materi yakni 93,75% yang dimana jika diinterpretasikan menurut kriteria tingkat kelayakan mendapat hasil sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan seluruh informasi, validasi yang dilakukan oleh ahli materi terkait media pembelajaran menunjukkan apabila *game* edukasi “Joko *The Explorer*” keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali memiliki hasil yang baik. Akan tetapi, terdapat kritik serta saran dari ahli materi yang berguna dalam menyempurnakan hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukasi “Joko *The Explorer*” keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali. Lebih mencermati ilustrasi pada materi merupakan kritik serta saran yang diberikan pada waktu dilakukannya validasi oleh ahli materi. Saran dan masukan tersebut bertujuan agar siswa tidak mengalami miskonsepsi mengenai materi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali. Pernyataan tersebut sependapat dengan Thorn (dalam Munir, 2009) yang menyatakan bahwa suatu media harus memiliki kandungan kognisi yaitu memuat materi pelajaran yang jelas. Pernyataan ini dikuatkan dengan salah satu manfaat adanya media pembelajaran menurut Arsyad (Rasyid & Rohani, 2018) yaitu dapat membantu siswa memahami tujuan pembelajaran dengan memperjelas konten akademik yang disajikan dalam media instruksional dan meningkatkan prosedur dan prestasi dalam bidang pendidikan.

3.2.2. Hasil Validasi Ahli Media *Game* Edukasi “Joko *The Explorer*” Materi Keragaman Daerah

Validasi media mengenai produk hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali memiliki angket validasi media berisikan beberapa aspek penilaian antara lain yaitu perangkat lunak/aplikasi, tampilan ilustrasi, struktur kalimat, dan tampilan menyeluruh. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi yaitu sebesar 93,75% dimana jika diinterpretasikan menggunakan tabel kriteria tingkat kelayakan mendapat hasil yang sangat valid dengan penjelasan penggunaannya dapat dilakukan tanpa revisi namun adanya saran yang diberikan oleh ahli media. Hal ini mengacu pada pendapat Castronova (dalam Apriyanto & Lasodi, 2016) yang menyatakan bahwa unsur-unsur dalam pembuatan *game* yaitu terdiri dari 4 hal seperti yang disebutkan diatas. Media *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali mudah dijalankan dan tidak mengalami macet saat digunakan serta dapat dijalankan melalui *handphone android* dengan *download* melalui *website* lalu diinstal apabila dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet. *Game* juga bisa dimainkan di *website* jika tidak menginginkan untuk *download*. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip media pembelajaran menurut (Rusman, 2018) yaitu dalam pembuatan media pembelajaran hendaknya dapat dengan mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran oleh penggunanya.

Secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli media terkait *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali menuju pada kesimpulan apabila hal tersebut sangat baik dan sangat valid. Akan tetapi terdapat kritik serta saran dari ahli media yang berguna sebagai dasar dalam menyempurnakan hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali yaitu *font* pada *game* diubah menjadi *large* (22), dan validasi yang dilakukan oleh guru, untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan murid SD.

3.2.3. Hasil Validasi Pengguna *Game* Edukasi “Joko *The Explorer*” Materi Keragaman Daerah

Kegiatan penilaian validasi dilaksanakan secara langsung oleh Ibu Eko Dwi Sulito, S.Pd pada tanggal 30 November 2022 Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali ini memiliki aspek penilaian yang terdiri dari 7 aspek. Berdasarkan perhitungan rata-rata nilai validasi oleh pengguna (guru), media pembelajaran *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali memperoleh nilai validasi sebesar 92,85% dari hasil yang diperoleh tersebut diinterpretasikan menggunakan tabel kriteria tingkat kevalidan dari Akbar (2013), dimana nilai yang diperoleh ke dalam interval sangat valid dengan kategori dapat digunakan tanpa revisi.

Menurut Ibu Eko Dwi Sulito, S.Pd selaku pengguna, media pembelajaran *game* edukasi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali ini menarik digunakan untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi media yang interaktif untuk membantu siswa dalam mengenal keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali yang dikemas ke dalam *game* dengan gambar yang mendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Thorn (dalam Munir, 2009) yang menyatakan bahwa artistic dan estetika pada media pembelajaran harus memiliki tampilan yang indah dan menarik agar memotivasi siswa dalam belajar, dan hal tersebut merupakan kriteria multimedia interaktif. Selain itu diperkuat dengan pendapat menurut (Rusman, 2018) yaitu dapat digunakan, artinya media pembelajaran secara mudah dapat digunakan oleh pengguna serta diterapkan pada proses belajar mengajar yang juga merupakan definisi atau makna dari media pembelajaran yang digunakan.

