



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 4578-4594

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Educational Game Berbasis Multimedia untuk Muatan Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Siswa SD N 14 Banyuasin 1

Fathur Rozikin^{1✉}, Eni Heldayani², Andi Rahman³

Universitas PGRI Palembang

Email: rozikin.speed3@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Saat ini peserta didik lebih menyukai bermain game daripada belajar, peserta didik lebih senang bermain game daripada terlihat asyik menghabiskan waktu untuk belajar seperti membaca buku. Mengingat karakter siswa kelas IV pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti game edukasi. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Pada tahap one to one dengan lampiran 3 peserta didik yang berisikan menarik dan mudah digunakan. Pada tahap small group 8 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 94,5% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian hasil rata-rata kevalidan dari para validasi atau ahli pakar dengan masing-masing validator ke-1 ahli materi sebesar 86,54%, validator ke-2 ahli media sebesar 78,81%, validator ke3 ahli bahasa sebesar 95,79%. Berdasarkan keseluruhan penelitian dan pengembangan menghasilkan educational game berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 dinyatakan sangat valid dan sangat praktis yang berarti memiliki efek potensial terhadap penggunaan educational game berbasis multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan educational game yang telah dikembangkan peneliti dapat dijadikan bahan ajar pendukung buku, dalam rangka mendorong peningkatan hasil belajar IPAS di sekolah, maupun meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta dapat melatih siswa dalam memanfaatkan mobile phone sebagai media belajar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Educational Game, Kekayaan Budaya Indonesia*

Abstract

Currently, students prefer to play games rather than learn, students prefer to play games rather than look busy spending time learning such as reading books. Given the character of grade IV students basically still like to play so that fun learning media is needed such as educational games. This research uses the ADDIE research model which is an acronym for the steps carried out in the development of learning media analyze (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). At the one to one stage with an attachment of 3 students which contains interesting and easy to use. At the small group stage, 8 students with an average obtained of 94.5% with a very practical category. Based on the assessment of the average validity results of the validation or expert experts with each of the 1st validator of the material expert of 86.54%, the 2nd validator of the media expert of 78.81%, the 3rd validator of the linguist of 95.79%. Based on the overall research and development, the multimedia-based educational game for the content of Indonesian cultural wealth material for SD N 14 Banyuasin 1 students is declared very valid and very practical, which means that it has a potential effect on the use of multimedia-based educational games in learning activities. So it is hoped that the educational game that has been developed by researchers can be used as a supporting teaching material for books, in order to encourage the improvement of IPAS learning outcomes at school, as well as increase student enthusiasm in the learning process and can train students in utilizing mobile phones as learning media.

Keywords: *Development, Educational Game, Indonesian Cultural Wealth*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi merambah ke setiap aspek kehidupan, khususnya sektor pendidikan (Huda, 2020, p. 3). Teknologi diyakini sebagai alat yang berguna untuk membantu proses belajar mengajar, sehingga alat pendidikan interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan pendidikan dengan interaksi yang memanfaatkan teknologi ketika proses pembelajaran di dalam kelas, maka tujuan teknologi dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan (Maritsa, 2021, p. 96).

Pembelajaran IPA di SD pada kurikulum merdeka digabungkan dengan IPS menjadi IPAS. Hal ini bertujuan supaya pembelajaran lebih holistic, sehingga siswa mampu memahami permasalahan lingkungan alam dan sosial, bahkan pelaksanaan pembelajaran IPAS di lapangan sendiri faktanya belum terintegrasi secara materi antara IPA dan IPS, dikarenakan guru masih membelajarkan IPA dan IPS secara terpisah (Wijayanti, 2023, p. 2108). Mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum paradigma baru kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Barlian, 2022, p. 2110). Pembelajaran pendidikan IPS di jenjang persekolahan, baik pada

tingkat pendidikan dasar maupun menengah, perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran yang modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar dimana siswa berada (Susanto, 2014, p. 2). Pembelajaran IPS yang dahulu dianggap cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya, berbeda dengan saat ini, dimana pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman, sehingga peran media pembelajaran yang menyenangkan juga efektif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran IPS yang cenderung monoton (Heryani, 2022, p. 19).

Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda (Marinda, 2020, p. 124). Pada tahap operasional konkrit, anak memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada anak praoperasional (2-7 tahun) mengenai konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi serta konsep angka/matematik (Mifroh, 2020, p. 255). Karakteristik siswa di kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkrit, dimana pada tahap ini anak sudah dapat mengembangkan pemikiran secara logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkrit dan mampu melakukan konservasi siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, melakukan klasifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep (Septianti & Afiani, 2020, p. 14).

Saat ini peserta didik lebih menyukai bermain *game* daripada belajar, peserta didik lebih senang bermain *game* daripada terlihat asyik menghabiskan waktu untuk belajar seperti membaca buku (Hasanah, 2019, p. 10). Mengingat karakter siswa kelas IV pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game* edukasi (Windawati & Koeswanti, 2021, p. 1028). Media belajar interaktif multimedia berisi permainan edukasi ini diciptakan seraya mengeksplorasi teknologi *educational game* (Erwin, 2019, p. 906). *Educational game* merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran dengan cara yang lebih inovatif, kreatif, dan permainan ini juga dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan melalui aktivitas yang menarik serta berbeda dengan media lainnya (Gontah R. A., 2021, p. 41). Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi multimedia yang berisikan permainan edukasi dapat merubah cara siswa untuk belajar maupun memberikan pengalaman dalam bidang komunikasi seperti pendidikan melalui

teks, grafik, animasi, audio dan video (Ceria & Sutopo, 2022, p. 45). Maka media pembelajaran interaktif dengan jenis *educational game* berbasis multimedia merupakan media yang menarik serta memiliki banyak fitur yang sudah begitu komplit, sehingga sangat cocok untuk dikembangkan pada pembelajaran IPAS di SD.

Penggunaan media pembelajaran digital sangat penting dan tak pernah lepas dari proses belajar mengajar, dimana ruang lingkup media pembelajaran meliputi alat peraga, bahan ajar, serta sarana dan prasarana sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena umumnya guru menggunakan media pembelajaran berupa media cetak, media gambar, dan ada beberapa guru menggunakan media audio visual jika media tersebut tersedia di Sekolah (Hafzah, 2020, p. 542). Pembuatan *educational game* merupakan jenis media yang akan peneliti kerjakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena game edukasi atau *educational game* sangat menarik untuk dikembangkan, sebabnya terdapat keberagaman yang dapat dilakukan serta terdapat beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Nurcholis, 2021, p. 338). Penggunaan dan pengemasan game yang benar tidak menutup kemungkinan dapat membantu siswa dalam belajar, seperti jenis *educational game* atau game edukasi yang digunakan untuk media pembelajaran (Firdaus & Yermiandhoko, 2020, p. 241).

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang dilaksanakan melainkan sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya salah satunya ialah penelitian (Rahmi, 2019, p. 178) dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik tema pengalamanku, dimana hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 valid dan praktis digunakan pada tema pengalamanku kelas II Sekolah Dasar.

Murjainah (2023, p. 78) menyatakan pada tahun 2022 SD N 14 Banyuasin 1 dilakukan riset bahwa guru-guru di sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah, serta guru kurang terampil memanfaatkan teknologi pembelajaran ke dalam kelas. Selain itu, salah satu guru mengungkapkan bahwa guru belum pernah membuat media pembelajaran dengan berbantuan *computer* dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi/program pada *computer* untuk pembelajaran di sekolah. Hasil dari riset peneliti ini merekomendasikan pada sekolah tersebut untuk memanfaatkan teknologi dan pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik.

Laporan sarana dan prasarana tahun ajaran 2023/2024 pada SD N 14 Banyuasin I terdapat 1 buah infokus dan 1 buah laptop sekolah, serta mempunyai alat bantu untuk pembuatan media pembelajaran digital seperti multimedia, video pembelajaran berupa tripod dan juga memiliki buku pelajaran.

Terkait permasalahan di atas, pendidik berupaya menyediakan media pembelajaran yang menarik dan relevan serta meningkatkan pemahaman dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Penggunaan media pembelajaran *Educational Game* merupakan salah satu jenis media yang diharapkan mampu merangsang pemahaman dan semangat siswa dalam pembelajaran IPAS.

