



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 2 Tahun 2021 Halm 539 - 548

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pengembangan *Game* Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar

Ahsani Diningsih^{1✉}, Naniek Sulisty Wardani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail : diningsihahsani9@gmail.com¹, naniek.wardani@staff.uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada di SD Negeri Semowo Kabupaten Semarang yaitu belum adanya penggunaan *game* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah 1) mengembangkan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar tema 6 subtema 4 pembelajaran 2 kelas 3 SD, 2) mengetahui kelayakan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar tema 6 subtema 4 pembelajaran 2 kelas 3 SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 langkah, yaitu *Analyse Learner, State Objectives, Select Method, Media or Material, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*. Hasil penelitian menyatakan 1) terbukti terdapat pengembangan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar, yang ditunjukkan oleh hasil uji yang menghasilkan uji t hit $0,00 \leq 0,05$ dan sig $0,226 > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan hasil uji coba *game* mari belajar yang signifikan. 2) terdapat kelayakan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar yang ditunjukkan oleh instrumen yang valid dengan rata-rata r (korelasi) hitung $= 0,82$ dan reliable dengan $cr \alpha = 0,887$. Dari hasil tersebut, maka *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar pembelajaran tematik peserta didik kelas 3 sekolah dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Game* Mari Belajar, ASSURE.

Abstract

This research was conducted based on the problems exist in SD Negeri Semowo, Semarang Regency, namely the absence of the use of games as the learning media. The objectives of this study are 1) developing learning games to achieve completeness in learning theme 6 sub-themes 4 lesson 2 on class 3 of elementary school, 2) knowing the feasibility of learning games let's learn to achieve completeness in learning theme 6 sub-theme 4 lesson 2 on grade 3 of elementary school. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ASSURE development model which consists of 6 steps, namely Analyse Learner, State Objectives, Select Method, Media or Material, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise. The results of the study state 1) it is proven that there is the development of let's learn games to achieve learning completeness, which is indicated by the test results that produce t-test $0.00 \leq 0.05$ and sig $0.226 > 0.05$, so there is no significant difference in the results of the let's learn game trial, 2) there is the feasibility of the game let's learn to achieve learning completeness shown by a valid instrument with an average r (correlation) count = 0.82 and reliable with $cr \alpha = 0.887$. From these results, the game let's learn to achieve completeness in learning thematic lesson on grade 3 of elementary school students is worthy of being used as learning media.

Keywords: Development, Learning Media, *Game* Mari Belajar, ASSURE.

Copyright (c) 2021 Ahsani Diningsih, Naniek Sulisty Wardani

✉ Corresponding author

Email : diningsihahsani9@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Teknologi pada masa sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya yaitu perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dan tentunya membawa dampak terhadap proses pembelajaran. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 tentang tugas guru dan dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, dan menilai serta mengevaluasi hasil pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu, pembelajaran membutuhkan strategi, media, dan multi metode, serta motivasi guru agar peserta didik menjadi berani, percaya diri, cepat memahami konsep, serta peserta didik merasa senang dan nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran (Depdiknas RI, 2005).

Penggunaan *game* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Wulandari, Susilo dan Kuswandi, 2017). Jika dilihat dari sisi guru, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi peserta didik, hasil belajar ditandai dengan berakhirnya pembelajaran dari puncak proses belajar. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, maka dilakukan kegiatan evaluasi. Untuk menentukan perkembangan yang dicapai oleh peserta didik maka harus ada kriteria atau patokan yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, guru perlu mengadakan tes formatif. Indikator utama hasil belajar peserta didik adalah pengukuran ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang ditetapkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). *Game* edukasi melibatkan peserta didik secara langsung sehingga rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajari akan meningkat, dengan demikian maka dapat memberikan dampak positif hasil belajar peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Tolak ukur keberhasilan dalam penelitian dapat diukur dengan indikator persentase ketuntasan hasil belajar tematik peserta didik (Alifah & Wardani, 2018).