3.2.4. Kemerarikan Produk *Game* Edukasi “Joko *The Explorer*” Materi Keragaman Daerah

Penilaian kemerarikan media pembelajaran *game* edukasi “Joko *The Explorer*” materi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali didasarkan pada hasil pengisian angket siswa dalam kedua uji coba, baik pada kelompok kecil maupun besar. Uji coba pertama dilakukan pada kelompok kecil yang dilakukan di tanggal 12 Desember 2022 dengan jumlah 6 orang siswa. Dan uji coba kedua yang dilakukan dalam kelompok besar dilaksanakan di tanggal 13 Desember 2022 dengan jumlah 28 orang siswa. Uji coba pertama pada kelompok kecil yang beranggotakan 6 siswa yang dilaksanakan pada siswa kelas IV B SDN Karangtengah 1 Kota Blitar mendapatkan persentase sebesar 100%. Dari hasil uji coba pertama tersebut peneliti dapat menginterpretasikan menggunakan tabel kriteria dari

Akbar (2013) masuk dalam rentang 75%-100% yang termasuk kedalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Kemudian uji coba kedua pada kelompok besar dengan jumlah siswa 28 siswa yang dilaksanakan pada siswa kelas IV A SDN Karangtengah 1 Kota Blitar mendapatkan persentase 96,85% masuk dalam rentang 75%-100% dengan kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Nilai persentase rata-rata sebesar 98,42% merupakan hasil angket dari siswa pada uji coba tahap pertama serta kedua, hasil tersebut apabila diinterpretasikan berdasarkan kriteria kemenarikan, maka rata-rata kemenarikan termasuk pada tingkat pencapaian interval 75%-100% dengan hasil sangat menarik dan tanpa revisi dapat digunakan.

Angket yang telah diberikan kepada siswa mendapatkan hasil dengan kesimpulan bahwa seluruh siswa lebih antusias dalam mempelajari materi keragaman daerah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi "Joko The Explorer". Seluruh siswa mengatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran *game* edukasi "Joko The Explorer" materi keragaman daerah di Pulau Jawa dan Bali karena bisa belajar dan bermain *game* serta pilihan *game* yang seru dan tidak membosankan

4. Simpulan

Proses mengembangkan serta meneliti media pembelajaran *game* edukasi "Joko The Explorer" materi keragaman daerah kelas IV di SDN Karangtengah 1 Kota Blitar telah melalui validasi dari guru yang berperan sebagai ahli materi, media dan pengguna, juga validasi dari data siswa kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar sebagai penguji kemenarikan. Pengujian validitas dan uji kemenarikan memberikan hasil bahwa produk media pembelajaran *game* edukasi "Joko The Explorer" materi keragaman daerah sangat valid, menarik serta dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan validasi ahli materi didapat validitas pada kategori sangat valid dengan nilai produk sebesar 93,75. Pada validitas ahli media didapat validitas produk sebesar 93,75 dan termasuk kategori sangat valid. Kemudian validasi guru sebagai pengguna didapat validitas produk sebesar 92,85 dan termasuk kategori sangat valid. Dari persentase yang didapat validitas produk dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *game* edukasi "Joko The Explorer" materi keragaman daerah dapat digunakan tanpa revisi namun terdapat beberapa masukan dan saran agar media lebih baik. Kemudian uji kemenarikan media yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar memperoleh persentase rata-rata kemenarikan sebesar 98,42% dari hasil uji coba kelompok kecil dan besar. Produk *game* edukasi yang dihasilkan sebagai bagian dari persentase ini cukup menghibur dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abdul, M., & Hasan, K. (2013). Merajut Kerukunan Dalam Keragaman Agama Di Indonesia (Perspektif Nilai-Nilai Al-Quran). Institut Agama Islam Negeri (Iain) Surakarta, 14(1), 66-77.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat-Perangkat Pembelajaran. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya Offset.
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali, 2.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer, 2(2), 64-72.
- Asiera, D. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Rantai Makanan Subtema 3 Memelihara Ekosistem Pada Materi Pokok Rantai Makanan Pada Suatu Ekosistem Untuk Siswa Kelas V. 1-23.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 5(1), 1-13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.V5i1.100>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash. 32.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 0812(2019), 181-187. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dpnpmunindra/article/view/571>

- Gunawan, I. & R. T. S. (2019). Menggali Nilai-Nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. 9–25.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Osing Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>
- Lestari, G. (2015). Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia Di Tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 28(1), 31–37.
- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) [Distance Learning Based On Information And Communication Technology (Ict)].
- Rasyid, I., & Rohani, &. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Pendidikan Dan Matematika*, 91–96.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Rusman. (2018). Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung : Alfabeta.
- Sekali, E. B. K., & Tarigan, M. A. B. (2019). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 794–797.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibisono, M. R., & Findawati, Y. (2010). Game Motorik Untuk Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita) Berbasis Android. *Informatika*, 1 (6), 2015, 20–29.
- Wulandari, A. D. (2015). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang. Universitas Negeri Yogyakarta, Unknown(Unknown), 1–18. [Http://www.Dt.Co.Kr/Contents.Html?Article_No=2012071302010531749001](http://www.dt.co.kr/Contents.Html?Article_No=2012071302010531749001)