Dokumen ini merupakan *template* sebagai panduan penyusunan makalah ilmiah. Disajikan secara rinci untuk membantu penulis dalam mempersiapkan makalah yang akan dipublikasi agar konsistensi penulisan tetap terjaga. Para penulis diharapkan merujuk pada panduan ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencairitemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2013, p. 67). Artinya penelitian dan pengembangan bersifat bertahap untuk menghasilkan sebuah produk dengan menguji kevalidan dan keefektifan produk tersebut, sehingga untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kevalidan dan keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan masyarakat luas.

Suryani N (2019, p. 126) penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran; *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembuatan dari media *educational game* berbasis multimedia yang telah melalui tahapan *design* sebelumnya. *Software* yang digunakan untuk membuat media *educational game* yaitu *articulate storyline 3*.

Tampilan Media *Educational Game*

1. Tampilan Pembuka



Gambar 1. Tampilan Pembuka Educational Game

Tampilan ini merupakan *scene* awal dari media *educational game*. Di dalam media ini terdapat 2 tombol utama yaitu tombol "mulai" dan "biodata siswa" kedua tombol ini memiliki fungsi yang berbeda-beda. Dimana tombol "mulai" berfungsi sebagai tombol untuk masuk ke menu utama dari media pembelajaran ini, sedangkan tombol "biodata siswa" berfungsi untuk mengetahui nama pengguna media *educational game* dan jika data nama siswa tidak terisi maka tidak akan bisa lanjut ke menu selanjutnya yaitu menu utama.

2. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan ini akan muncul jika pengguna menekan tombol "mulai" yang terdapat di *scene* pembuka. Terdapat 6 menu utama di dalam *scene* ini yang bisa dipilih oleh pengguna. Menu nya adalah sebagai berikut: 1. Pendahuluan (kompetensi dan

capaian pembelajaran), 2. Materi, 3. *Game* edukasi, 4. Video pembelajaran, 5. Soal *quiz*, 6. Biodata pembuat media.

Hasil Validasi

A. Validasi Ahli Materi

Setelah media pembelajaran telah selesai melalui tahapan pembuatan maka media *educational game* divalidasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan melalui penilaian media *educational game*. Penilaian dilakukan dalam aspek kelayakan penyajian materi seperti ketepatan antara materi dengan capaian pembelajaran yang terdapat pada buku guru dan siswa, ketepatan penyajian materi dan gambar, kemudahan dalam membaca materi dan lainnya.

Tabel 1. Indikator yang dinilai oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
			Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Isi	Kesesuaian dengan kompetensi awal	5	4	5
		Kejelasan dengan capaian pembelajaran	5	4	5
		Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	5	4	5
		Manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan	5	4	5
		Kesesuaian gambar memperjelas materi	5	3	4
		Kesesuaian video memperjelas materi	5	4	4
		Kesesuaian <i>educational game</i> menyusun kata dengan materi	5	4	4
		Kesusaian latihan soal <i>quiz</i> dengan materi	5	4	4
		Kejelasan informasu	5	4	4
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	5	4	4
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5	4	4

3	Sajian	Sistematika penyajian	5	4	5
		Kelengkapan informasi	5	4	4
		Komunikatif	5	4	5
		Skor	100	55	62
		Rata-rata	100	78,57	88,57
		Persentase	89,04%		

Sumber: Olah Data, 2024

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas terdapat 14 butir indikator yang dinilai. Jumlah skor validasi yang diperoleh yaitu 100 dari validator 1, 55 dari validator 2, dan 62 dari validator 3, jumlah total skor dipenilaian ini adalah 14 indikator dan skor tertinggi untuk setiap masing-masing indikator yaitu 5, $14 \times 5 = 70$. Maka 70 adalah skor maksimal. Hasil dari penilaian ahli materi 1 yaitu $(p) \frac{70}{70} \times 100\% = 100\%$. Jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 100% masuk kedalam kategori "sangat valid tidak perlu revisi". Sedangkan penilaian dari ahli materi 2 yaitu $(p) \frac{55}{70} \times 100\% = 78,57\%$. Jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 78,57% masuk kedalam kategori "valid revisi sesuai saran". Dan hasil dari penilaian ahli materi 3 yaitu $(p) \frac{62}{70} \times 100\% = 88,57\%$. Jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 88,57% masuk kedalam kategori "sangat valid". Hasil dari ke 3 ahli materi tersebut mencapai persentase yang berjumlah 89,04%. Sehingga dari pencapaian itu maka media *educational game* dapat dinyatakan "sangat valid".

