

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI KINCIR PINTAR ASEAN MELALUI PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Ainun Zakiyah¹⁾, Yatim Riyanto²⁾, M.Jacky³⁾

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

¹ainun19078@mhs.unesa.ac.id

²yatimriyanto@unesa.ac.id

³jacky@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam menghadapi masa pandemi covid-19 seperti saat ini, salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi peserta didik agar rajin belajar adalah dengan menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran jarak jauh atau daring. Observasi awal yang dilakukan pada peserta didik kelas VI di SDN Pucang 3, menunjukkan bahwa rata-rata anak usia sekolah dasar suka menghabiskan waktu untuk bermain *game* yang terdapat di dalam gawai pintar mereka. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *game* edukasi. Media tersebut diberi nama "*game edukasi kincir pintar*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi kincir pintar dan mendeskripsikan kelayakan serta keefektivannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN pucang 3 Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo pada semester 2 tahun pelajaran 2020-2021. Sampel penelitian yaitu kelas VIA sebagai kelas uji coba skala kecil (terbatas) dan kelas VIB sebagai kelas implementasi atau uji coba lapangan. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa lembar validasi, lembar pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran, angket respon guru dan siswa terhadap media, angket motivasi belajar siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria: (a) kevalidan, hasil dari penilaian validator terhadap media pembelajaran memperoleh kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 87,5% (b) kelayakan, hal ini dibuktikan oleh respon guru dan siswa dengan tingkat persentase skor >80% terhadap media yang bermakna positif, (c) keefektifan, tersirat dari aktivitas siswa kelas uji coba terbatas dalam pembelajaran berada pada rentang waktu ideal, hasil pengisian angket motivasi setelah menggunakan media *game* edukasi kincir pintar meningkat menjadi yaitu 93,3% (berada pada kategori tinggi), rata-rata hasil belajar kognitif 88,5, ketuntasan klasikal mencapai 85% (2) media *game* edukasi kincir pintar efektif untuk mengajarkan materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN. Hal ini ditunjukkan oleh: (a) aktivitas siswa kelas implementasi dalam pembelajaran berada pada rentang waktu ideal, (b) hasil pengisian angket motivasi setelah menggunakan media *game* edukasi kincir pintar meningkat menjadi yaitu 90,11% (berada pada kategori tinggi), (c) ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif mencapai 95%. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran IPS kelas VI SD.

Kata Kunci: pengembangan media, *game* edukasi kincir pintar, motivasi, hasil belajar IPS, karakteristik geografi dan sosial budaya negara ASEAN

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, penggunaan *game* edukasi digital telah banyak digunakan di berbagai negara termasuk Indonesia. Apalagi mengingat kondisi saat ini yang mengharuskan sekolah mengadakan pembelajaran secara moda jaringan (daring), sehingga penggunaan *game* edukasi sangat berpotensi untuk menjawab tantangan yang menuntut dunia akademis, yang institusinya telah ditutup, untuk beralih ke pembelajaran digital jarak jauh dan mengadaptasi pendekatan pembelajaran inovatif untuk pembelajaran tersebut

Game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau fasilitas penyampai informasi

dengan cara menerapkannya pada teknologi digital yang banyak digunakan saat ini, seperti halnya pada gawai pintar atau *smartphone*. Untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan masa depan, diperlukan perubahan tujuan pembelajaran, cara pembelajaran dan penilaian. Perubahan ini dibutuhkan lebih dari sebelumnya. Penanganan krisis global di seluruh dunia, antara lain, membutuhkan adaptasi dan perubahan metode pembelajaran frontal dan aktif menjadi metode belajar mengajar jarak jauh yang melestarikan persepsi inovatif dalam proses belajar mengajar.