Berdasarkan pengamatan kondisi pembelajaran peserta didik kelas 3 SD Negeri Semowo nampak bahwa pembelajaran daring yang selalu berlangsung, menggunakan media yang berupa gambar-gambar sederhana seperti gambar cuaca, gambar organ tubuh manusia dan menggunakan video pembelajaran yang dikirimkan kepada peserta didik melalui *group WA*. Video pembelajaran yang digunakan diambil dari pemilihan *youtube*. Seluruh peserta didik kelas 3 SD Negeri Semowo memiliki HP android. Tugas-tugas pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik adalah tugas-tugas buatan guru dan tugas-tugas yang menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Tugas dan LKS diambil oleh orang tua ke sekolah setiap hari Sabtu dan menyerahkan tugas hari Sabtu. Dan orang tua disiplin melakukan pengambilan dan penyerahan tugas dan LKS. Ketepatan peserta didik dalam mengerjakan tugas buatan guru dan LKS adalah sebesar 90%. Kegiatan pembelajaran, belum memanfaatkan *game*. Peserta didik kelas 3 di SD Negeri Semowo dalam pembelajaran daring tidak pernah menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dalam *handphone* android yang dimilikinya. Namun, sering HP yang dimiliki oleh peserta didik digunakan untuk bermain *game* yang tidak mengedukasi, karena *game* yang mengedukasi belum diupayakan untuk belajar dengan melibatkan peserta didik.

Pengembangan *game* edukasi bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang hasil belajarnya mencapai $KKM \geq 80$. Hal tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Asri & Yermiandhoko (2018). Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk yang berupa *game* edukasi “Si Galang”. Dari hasil uji coba terbatas *game* edukasi “Si Galang” didapatkan rata-rata penilaian sebesar 87%. Selanjutnya hasil uji coba luas didapatkan rata-rata penilaian sebesar 91%. Hasil rata-rata *post-test* peserta didik yaitu 82,5 dan berada diatas KKM sekolah. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka

dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi “Si Galang” layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan mampu memberikan hasil belajar peserta didik diatas KKM sekolah.

Menurut Sundayana dalam Abdul Karim (2020) Media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang digunakan dan berfungsi untuk pesan pembelajaran. Media pembelajaran memberikan stimulasi bagi peserta didik agar tertarik untuk mempelajari dan mengetahui informasi yang terdapat pada media. Salah satu media pembelajaran yang cocok dan menarik digunakan untuk anak sekolah dasar yaitu media pembelajaran yang berupa *game* edukasi.

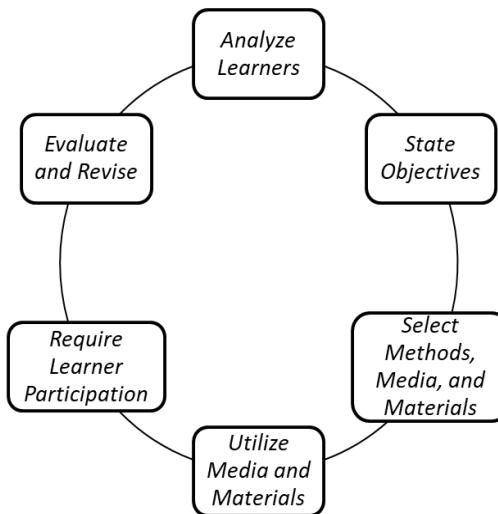
Menurut Novia Desta dalam (Hartati, Fatmawati & Krimilah, 2020) *game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan. *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya (Arif & Dewi, 2016).