B. Validasi Ahli Media

Dalam tahapan validasi ini ada beberapa aspek yang dinilai terhadap media *educational game* yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam tahapan ini yaitu tampilan desain layer, kemudahan penggunaan, konsistensi, kemanfaatan, kegrafikan. Tahapan ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Indikator yang dinilai oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor		
			Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Tampilan desain layar	Komposisi warna tulisan dan <i>background</i>	4	4	5
		Sinkronisasi ilustrasi	4	5	5

		<i>grafis</i> dengan visual dan verbal			
		Kejelasan judul	4	5	5
		Kemenarikan desain	4	4	5
		Sistematika penyajian	4	4	5
2	Kemudahan penggunaan	Kemudahan pengoperasian	4	5	5
		Fungsi tombol navigasi	4	5	5
		Konsistensi penggunaan kata, istilah dan kalimat	4	4	5
3	Konsistensi	Konsistensi penggunaan bentuk dan ukuran huruf	4	4	5
		Konsistensi tata letak	4	5	5
		Kemudahan dalam kegiatan belajar	4	4	5
4	Kemanfaatan	Menarik perhatian dan antusias siswa	4	4	5
		Kemudahan dalam penggunaan <i>educational game</i>	4	5	5
		Penggunaan warna	3	4	4
		Penggunaan huruf	3	4	5
5	Kegrafikan	Penggunaan gambar	4	4	5
		Penggunaan video pembelajaran	4	3	5
		Skor	66	73	84
		Rata-rata	77,64	85,88	98,82
		Persentase		87,44%	

Sumber: Olah Data, 2024

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas terdapat 16 butir indikator yang dinilai. Jumlah skor validasi yang diperoleh yaitu 66 dari validator 1, 73 dari validator 2, dan 84 dari validator 3, jumlah total skor dipenilaian ini adalah 16 indikator san skor tertinggi untuk setiap masing-masing indikator yaitu 4, $16 \times 5 = 80$. Maka 80 adalah

skor maksimal, hasil dari penilaian ahli media 1 yaitu $(p) \frac{66}{80} \times 100\% = 77,64\%$. Jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 77,64% masuk kedalam kategori "valid revisi sesuai saran". Sedangkan penilaian dari ahli media 2 yaitu $(p) \frac{73}{80} \times 100\% = 85,88\%$. Jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 85,88% masuk kedalam kategori "sangat valid revisi sesuai saran". Dan hasil dari penilaian ahli media 3 yaitu $(p) \frac{84}{80} \times 100\% = 98,82\%$. Jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 98,82% masuk kedalam kategori "sangat valid tidak perlu revisi". Hasil dari ke 3 ahli media tersebut mencapai persentase yang berjumlah 87,44%. Sehingga dari pencapaian itu maka media *educational game* dapat dinyatakan "sangat valid".

C. Validasi Ahli Bahasa

Dalam tahapan validasi ini ada beberapa aspek yang dinilai terhadap media *educational game* yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam tahapan ini yaitu lugas, komunikatif, kesesuaian, penggunaan. Tahapan ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Indikator yang dinilai oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian		
			Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Lugas	Ketepatan kalimat	4	3	5
		Keefektifan kalimat	3	3	5
2	Komunikatif	Keterbacaan	5	4	5
		Kejelasan materi	4	3	5
		Pemahaman terhadap soal latihan dan materi	4	3	5
3	Kesesuaian	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	4	4	5
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	4	5
4	Penggunaan	Ketepatan ejaan	5	4	5
		Konsistensi penggunaan istilah	4	4	5
		Konsistensi penggunaan simbol	4	4	5
Skor			41	36	50