Pemahaman yang terus berkembang tentang pentingnya metode pembelajaran *online* dan inovatif

yang berpusat pada peserta didik untuk kebutuhan pasar saat ini ditekankan dalam menghadapi wabah pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil wawancara ahli yang dilakukan oleh MMB-Institute for Media and Competence Research (MMB Learning Delphi, 2015/2016) mengatakan bahwa pembelajaran digital telah menjadi sebuah bentuk pembelajaran yang mapan dan menunjukkan perkembangan yang positif. Penekanan yang lebih besar sekarang ditempatkan pada pembelajaran adaptif. Selain itu, akan ada hubungan erat antara teknologi modern dan sektor pendidikan di masa depan. Dalam edisi khusus *On the Horizon* mengeksplorasi beberapa cara orang menggunakan *game* dalam pengaturan pendidikan di berbagai disiplin ilmu, konteks, dan tujuan. Salah satu tantangan - dan salah satunya Peluang - pembelajaran berbasis permainan adalah variasi yang luar biasa dalam cara penggunaan *game*. Seperti halnya ada banyak jenis permainan dan berbagai cara orang bermain *game*, ada banyak cara berbeda yang digunakan instruktur, desainer kurikulum dan bahkan administrator menggunakan permainan untuk mengajar, mengatur, dan untuk menghubungkan semua jenis pelajar (Jeffrey B. Holmes and Elisabeth R. Gee, 2016).

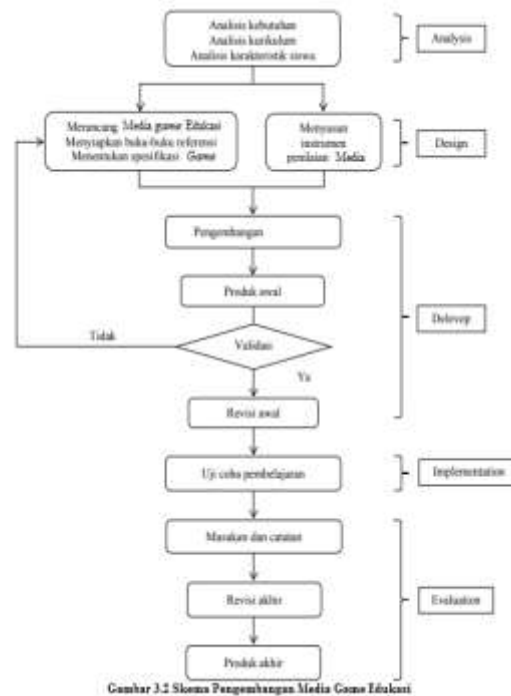
Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap peserta didik kelas 6A dan 6B permasalahan pertama yang ditemui selama belajar secara moda dalam jaringan (Daring) saat pembelajaran IPS adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi tentang karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN. dikarenakan kurangnya motivasi untuk belajar sebab peserta didik belajar sendiri di rumah dan hanya didampingi oleh orangtua, sehingga terkadang peserta didik hanya belajar apa adanya yang menyebabkan hasil belajarnya kurang maksimal. Terbukti bahwa nilai rata-rata untuk muatan IPS K.D 3.1 tentang karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN. adalah 7,1 dengan KKM 7,8.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik kelas 6 SDN Pucang 3 Sidoarjo diketahui bahwa 83,3 persen peserta didik menjawab setuju dan menginginkan adanya *game* edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Sedangkan sisanya 16,7 persen menjawab tidak karena mereka hanya sesekali bermain *game* pada gawai mereka. Dari hasil penelitian, 80 peserta didik kelas 6 SDN Pucang 3 Sidoarjo 95 persen peserta didik telah memiliki gawai pribadi. Dan dari komentar peserta didik mereka berharap dengan adanya *game* dalam pembelajaran, mereka dapat bermain sekaligus belajar karena pasti akan seru dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan aspek-aspek kelayakan, keparaktisan serta keefektivan dalam pengembangan media *game* edukasi kincir pintar ASEAN materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN. kelas VI SD.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rancangan *one group pretest posttest design*. Dalam penelitian ini juga mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dimulai pada tahap Analisis(*analyze*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*) penerapan (*implementation*), tersebut digunakan untuk mengembangkan media berupa game edukasi kincir pintar.



