



Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication



Jl. Tamalate I Tidung
[Malassar – 90222]



Merrisa Monoarfa:
+62821-9175-9996

Sri Wahyuningsih:
+62852-5581-6055

Fajrin Baid:
+62853-4351-0765



jetclc@unm.ac.id



<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>

Novita Sari

*Edukasi Game Online
pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia di
SDN Kakatua Makassar*

Submitted: 2022-05-24

Accepted: 2022-07-30

Published: 2022-07-31

*Game Edukasi Online pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
di SDN Kakaktua Makassar*

Novita Sari ^{1*}

¹Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: nvitasyrf14@gmail.com



©2022 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT:

This study aim's to develops an E-learning based educational game which is expected to be able to provide students with active learning and stimulate students' thinking power which will be stimulated for social, emotional, and physical development through play activities that contain education. This research was conducted at SDN Kakaktua Makassar in the fifth grade of elementary school for Indonesian language subjects. The subjects of this study consisted of 2 validators consisting of content/material experts and design/media experts, 25 students and 1 teacher of Indonesian language subjects, the use of online educational games can improve student learning achievement. Based on the results of the development of online educational games on Indonesian subjects for fifth grade elementary school, it has met the valid criteria. Validation criteria obtain product acknowledgment/approval as needed so that the product is declared feasible and suitable for use in learning. The research method used is the Alessi and Trollip model (planning, design, development).

Keywords: *educational games, kahoot, e-learning*

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis E-learning yang diharapkan mampu memberikan Siswa untuk tetap giat belajar serta memacu daya pikir siswa yang akan teransang untuk pengembangan sosial, emosi, dan juga perkembangan fisik melalui aktifitas bermain yang mengandung edukasi. Penelitian ini dilakukan di SDN Kakaktua Makassar kelas V SD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek dari penelitian ini berisi 2 orang validator yang terdiri dari ahli isi/materi dan ahli desain/media, Siswa-siswi yang berjumlah 25 orang dan 1 Guru pengampuh mata pelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan Game edukasi online dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengembangan game edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD telah memenuhi kriteria valid. Kriteria validasi memperoleh pengakuan/pengesahan produk sesuai kebutuhan sehingga produk tersebut dinyatakan layak dan cocok digunakan pembelajaran. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu model Alessi dan Trollip (planning, design, development).

Kata kunci: *game edukasi, kahoot, e-learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu perhatian

dan minatnya lebih bersifat teknis (Nurkholis 2013).

Hasil observasi awal di mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan pada tanggal 24–30 Februari 2021. Dari hasil obervasi peneliti yang lakukan di SDN kakaktua Makassar, terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni: Kegiatan proses belajar mengajar yang monoton,

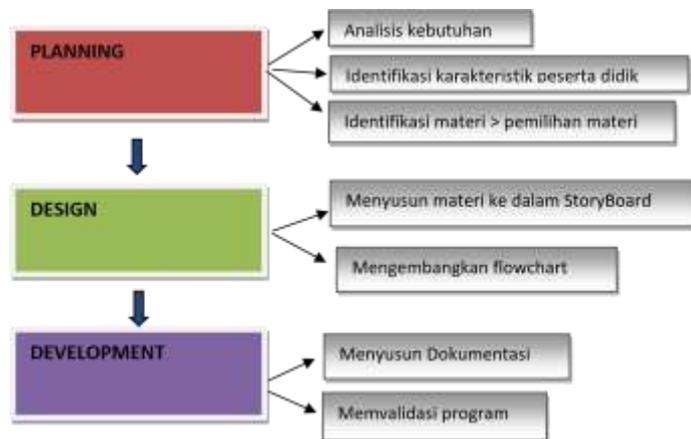
sehingga Siswa lebih cepat merasa bosan dalam hal belajar. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan proses belajar mengajar yang sama tanpa adanya suatu perubahan didalam kelas, seperti membuat *game* edukasi sehingga dapat membangkitkan gairah belajar Siswa. Itulah Salah satu alasan peneliti mengapa mengambil penelitian di sekolah tersebut, dikarenakan guru belum memperkenalkan *game* edukasi ke Siswa sehingga Siswa disana belum mengetahui apa itu *game* edukasi tersebut.