Rata-rata	82	72	100
Persentase	84,66%		

Sumber: Olah Data, 2024

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas terdapat 10 butir indikator yang dinilai. Jumlah skor validasi yang diperoleh yaitu 41 dari validator 1, 36 dari validator 2, dan 50 dari validator 3, jumlah total skor dipenilaian ini adalah 10 indikator dan skor tertinggi untuk setiap masing-masing indikator yaitu 5, $10 \times 5 = 50$. Maka 50 adalah skor maksimal, hasil dari penilaian ahli bahasa 1 yaitu $(p) \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$ jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 82% masuk kedalam kategori "sangat valid revisi sesuai saran". Sedangkan penilaian dari ahli bahasa 2 yaitu $(p) \frac{36}{50} \times 100\% = 72\%$ jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 72% masuk kedalam kategori "valid revisi sesuai saran". Dan hasil dari penilaian ahli bahasa 3 yaitu $(p) \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$ jika mengacu kepada tabel uji skala kevalidan maka angka 100% masuk kedalam kategori "sangat valid tidak perlu revisi". Hasil dari ke 3 ahli bahasa tersebut mencapai persentase yang berjumlah 84,66%. Sehingga dari pencapaian itu maka media *educational game* dapat dinyatakan "sangat valid".

Uji Coba ke Siswa

A. *One to One*

Uji coba untuk *one to one* dilakukan pada tanggal 26 april 2024 di SD N 14 Banyuasin 1, tahapan uji coba ini dikhususkan untuk siswa kelas IV SD. Pada uji coba *one to one* ini, *instrument* pengumpulan data berupa lembar wawancara.

Tabel 4. Lembar lampiran *one to one*

No	Nama Peserta Didik	Kelas	Komentar dan Saran	Tanggapan Peneliti
1	NR	IV	Materi yang ada di dalam <i>educational game</i> sangat mudah sekali dipahami, gambar dan animasinya sangat menarik.	Diterima komentar dan sarannya
2	DM	IV	Materi yang ada di dalam <i>educational game</i> sangat lengkap dan jelas, gambar dan animasi sangat sesuai karena berhubungan dengan materi	Diterima komentar dan sarannya

yang ada di dalam <i>educational game</i> .			
3	B	IV	Gambar dan animasi menarik mudah untuk belajar
			Diterima komentar dan sarannya

Sumber: Olah Data, 2024

Berdasarkan hasil *one to one* dan observasi langsung dengan tiga siswa terlihat siswa NR, DM dan B mengalami kemudahan dalam menggunakan *educational game*, siswa tersebut cepat mengerti cara mengoperasikan tiap-tiap bagian yang ada di *educational game*, pemahaman dalam materi yang tadinya bersifat abstrak kini jadi lebih dapat divisualisasi siswa dengan melihat gambar animasi dan video secara langsung, gambar dan animasi yang menarik membuat siswa tersebut lebih tertarik dalam mempelajari tiap materi.

B. *Small Group*

Uji coba untuk *small group* atau uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa sebanyak 8 siswa kelas IV SD. Pada tahapan uji coba ini dikhususkan untuk siswa kelas IV SD. Siswa yang masuk pada tahapan uji *small group* ini terlebih dahulu diberikan pengarahan bagaimana cara mengisi angket dan dijelaskan juga tentang materi kekayaan budaya Indonesia serta cara penggunaan media *educational game*.

Tabel 5. Uji coba *small group*

No	Nama Siswa	Skor	Rata-rata
1	MR	54	4,9
2	MF	53	4,8
3	HAA	48	4,3
4	B	51	4,6
5	NWS	54	4,9
6	NRR	54	4,9
7	RR	48	4,8
8	GI	54	4,9
Jumlah		416	
Persentase Pencapaian		94,5%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Sumber: Olah Data, 2024

Pada tahapan uji coba *small group* didapatkan hasil dengan kategori "sangat

praktis” dengan nilai rata-rata sebesar 94,5% dengan 11 indikator dan melibatkan 8 siswa. Setelah tahapan uji coba *small group* ini maka akan dilakukan tahapan evaluation produk media *educational game*.

Pembahasan

Berdasarkan dengan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SDN 14 Banyuasin 1 yang telah selesai dikembangkan serta diuji coba memenuhi standar sangat valid dan praktis.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS mendapatkan nilai dari lembar angket respon siswa yang telah diisi oleh peserta didik digunakan sebagai subjek dengan keseluruhan peserta didik 1 kelas yang berjumlah 18 peserta didik yang berada dikelas IV SD N 14 Banyuasin 1 memperoleh tanggapan pada tahap *one to one* dengan lampiran 3 peserta didik yang berisikan menarik dan mudah digunakan. Pada tahap *small group* 8 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 94,5% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian hasil rata-rata kevalidan dari para validasi atau ahli pakar dengan masing-masing validator ke-1 ahli materi sebesar 86,54%, validator ke-2 ahli media sebesar 78,81, validator ke-3 ahli bahasa sebesar 95,79. Berdasarkan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari lembar angket validasi ahli pakar dapat disimpulkan bahwa media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 sangat valid.