Gambar 3.2 Skema Pengembangan Media Game Edukasi

Skenario pembelajaran berupa RPP untuk perbaikan konsep yang disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran. Media pembelajaran berupa media game edukasi kincir pintar berbasis *Adobe flash*. Dan instrumen pengamatan keterlaksanaan perbaikan berupa lembar pengamatan yang berisi langkah-langkah skenario pembelajaran apakah telah dilakukan atau tidak.

Pada tahap awal produk pengembangan game edukasi yang telah rekomendasi oleh dosen pembimbing nantinya akan dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli sumber belajar, respon dan komentar dari ahli materi dan ahli sumber belajar akan diaplikasikan sebagai bahan perbaikan /revisi I.

Tahap selanjutnya dari hasil perbaikan revisi I akan ditinjau dan selanjutnya divalidasi kembali oleh dosen ahli materi dan dosen ahli sumber belajar hingga memperoleh hasil yang baik, yang berarti produk pengembangan ini layak untuk diujicobakan kepada pengguna (users) dalam penelitian ini adalah guru kelas VI sebagai praktisi pembelajaran dan peserta didik yaitu peserta didik kelas VI SDN Pucang 3 Sidoarjo.

Berdasarkan data yang diperoleh dari sample pengguna yaitu guru dan peserta didik kelas VI, ahli materi, ahli sumber belajar, maka data tersebut akan akan diolah guna mendapatkan keterangan mengenai kekurangan produk pengembangan game edukasi ini, yang nantinya akan direvisi ulang hingga menjadi sebuah sumber belajar yang baik serta layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi Karakteristik negara-negara anggota ASEAN kelas VI Sekolah Dasar

Dalam rangka mengumpulkan informasi, maka Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa angket atau kuesioner yang merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dengan menyebarkan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. berdasarkan jawaban dari responden tersebut, maka peneliti akan memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kelayakan game edukatif yang dikembangkan sebagai sumber belajar IPS.

Mengadopsi dari teknik pengumpulan data dari Romi Satria Wahono (2006) terkait aspek dan kriterianya, maka dalam penelitian ini, peneliti memilih instrumen yang berupa angket yang nantinya akan divalidasi oleh dosen pendidikan IPS. Validasi instrumen ini akan menghasilkan angket yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 20 April 2021 dan diikuti oleh peserta didik dari kelas VI A sebanyak 10 peserta didik, yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Hasil uji coba skala kecil diperoleh berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik dan angket yang disebar melalui google form. Selanjutnya uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 26 April 2021 pada peserta didik kelas VI B sebanyak 40 peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan.

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media game edukasi.

Berdasarkan hasil validasi media game edukasi kincir pintar mencapai nilai rata-rata 3,5 dengan persentase 87,5% yang memperoleh kategori baik dan layak digunakan. Rata-rata hasil validasi RPP memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan persentase sebesar 87,5% dengan kategori baik dan layak digunakan. Hasil validasi materi mencapai nilai rata-rata 3,3 dengan persentase sebesar 83,3% dengan kriteria baik dan layak digunakan, hasil validasi tes hasil belajar mencapai nilai rata-rata 3,4 dengan persentase 86,11% dengan kategori baik dan layak digunakan dengan sedikit revisi dari validator terkait kisi-kisi sesuai dengan KD serta indikatornya.

Rekapitulasi Kualifikasi Uji Kelayakan

Jenis Kelayakan	V1	V2	Rata-rata	Kategori
Kelayakan Media	75%	100%	87,5%	Layak
Kelayakan RPP	75%	100%	87,5%	Layak
Kelayakan Materi	75%	91,6%	83,3%	Layak
Kelayakan Tes Hasil Belajar	75%	97,2%	86,11%	Layak
Kelayakan Pengamatan	75%	100%	87,5%	Layak
Kelayakan Motivasi Belajar	75%	100%	87,5%	Layak
Rata-rata skor keseluruhan			86,57%	Layak