Disimpulkan bahwa Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah di obervasi di SDN Kakaktua Makassar, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *Game* Edukasi berbasis *E-learning* yang diharapkan mampu memberikan

Siswa untuk tetap giat belajar serta memacu daya pikir Siswa yang akan teransang untuk pengembangan sosial, emosi, dan juga perkembangan fisik melalui aktifitas bermain yang mengandung edukasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *Alessi* dan *Trollip* dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi langkah-langkah seperti pada gambar berikut:



Sumber: Hanafi (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media *Game* Edukasi *Online* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Untuk Siswa SDN Kakaktua Makassar yang dikembangkan dengan model *Alessi* dan *Trollip* (*planning, design, development*).

1. Tingkat Perencanaan Kebutuhan

Adapun hasil yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tingkat perencanaan kebutuhan Siswa

Pada tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi karakteristik Siswa dengan angket identifikasi kebutuhan Siswa yang terdiri dari 11 pertanyaan yang di isi oleh 25 orang Siswa dengan membagikan selembaran angket secara langsung.

Tabel 3.1 Identifikasi Kebutuhan Siswa

NO	PERTANYAAN	JAWABAN SISWA		
		Ya	Kadang	Tidak
1	Apakah anda merasa cepat bosan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara daring?	7	11	7
2	Apakah mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami dalam pembelajaran secara daring?	4	11	10
3	Apakah metode penyampaian pembelajaran oleh guru			

	dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring membantu anda dalam memahami materi?	12	9	4
4	Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bahasa indonesia (seperti: video, buku, quiz, dll)?	21	2	2
5	Apakah anda lebih mengikuti pembelajaran dengan baik bila menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah oleh guru?	7	9	9
6	Menurut anda, apakah penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik?	21	1	3
Jumlah		72	43	35
Presentase (%)		48%	28,7%	23,3%

Hasil rata-rata presentase yang dilakukan kepada 25 Siswa adalah 48% dengan menjawab YA berada pada kualifikasi sangat kurang sehingga hal ini akan menjadi acuan Peneliti dalam mengembangkan *game* edukasi.

Table 3.2 Uraian Identifikasi Kebutuhan Siswa

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
1	Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami	5	20
2	Materi-materi dalam pembelajaran bahasa indonesia disajikan dalam berbagai jenis teks	21	4
3	Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang kurang variatif dan materi banyak berkulat dalam penyampaian teori	6	20
4	Dalam pembelajaran bahasa indonesia anda merasa masih kesulitan memahami teks yang hanya didengarkan	11	14
5	Pembelajaran bahasa indonesia membutuhkan waktu yang cukup untuk mempelajari setiap materi namun dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring membatasi waktu dalam penyampaian materi pembelajaran	16	9
Jumlah		59	67
Presentase (%)		46,8%	53,1%

Sesuai dengan tabel 3.2 diatas dapat mengetahui bahwa hasil dari pengisian angket membutuhkan *game* edukasi *online*, dengan identifikasi kebutuhan Siswa berada pada tahap yang dibutuhkan untuk dikembangkannya *game* edukasi *online*.

b. Tahap desain (*design*)

Tahap desain pada model Alessi dan Trollip ini adalah mendesain produk *game* edukasi yang akan dikembangkan, pada tahap ini difokuskan pada beberapa langkah kegiatan. Langkah pertama peneliti sebelum mengembangkan *game* edukasi ini adalah memahami rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V terutama

pada capaian pembelajaran pada mata pelajaran yang ingin dicapai. Langkah kedua, setelah memahami RPP yang menjadi landasan dalam pengembangan peneliti, peneliti membuat gambar yang berisi *text* penjelasan mengenai soal yang ingin dikerjakan dan di edit melalui aplikasi *PictArt* untuk dimasukkan ke dalam *game* edukasi tersebut, agar Siswa dapat memahami soal yang ingin dikerjakan. Langkah ketiga,

setelah memahami RPP dan membuat gambar isi text penjelasan, peneliti membuat beberapa soal yang akan dijadikan sebagai isi dalam *game* edukasi tersebut.

c. Pengembangan (Development)

Pengembangan meliputi proses pembuatan *game* edukasi dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk *game* edukasi tersebut. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi pembelajaran. Proses pembuatan *game* edukasi dilakukan dengan pengembangan objek yang dikembangkan yaitu teks, warna soal, gambar penjelasan. Objek teks, yang digunakan berupa format yang sudah tersedia dalam aplikasi *PictArt*. Warna pada setiap soal tersebut di edit menggunakan aplikasi *PictArt*. Gambar penjelasan yang digunakan berdasarkan materi pada RPP tersebut. Tahap selanjutnya yaitu setelah produk yang dikembangkan telah selesai

dibuat, Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek *game* edukasi, dan materi sehingga dapat diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya. Dengan menggunakan rating scale dengan pilihan 1-5.