SIMPULAN

Educational game berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD N 14 Banyuasin 1 telah dikembangkan dengan metode ADDIE. Pengujian kevalidan dan kepraktisan telah dilakukan yaitu pertama, tahapan validasi kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan keseluruhan rata-rata 87% dikategorikan “sangat valid”. Kedua, tingkat kepraktisan diperoleh setelah penggunaan *educational game* dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD mendapatkan nilai 94,5% sehingga dikategorikan “sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J., & Apriyanti. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13, 51.
- Anugrah, I. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 208.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 2013. *Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 11.
- Azzahra, I. E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Di Sdn 4 Purwawinangun. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 6231.
- Barlian, U. C. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal Of Educational And Language Research*, 2110.
- Cecep, K., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ceria, N., & Sutopo, H. (2022). Permainan Edukasi Operasi Hitung Matematika Berbasis Multimedia Pada Sd Strada Van Lith Ii. *Kalbiscentia, Jurnal Sains Dan Teknologi*, 45.
- Cholid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Erwin, V. A. (2019). Jurnal Basicedu. *Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar*, 3, 906.
- Ferawati, Y. E. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Web Muatan Ipa Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1647.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi "Petualangan Si Isaac" Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 241.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research And Development*. Malang: Madani Media.
- Gontah, A. R. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi, Informasi Dan Komunikasi*, 41.
- Hafzah, N. .. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 542.
- Hasan, M. .. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Hasanah, U. (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 10.
- Heryani, A. .. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 19.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2, 3.
- Ibda, H. .. (2023). *Media Game Digital Sd/Mi Berbasis Karakter P5 Dan Ppra*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3, 53.
- Kurnia, T. D. (2019). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 516.
- Kustandi , C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lase, D. (2019). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 29.
- Lubis, M. (2019). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *Eduka : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 70.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran Di Sd*. Sukabumi: Cv Jejak, Anggota Ikapi.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 124.
- Maritsa, A. .. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18, 96.
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 255.
- Murjainah ., D. (2023). Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru Sd Negeri 14 Banyuasin . *International Journal Of Community Service Learning*, 78.
- Nora, Y. .. (2023). Implementasi Pemikiran Pragmatisme Dan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Ips Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 108.
- Nurcholis, R. .. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang . *Building Of Informatics, Technology And Science (Bits)*, 338.
- Nurfadhillah, S. .. (2021). *Media Pembelajaran Sd*. Sukabumi: Cv Jejak, Anggota Ikapi .

- Nuryani, S. .. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4.
- Pristiwanti Desi, B. B. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911.
- Pristiwanti, D. .. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7915.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pena*, 25.
- Puspitasari, N. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Ips Sd*. Bogor: Guepedia.
- Putra, N. (2013). *Research & Development*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Putra, N. (2015). *Research And Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Radyuli, P., & Khairani, N. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 55-65.
- Rahmi, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 178.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, T. N., & Hastutiningtyas, K. N. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnalecodunamika*, 4, 5.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan Ipa*. Lamongan: Academia Publication.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakter Siswa Sekolah Dasar Di Sdn 14 Cikokol. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 14.
- Septiyanti, I. F. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Pada Tahapan Operasional Konkrit. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 200.
- Setiawan, B. .. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Kajian Teoritis Untuk Mahasiswa Pgsd*. Banyumas: Cv. Pena Persada.
- Setiawan, D., & Lubis, M. A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif Etnopedagogi*. Jakarta: Kencana.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran Ips Di Sd/Mi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R Dan D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuntitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D Dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, 38.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 458.
- Suryani, N., & Dkk. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pembelajarannya*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayanti, I. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2108.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekola Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1028.
- Zakariah, M. A. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research Research And Development (R And D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah Kolaka.
- Zulfa, P. I. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi It Dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan Di Era 5.0 Pada Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Elementary Education*, 1.