Hasil observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran IPS dengan materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan politik di wilayah ASEAN pada peserta didik kelas VI SDN Pucang 3 Sidoarjo. Pengamatan dilakukan oleh dua orang. Pengamat pertama merupakan seorang guru senior, sedangkan pengamat kedua merupakan teman sejawat. Pengamat mengamati aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Semua aspek aktivitas peserta didik pada pertemuan 1 memperoleh rata-rata 77,5 % dengan kriteria baik. Sedangkan pada pertemuan 2 memperoleh hasil rata-rata 92,5% mendapat kriteria sangat baik. Selanjutnya akan dipaparkan tabel hasil pengamatan observer 1 dan 2 pada pertemuan 1 dan 2 sebagai berikut:

Rekapitulasi Persentase Data Aktivitas Peserta didik

Pertemuan	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	3,1	77,5%	Baik
2	3,7	92,5%	Sangat Baik
Rata-rata	3,4	85%	Baik

Hasil pengisian angket motivasi belajar peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi kincir pintar pada VIA (kelas uji coba sebanyak 10 peserta didik), terlebih dahulu dibagikan angket motivasi belajar IPS kepada peserta didik. Hasil isian angket awal menunjukkan bahwa 6 orang peserta didik memiliki motivasi belajar IPS dengan kategori cukup, sedangkan 4 orang peserta didik memiliki motivasi belajar rendah. Rata-rata persentase hasil pengisian angket motivasi awal kelas VIA (kelas uji coba) yaitu 50%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS peserta didik kelas VI A secara umum berada pada kategori cukup.

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi kincir pintar sebanyak dua kali pertemuan, peserta didik kembali mengisi angket motivasi belajar IPS. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa 7 orang peserta didik memiliki motivasi belajar IPS dengan kategori cukup, sedangkan 3 orang peserta didik

memiliki motivasi belajar tinggi. Rata-rata persentase hasil pengisian angket motivasi kelas VIA (kelas uji coba) setelah menggunakan media game edukasi kincir pintar meningkat menjadi yaitu 67%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS peserta didik kelas VIA setelah belajar menggunakan media game edukasi kincir pintar berada pada kategori tinggi.

Dalam melakukan uji validitas angket motivasi belajar peserta didik digunakan rumus *pearson product moment* dengan bantuan aplikasi *SPPS version 22*. Pada uji coba instrumen angket motivasi peserta didik peneliti menggunakan 10 peserta didik kelas VIA SDN Pucang 3 sebagai sampelnya. Dengan acuan r_{tabel} untuk jumlah sampel atau $N = 10$ serta taraf 0,05 atau 5% adalah 0,334. Hasil analisis validitas instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment* terdapat pada tabel berikut.

Scale: Uji Instrumen skala kecil

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	10	100,0

Hasil uji validasi instrumen motivasi belajar

		r hitung	r tabel	Ket
Aspek 1	Pearson Correlation	0,482	0,334	Valid
Aspek 2	Pearson Correlation	0,495	0,334	Valid
Aspek 3	Pearson Correlation	0,596	0,334	Valid
Aspek 4	Pearson Correlation	0,637	0,334	Valid
Aspek 5	Pearson Correlation	0,434	0,334	Valid
Aspek 6	Pearson Correlation	0,697	0,334	Valid
Aspek 7	Pearson Correlation	0,530	0,334	Valid
Aspek 8	Pearson Correlation	0,560	0,334	Valid
Aspek 9	Pearson Correlation	0,489	0,334	Valid
Aspek 10	Pearson Correlation	0,616	0,334	Valid
Aspek 11	Pearson Correlation	0,354	0,334	Valid
Aspek 12	Pearson Correlation	0,412	0,334	Valid
Aspek 13	Pearson Correlation	0,537	0,334	Valid
Aspek 14	Pearson Correlation	0,579	0,334	Valid
Aspek 15	Pearson Correlation	0,704	0,334	Valid
Aspek 16	Pearson Correlation	0,445	0,334	Valid
Aspek 17	Pearson Correlation	0,351	0,334	Valid
Aspek 18	Pearson Correlation	0,385	0,334	Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa angket motivasi belajar IPS yang terdiri dari 18 aspek secara keseluruhan dinyatakan valid. Dimana dari semua aspek yang diujikan memperoleh r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,355, maka hasil uji validasi angket tersebut telah memenuhi syarat bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Dalam melakukan uji reliabilitas instrumen angket motivasi belajar peserta didik digunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPPS version 22*. Hasil analisis reliabilitas instrumen

dengan rumus *Cronbach's Alpha* ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.19
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Peserta didik