2. Uji ahli media

Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli media pembelajaran pada tanggal 6 Januari 2022 untuk mendapat tanggapan penilaian. Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah ibu Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd Dosen pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah *game* edukasi *online* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Kakaktua Makassar. Angket Validasi dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.3. Dari hasil angket validasi tersebut maka dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3.3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran terhadap *Game* Edukasi.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kejelasan penyampaian informasi/pesan/materi yang ada pada <i>game</i> edukasi	5
2	Kemenaarikan media pembelajaran berbasis <i>game</i> yang dikembangkan	4
3	Gambar sesuai dengan materi yang disampaikan	5
4	Suara sesuai dengan materi yang disampaikan	5
5	Teks sesuai dengan materi yang disampaikan	4
6	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	5
7	Kejelasan audio dalam media yang dikembangkan	5
8	Media yang dikembangkan dapat mempermudah Siswa dalam memahami materi	5
9	Keurutan alur tampilan bahan ajar video	5
10	Kemudahan penggunaan bahan ajar video	5
Jumlah		48

Masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran terhadap *game* edukasi yaitu: video penjelasan untuk anak SD sebaiknya harus lebih menarik lagi dan durasi video penjelasannya sebaiknya lebih cepat agar Siswa tidak bosan.

3. Uji ahli isi/materi

Produk awal pengembangan terdiri atas produk *game* edukasi *online* pada kelas V SD, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi/materi media pembelajaran pada tanggal 18 Januari 2022 untuk mendapat tanggapan/penilaian. Ahli isi

materi media pembelejaraan yang dijadikan penilaian produk pengembangan adalah Dr. Sakaria, S.S., S.Pd.,M.Pd, Dosen pada program studi Pendidikan bahasa dan sastra Universitas Negeri Makassar. Produk yang diserahkan berupa *game* edukasi *online* untuk kelas V SD dan RPP.

Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran terhadap *Game* Edukasi.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dalam media yang dikembangkan dengan indikator pembelajaran	5
3	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
4	Penyampaian materi dalam media pembelajaran memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran	5
5	Keakuratan konsep dan definisi	5
6	Kejelasan materi yang disampaikan	5
7	Keakuratan gambar, audio, animasi yang digunakan dengan materi yang disampaikan	5
8	Ketepatan penggunaan bahasa	5
9	Urutan penyampaian materi jelas dan mudah diikuti	5
10	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan meminimalisir salah persepsi pada Siswa	5
Jumlah		49

Hasil saran dan komentar ahli isi atau materi digunakan dalam media kurang beresolusi tinggi.

4. Uji kepraktisan *game* edukasi online untuk kelas V SD

a. Uji coba perorangan

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media desain pembelajaran, ahli isi/materi media

pembelajaran, selanjutnya program media presentasi di uji cobakan kepada 4 orang Siswa. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba perorangan secara keseluruhan dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.5 Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Perorangan.

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		R1	R2	R3	R4
1.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran yang digunakan	5	5	5	3
2.	Kejelasan materi yang disajikan	5	5	3	5
3.	Materi yang diberikan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	5	4	4
4.	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi	5	4	5	5
5.	Kemenarikan tampilan bahan ajar	5	5	5	4
6.	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi yang disampaikan	5	5	3	4
7.	Keterbacaan teks yang digunakan	5	4	4	3
8.	Kesesuaian audio dengan video	5	5	3	5
9.	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran	5	3	4	5

10.	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan	5	4	5	4
Jumlah		50	45	41	42
Presentase (%)		100%	90%	82%	84%

Berdasarkan hasil rerata presentase produk *game* edukasi *online*, dari tanggapan uji coba perorangan di lihat dari kecenderungan dihasilkan sebesar 89% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

b. Uji coba kelompok kecil

Penyajian Data Berikut ini disajikan data yang diperoleh uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil ini, terdiri dari 25 orang Siswa dan terbagi menjadi 5 kelompok untuk

diminta menilai *game* edukasi tersebut. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dilihat dilampiran 6.