Jadi, *game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan untuk pembelajaran dan dapat menambah wawasan pengetahuan namun juga menghibur dan dapat digunakan untuk bermain dan bersenang-senang.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Windawati & Henny Dewi Koeswanti, 2021) menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar layak digunakan, hal tersebut dibuktikan dengan persentase dari uji validasi ahli materi dalam kriteria tinggi, dan persentase uji validasi ahli media dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti memiliki keyakinan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* mari belajar yang memanfaatkan handphone android untuk mencapai ketuntasan belajar peserta didik. *Game* edukasi yang dapat dikembangkan dan digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan bantuan *quickkapp ninja builder*. Pada penelitian pengembangan ini, dikembangkan sebuah produk media pembelajaran khususnya untuk kelas 3 pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 4 pembelajaran 2 dengan bantuan *quickkapp ninja builder* dan diberi nama *game* mari belajar. Misi dari *game* mari belajar adalah menemukan dan mengurutkan huruf yang sesuai dengan kata yang benar pada setiap stage dan mendapatkan skor. Kelebihan dari *game* mari belajar yang dikembangkan ini yaitu dikemas dalam bentuk game yang dipasang di handphone android sehingga lebih mudah dan praktis dalam penggunaanya karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Langkah dalam model pengembangan ASSURE yaitu terdiri dari analisis peserta didik (*Analyse Learner*), merumuskan tujuan (*State Objectives*), memilih media dan bahan (*Select Method, Media or Materials*), penggunaan media dan bahan (*Utilize Media and Materials*), partisipasi pelajar (*Require Learner Participation*), dan penilaian dan revisi (*Evaluate and Revise*) (Smaldino, 2008). Model pengembangan ASSURE dipilih dalam penelitian ini karena media yang dikembangkan memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya. Model pengembangan ASSURE dalam pengembangan *game* mari belajar ditunjukkan melalui gambar 1.



Gambar 1 : Model Pengembangan ASSURE

Langkah-langkah model pengembangan *game* mari belajar menggunakan model ASSURE dapat diuraikan sebagai berikut: 1) *Analyze learner* : a. analisis kurikulum Sekolah Dasar tahun 2013 b. mengkaji silabus kelas 3 semester. 2) *State objective*: a. menyusun perangkat pembelajaran tema 6 subtema 4, pembelajaran ke 2, b. menyusun rancangan media *game* mari belajar. 3) *Select Method, Media or Materials* : a. menyusun materi dan *game* mari belajar b. menyusun kisi-kisi dan instrumen *game* mari belajar. 4) *Utilize Media and Materials*: a. melakukan kegiatan pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran ke 2, b. menggunakan media *game* mari belajar. 5) *Require Learner Participation* : a. uji coba validitas dan reliabilitas 1, b. uji coba validitas dan reliabilitas 2. 6) *Evaluate and Revise* : a. uji validitas dan reliabilitas 3, b. evaluasi *game* mari belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non tes yaitu mengumpulkan data berdasarkan penilaian yang ada dilapangan menggunakan instrumen berupa angket dan butir soal. Penilaian berupa angket ini menggunakan skala guttman dengan rentang skor 1 dan 0. Aspek dalam kategori skala guttman ini yaitu: ya (1) dan tidak (0). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini juga dilakukan melalui wawancara dan observasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu 14, 23, dan 28 peserta didik kelas 3 dari SD. Pengujian produk terdiri dari 3 tahapan yaitu ujicoba kelompok kecil, ujicoba kelompok sedang, dan ujicoba kelompok utama. Ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah responden 14 peserta didik, uji coba kelompok sedang melibatkan 23 peserta didik dan ujicoba kelompok utama melibatkan 28 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji t untuk mengetahui pengembangan *game* mari belajar dan uji validitas dan reliabilitas untuk melihat kelayakan dari media *game* mari belajar yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa *game* mari belajar yang berguna untuk mencapai ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas 3 tema 6 subtema 4 pembelajaran ke 2. Media *game* mari belajar ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 langkah berikut ini:

Analysing Learner

Pada tahap ini, karakteristik peserta didik dilihat dari gaya belajar, kemampuan awal mereka memahami materi pada tema 6 “Energi dan Perubahannya:” subtema 4 “Penghematan Energi” pembelajaran ke 2, dan kemampuan mereka dalam mengoperasikan *handphone* android. Selain itu analisis karakteristik peserta didik juga dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru kelas 3 di SD Negeri Semowo Kabupaten Semarang. Peserta didik di SD Negeri Semowo dalam pembelajaran daring tidak pernah menggunakan *game* dalam *handphone* android yang dimilikinya. Langkah selanjutnya yaitu kemudian melakukan analisis kurikulum, 2013. Setelah dilakukan analisis kurikulum, selanjutnya yaitu mengkaji silabus kelas 3 sekolah dasar khususnya pada semester 2 atau semester genap.