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
,892	18

Berdasarkan tabel tersebut, instrumen angket motivasi peserta didik menghasilkan nilai reliabilitas 0,892. Dapat disimpulkan instrumen sudah memenuhi syarat, bahwa nilai *Cronbach's Alpha* menunjukkan hasil yang lebih besar dari 0,6. Sehingga instrumen motivasi belajar peserta didik tersebut dinyatakan reliabel

Hasil pretest skala kecil, dengan jumlah peserta didik sebanyak 10. Hasil nilai pretest menunjukkan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik adalah 70 dan nilai minimal 40 dengan jumlah nilai sebesar 470 serta nilai rata-rata sebesar 47. Dari hasil pretest tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas uji coba skala kecil belum tuntas secara klasikal. Selanjutnya hasil posttest kelas uji coba skala kecil, dengan jumlah peserta didik sebanyak 10. Hasil nilai posttest menunjukkan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 80 dengan jumlah nilai sebesar 885 serta nilai rata-rata sebesar 88,5. Dari hasil posttest tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas uji coba tuntas secara klasikal.

Data respon guru terhadap penggunaan media game edukasi kincir pintar dapat dilihat dalam tabel berikut.

Respon Guru Terhadap Media

No	Aspek yang diamati	Skor Responden	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	10	12	83,33	Positif
2	Isi	11	12	91,67	Positif
3	Bahasa	8	8	100	Positif
4	Desain	10	12	83,33	Positif
5	Efisiensi dan Efektivitas	10	12	83,33	Positif
Rata-rata				88,33	Positif

Berdasarkan pembahasan dan analisa data

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa persentase skor pengisian angket respon guru terhadap media rata-rata lebih dari 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa respon guru dan peserta didik terhadap media positif.

Kelayakan media game edukasi kincir pintar dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang menunjukkan kategori baik. Selain itu kelayakan media game edukasi kincir pintar dapat dilihat dari hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap media pada kelas uji coba maupun kelas implementasi (kelas VI SDN Pucang 3 Sidoarjo).

Hasil Data Kelayakan Ahli Materi Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi yang terdiri dari 2 orang, yakni validator 1 dan validator 2 masing-masing memberikan skor rata-rata 75 dan 91,6. Maka jika dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan, Hasil uji kelayakan materi pada media game edukasi kincir pintar adalah 83,3%, begitupula skor persentase untuk Rencana Pembelajaran sebesar 87,5% dan skor validasi untuk tes hasil belajar sebesar 86,11%. hal ini mengindikasikan bahwa materi yang telah disusun oleh peneliti termasuk kategori baik dan Layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

Hasil Data Kelayakan Ahli Media Berdasarkan hasil ahli media yang juga terdiri dari 2 orang, masing-masing memberikan skor rata-rata 75% dan 100%. Berdasarkan persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan pada BAB III, jika ditarik rata-rata dari kedua validator akan memperoleh skor 87,5% dengan kategori baik dan Layak untuk digunakan. dengan demikian dapat dikatakan bahwa media game edukasi kincir pintar ini menarik, mudah dipahami, dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN.

Kepraktisan Media Game Edukasi Kincir Pintar ditunjukkan oleh hasil Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh observer, keterlaksanaan pembelajaran baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2 memperoleh hasil baik karena berada pada rentang 86% - 100 %. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan memberikan pelayanan agar peserta didik dapat belajar. Pembelajaran dapat dimodifikasi dengan berbagai strategi, metode, maupun pendekatan supaya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan nyaman hingga mendapatkan hasil yang optimal. menurut (Marsigit, 2011). Guru harus mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran, sumber belajar, dan bermacam-macam cara berkomunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas peserta didik kelas uji coba dalam kegiatan pembelajaran IPS menggunakan media game edukasi kincir pintar telah memenuhi kriteria baik pada pertemuan pertama dan memenuhi kriteria sangat baik pada pertemuan kedua. Pun begitu yang terjadi pada kelas implementasi, aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama mendapat skor 81,25% yang berada dalam kriteria baik kemudian pada pertemuan kedua meningkat menjadi 95% yang berarti masuk pada kriteria sangat baik. Sehingga jika dirata-rata aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media kincir pintar mendapat skor 88,12% dan masuk dalam kriteria sangat baik.