Tabel 3.6 Hasil Penilaian dalam Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Klp 1	Klp 2	Klp 3	Klp 4	Klp 5
1.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran yang digunakan					
2.	Kejelasan materi yang disajikan					
3.	Materi yang diberikan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
4.	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi					
5.	Kemenarikan tampilan bahan ajar	89%	81%	92%	89%	90%
6.	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi yang disampaikan					
7.	Keterbacaan teks yang digunakan					
8.	Kesesuaian audio dengan video					
9.	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran					
10.	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan					
Rerata		89%				

Berdasarkan hasil rerata presentase produk *game* edukasi dari 5 kelompok Siswa sebesar 88 % yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik, artinya produk *game* edukasi ini tidak perlu direvisi.

5. Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Penilaian yang dilakukan oleh ibu Defi Kamanda, S.Pd salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kakaktua Makassar. Bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika menggunakan aplikasi *game* edukasi *online* sehingga dapat diketahui bobot kepraktisan dari produk yang

dikembangkan. Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut hasil tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kakaktua Makassar.

Tabel 3.7 Hasil Tanggapan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

NO	PERTANYAAN	SKOR
1	Materi dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Materi dalam bahan ajar <i>game</i> edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4

3	Game yang dikembangkan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran	4
4	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	5
5	Ketepatan penggunaan bahasa	5
6	Kemudahan dalam menggunakan <i>game</i> edukasi	4
7	Kemenarikan tampilan <i>game</i> edukasi	5
8	Penggunaan gambar dalam <i>game</i> edukasi relevan dan membantu pemahaman Siswa	5
9	Kesesuaian audio dengan video	4
10	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran	5
Jumlah		46

Hasil Setelah dikonversi dengan, presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan *game* edukasi *online* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menentukan pokok pikiran pada sebuah teks dan manghapal alat gerak beserta fungsinya pada hewan dan manusia. *Game* edukasi *online* dikatakan Valid dan Layak apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain media pembelajaran telah dinyatakan berada pada kualifikasi baik sehingga multimedia pembelajaran memiliki kelayakan untuk digunakan dan serta telah melalui uji coba perorangan berjumlah 4 Siswa-siswi, uji kelompok kecil berjumlah 25 Siswa-siswi dan terbagi menjadi lima kelompok dan terakhir Hasil penilaian guru yang menunjukkan kualifikasi baik.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kualifikasi baik dan Siswa tertarik pada saat menggunakan *game* edukasi pada proses pembelajaran berlangsung. Produk berupa *game* edukasi yang telah dikembangkan memenuhi kategori *valid* berdasarkan hasil penilaian oleh dua dosen validator. *Game* edukasi *online* pada mata pelajaran bahasa Indonesia telah memenuhi kriteria *valid*. Kriteria validasi memperoleh pengakuan/pengesahan produk sesuai kebutuhan sehingga produk tersebut dinyatakan layak dan cocok digunakan pembelajaran (Arsyad 2017).

Menurut Munir (2012) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang di dengar, 50% dari apa yang dilihat dan di dengar pembelajaran menggunakan teknologi *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang ditinjau dari uji respon guru adalah 88% sangat *valid*, kemudian uji perorangan berada

90% sangat *valid*, kemudian uji kelompok kecil dengan 88% sangat *valid*. *Game* edukasi praktis dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil tanggapan guru, ujicoba kelompok kecil dan uji coba perorangan, kemudian skor kepraktisan ditinjau dari penilaian guru dan respon Siswa mencapai kriteria minimal baik. Berdasarkan hasil skor kepraktisan, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *online* yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Identifikasi menunjukkan bahwa *game* edukasi ini cocok untuk digunakan di sekolah dasar khususnya di kelas V SD dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai oleh peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa langkah Pertama, analisis kurikulum, kegiatan analisis kurikulum berkaitan dengan analisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan, serta materi pembelajaran. Pengembangan ini meliputi proses pembuatan *game* edukasi dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk *game* edukasi tersebut. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi pembelajaran. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek *game* edukasi, dan materi sehingga dapat diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya, dengan menggunakan rating scale dengan pilihan 1-5.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa saran yaitu, mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis

multimedia seperti media presentasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hanafi. 2017. "Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan". Dalam *Jurnal kajian keislaman*, Vol. 4 No. 2, (halaman 130-131). Bamten: UIN Sultan Maulana Hassanudin
- Munir. 2012. *Multimedia konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurkholis. 2013. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi" dalam *Jurnal Kependidikan IAIN*. Tahun I, Nomor 1 (halaman 24-44). Purwokerto: Universitas Negeri Jakarta.