Keefektifan Media Game Edukasi Kincir Pintar berasal dari data angket Motivasi Peserta Didik. Sesuai dengan tujuan pengembangan media ini

yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VI sekolah dasar, maka efektivitas media papan permainan jelajah nusantara dalam pembelajaran IPS materi karakteristik geografi Indonesia dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba di kelas VIA SDN Pucang 3 dapat diketahui bahwa Rata-rata persentase hasil pengisian angket motivasi awal kelas VIA yaitu 69,3%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS peserta didik kelas VIA secara umum berada pada kategori cukup. Rata-rata persentase hasil pengisian angket motivasi kelas VIA setelah menggunakan media game edukasi kincir pintar meningkat menjadi yaitu 88,19%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS peserta didik kelas VIA setelah belajar menggunakan media papan permainan jelajah nusantara berada pada kategori tinggi. Hasil isian angket awal pada kelas VIB (kelas implementasi) menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil pengisian angket motivasi awal kelas yaitu 63,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS peserta didik kelas VIB secara umum berada pada kategori cukup. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi kincir pintar sebanyak dua kali pertemuan, peserta didik kembali mengisi angket motivasi belajar IPS. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil pengisian angket motivasi kelas VIB (kelas implementasi) setelah menggunakan media game edukasi kincir pintar meningkat menjadi yaitu 90,17%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS peserta didik kelas VIB setelah belajar menggunakan media game edukasi kincir pintar berada pada kategori tinggi.

Tingginya motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media papan permainan jelajah nusantara sejalan dengan pendapat Lotherington dan Ronda (2009, p.1), pengembangan permainan dalam pembelajaran dapat membangun keterampilan peserta didik. Permainan biasa mampu menarik perhatian peserta didik, khususnya peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan teori motivasi dua faktor oleh Herzberg (dalam Sudrajat, 2008, p.24), motivasi terdiri dari faktor yaitu motivasional dan pemeliharaan. Segala hal yang mendorong seseorang untuk berprestasi dan sifatnya intrinsik (berasal dari dalam dirinya) disebut dengan faktor motivasional. Sebaliknya, segala hal yang berasal dari luar diri seseorang (ekstrinsik) namun ikut menentukan perilaku seseorang disebut dengan faktor pemeliharaan. Media game edukasi kincir pintar dalam pembelajaran IPS di kelas VIB dapat berperan sebagai salah satu faktor motivasional. Berdasarkan hasil pengamatan baik pada kelas uji coba maupun kelas implementasi, diketahui bahwa peserta didik cenderung ingin menuntaskan soal evaluasi yang ada di dalam game edukasi kincir pintar dengan skor tertinggi, sehingga peserta didik berusaha menjawab tantangan dengan benar melalui tahap memahami informasi yang ada

pada bagian materi. Secara tidak langsung peserta didik mempelajari informasi penting yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Keadaan tersebut sesuai dengan teori *connectionism* Thorndike yang menyatakan bahwa dasar belajar yaitu terjadinya asosiasi antara kesan pancaindra (*sense impression*) dan impuls untuk melakukan tindakan (*impuls to action*) atau terjadinya hubungan antara stimulus (S) dan Response (R) disebut Bond, sehingga dikenal dengan teori S – R Bond (Riyanto, 2009, p.6).

Jika dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas uji coba menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* mencapai 88,5. Ketuntasan hasil belajar Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas uji coba tuntas secara klasikal. begitu pula dengan kelas implementasi atau Hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap angket motivasi dan tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *SPPS version 22* menunjukkan bahwa keduanya valid dan reliabel. Data hasil belajar berdasarkan hasil analisis data hasil belajar kelas uji coba maupun kelas implementasi, menunjukkan nilai *pre-test* yang diperoleh peserta didik sebelum pembelajaran banyak yang belum mencapai KKM (75), dimana ketuntasan klasikal kelas VIB (kelas Implementasi) hanya 2,5%. Setelah dilaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media game edukasi kincir pintar ketuntasan klasikal mengalami kenaikan hingga mencapai 95 %. Dengan demikian hasil belajar IPS materi materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN pada peserta didik kelas VIB dapat dikatakan tuntas secara klasikal.

Ketuntasan hasil belajar kognitif merupakan salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2010, P.2) bahwa keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Jihad dan Harris (2003, p.14) hasil belajar merupakan segala bentuk perilaku (baik dari ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotoris) yang muncul setelah proses belajar dan bersifat menetap dalam waktu tertentu. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media game edukasi kincir pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI sekolah dasar. Bbegitupun dengan respon Guru dan Peserta Didik, berdasarkan hasil pengisian angket respon peserta didik terhadap media diketahui bahwa nilai rata-rata persentase respon dari 28 peserta didik berada pada rentang 80 – 90 %, sedangkan 12 peserta didik berada pada rentang 91 – 100 %. sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media positif. Hal ini sesuai dengan pendapat Jancic (2017, p.1892) bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam pengajaran IPS di sekolah dasar menjadikan pengalaman belajar lebih efektif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan diskusi hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media game edukasi kincir pintar disertai perangkat pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara anggota ASEAN kelas VI SD. Pengembangan media game edukasi kincir pintar ini melalui tahap validasi dan uji coba lapangan sesuai model penelitian pengembangan ADDIE

Media game edukasi kincir pintar yang dikembangkan memenuhi kriteria baik setelah melalui tahap validasi dan uji coba lapangan. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya kriteria berikut:

Penilaian validator terhadap media pembelajaran memperoleh kategori baik. Aktivitas peserta didik memenuhi kategori baik. Respon guru dan peserta didik terhadap media positif. Hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan. Tes hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria valid dan reliabel. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS Materi karakteristik geografis dan kondisi sosial, budaya, ekonomi, dan politik negara ASEAN dengan menggunakan media game edukasi kincir pintar dalam kategori tinggi.

Media game edukasi kincir pintar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi karakteristik geografi dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN kelas VI SD . Hal ini berdasar pada: Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi karakteristik geografi dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN secara klasikal tercapai, hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada kelas implementasi 94,12% mencapai nilai ≥ 75 , hasil belajar afektif 91,18% mencapai kriteria baik. Hasil belajar ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan data awal observasi.

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran IPS menggunakan media game edukasi kincir pintar memenuhi kriteria baik.

Motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media game kincir pintar dalam pembelajaran IPS meningkat pada kategori tinggi.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama melaksanakan penelitian, beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan diantaranya: Pengembangan media game edukasi kincir pintar dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran IPS materi karakteristik geografi Indonesia kelas VI sekolah dasar. Materi dan evaluasi yang disusun dalam pembuatan media game kincir pintar masih dalam taraf yang sederhana, sehingga penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang mampu mengakomodasi kelemahan tersebut.

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran IPS untuk kelas VI sekolah dasar, hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan acuan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alessandro, B. (2018). *Digital Skills and Competence, and Digital and Online Learning*. European Training Foundation, Turin.
- Ali Sadikin*, Afreni Hamidah (2020) *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6(2), 214-224 <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). *Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic*. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>.
- Aprilianti, Yunis., Lestari, Uning., Iswahyudi, Catur (2014). *Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android*. *Jurnal SCRIPT* Vol. 2 No. 1 Juni 2014 E-ISSN:2338-6313
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Ed.1, Cet. 1--Yogyakarta: Deepublish. ISBN 978
- Crews, J., & Parker, J. (2017). The Cambodian Experience: Exploring University Students' Perspectives for Online Learning. *Issues in Educational Research*, 27(4), 697–719.
- Clark, R. E. and Choi, S. (2005). Five design principles for experiments on the effects of animated pedagogical agents. *Journal of Educational Computing Research*
- Destya Senie, Prasetyo Isnanto, Rizky (2018). *Penyusunan Guideline Desain Pembelajaran Pada E-Learning Pembelajaran Al-Qur'an*". Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. STMIK Amikom.
- Fitriyani, Yani., Fauzi, Irfan., Sari, Mia Zultrianti (2020) *Motivasi Belajar Mahapeserta didik Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6(2), 165-175 <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/index>.
- Hainey, Thomas and Baxter, Gavin (2020) *An evaluation of the introduction of games-based construction learning in upper primary education using a developed game codification scheme for scratch*, *Journal of Applied Research in Higher Education* Vol. 12 No. 3, 2020 pp. 377-402 © Emerald Publishing Limited 2050-7003 DOI 10.1108/JARHE-02-2018-0031
- Isman. (2016). *Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring)* The Progressive and Fun Education Seminar. ISBN: 978-602-361-045-7
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. 1–2.
- Kurt, S. (2017). *ADDIE Model: Instructional Design*, in *Educational Technology*, August 29., Retrieved from <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design>
- Laipaka Robertus, Kasma Utin (2017). *Penerapan Teknologi Informasi Pembelajaran ELearning Menggunakan ADDIE Model*. Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI) STMIK. Pontianak.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Nakayama, M., Mutsuura, K., & Yamamoto, H. (2014). Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(4), 394–408. www.ejel.org.
- Önemi, Eđitimde Eđitsel Oyunun (2020) *The Importance Of Educational Game In Education* International, *Journal of Social, Humanities And Administrative Sciences* (e-ISSN:2630-6417) 2020 / Vol:6, Issue:27 / pp.877-880 Arrival Date : 08.04.2020 Published Date : 25.06.2020 Doi Number : <http://dx.doi.org/10.31589/JOSHAS.337>
- Pilkington, O. A. (2018). Active Learning for an Online Composition Classroom : Blogging as an Enhancement of Online Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 1–14. <https://doi.org/10.1177/0047239518788278>.
- Pombo, Lúcia and Marques, Margarida Morais (2019) *Improving students' learning with a mobile augmented reality approach – the EduPARK game*, *Interactive Technology and Smart Education* Vol. 16 No. 4, 2019 pp. 392-406 © Emerald Publishing Limited 1741-5659 DOI 10.1108/ITSE-06-2019-0032
- Pramuditya, S.A., Noto, M.S, dan Purwono, H (2018) *Desain Game Edukasi Berbasisi Android pada Materi Logika Matematika*, *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*

- Vol:2, No.2 / hal.165-179 tanggal :
08.03.2018 Published Date : 25.09.2018
- Pesantren Al Mawaddah Warrahmah
Kolaka. ISBN 9786239377304
- Sobron, Bayu, Rani, & Suswandari, M. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI, 1(1), 1–5.
- Spires, Hiller and James C. Lester (2016) *Game-based learning: creating a multidisciplinary community of inquiry*, On The Horizon. VOL. 24 NO. 1 / pp. 88-93, © Emerald Group Publishing Limited, ISSN 1074-8121.DOI 10.1108/OTH-08-2015-0052.
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika), 4(2), 97.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.1066>
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta : Kencana Predana Media
- Trianto. (2011). Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Valerie, Hill. (2014). *Digital Citizenship Trough Game Design in Minecraft*, New Library World Vol:116 No.7/8 pp.369-382 Emerald Group Publishing Limited Date: 26.09.2014 Published Date : 06.11.2014. Doi: 10.1108/NLW-09-2014-0112.
www.emeraldinsight.com/0307-4803.htm
- Wahyu Aji Fatma Dewi1 (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan (*Research & Learning in Education*) 2(1), 55-61
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wahyu Putra , A. Prasita Nugroho, Erri Wahyu Puspitarin (2016). *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan 1(1), 2502-5716.
- Wulandari, Ratih., Susilo, Herawati., Dedi Kuswandi (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 8 Bulan Agustus Tahun 2017 Halaman: 1024—1029 online
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
EISSN: 2502-471X DOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI
- Zakariah, Askari (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research and Development (RnD)*. Yayasan Pondok