State Objectives (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahap ini sebelum ditentukan tujuan pembelajaran, terlebih dahulu ditentukan kompetensi dasar (KD) dan juga indikator pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 2. Rumusan kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1. Berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Berdasarkan Muatan Pelajaran

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1 Menemukan kosakata/istilah yang terkait dengan perubahan energi
	4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.2.1 Menyusun dan menyampaikan kembali informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimat sendiri
PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Mengidentifikasi 3 kewajiban anggota keluarga terkait perubahan energi
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	4.2.1 Menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait perubahan energi.
PJOK	3.2 Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	3.2.1 Mengidentifikasi kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.
	3.2 Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	4.6.1 Mempraktikkan kombinasi gerak berjalan, menekuk, mengayun mengikuti irama menggunakan alat.

Sumber : Olahan data

Berdasarkan rumusan kompetensi dasar beserta indikatornya kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 2. Adapun rumusan tujuan pembelajaran dari muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan PJOK adalah sebagai berikut: 1) Pada kegiatan membaca teks bacaan terkait perubahan energi, peserta didik dapat menemukan 5 kosakata/istilah yang terkait dengan perubahan energi. 2) Pada kegiatan membaca teks bacaan terkait perubahan energi, peserta didik mampu menyusun dan menyampaikan kembali informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimatnya sendiri. 3) Pada kegiatan mengamati lingkungan tempat tinggal, peserta didik dapat mengidentifikasi 3 kewajiban terkait penghematan energi. 4) Pada kegiatan mengamati lingkungan tempat tinggal, peserta didik mampu menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait penghematan energi. 5) Pada kegiatan mengamati gerak berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat melalui youtube, peserta didik dapat mengidentifikasi kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat. 6) Pada kegiatan mengamati gerak berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat, peserta didik mampu mempraktikkan kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat. 7) Setelah mempelajari materi tentang penghematan energi, peserta didik mampu mendapatkan skor lebih dari 80 dalam *game* Mari Belajar.

Select Method, Media or Materials (Memilih Metode, Media dan Bahan Ajar)

Langkah ketiga dalam model pengembangan ini yaitu memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode yang dipilih pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu menggunakan metode *game based learning*. Media yang akan digunakan yakni media pembelajaran *game* mari belajar terkait materi pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 2. Setelah memilih metode dan media pembelajaran, selanjutnya memilih bahan ajar yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih yaitu buku siswa dan LKS.

Utilize Media and Materials

Langkah ke empat yang dilakukan yaitu melakukan kegiatan pembelajaran bersama peserta didik pada tema 6 subtema 4 pembelajaran ke 2 sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran *game* mari belajar. Peserta didik dikenalkan dengan *game* mari belajar dan juga diinformasikan bagaimana penggunaan *game* mari belajar.

Require Learner Participation (Melibatkan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran)

Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dimulai dari kegiatan awal guru memberikan salam, motivasi, menyampaikan tujuan, mengajak bernyayi bersama. Setelah itu, pada kegiatan inti peserta didik menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Setelah materi selesai disampaikan, untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi, peserta didik memainkan *game* mari belajar. Setelah selesai maka peserta didik mengisi instrumen berupa angket tentang *game* mari belajar. Data hasil pengisian angket oleh peserta didik kemudian diolah dan digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas 1. Setelah didapatkan hasil dari uji validitas dan reliabilitas 1, selanjutnya *game* mari belajar digunakan untuk uji coba kedua. Setelah didapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas 1, dilakukan perbaikan atau revisi pada *game* mari belajar dan butir instrumen *game* mari belajar. Seperti pada uji coba 1, peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dan menggunakan *game* mari belajar, lalu kemudian mengisi angket tentang *game* mari belajar. Hasil dari angket uji coba 2, diolah dan diuji validitas dan reliabilitas 2.

Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas 1 dan 2, selanjutnya dilakukan uji coba 3. Uji coba 3 dilakukan kepada 28 peserta didik kelas 3 SD Negeri Semowo. Uji coba dilakukan dengan melakukan kegiatan pembelajaran pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 2 dan menggunakan *game* mari belajar. Setelah itu, peserta didik mengisi angket terkait *game* mari belajar. Setelah didapatkan hasil uji coba 3, dilakukan uji validitas dan reliabilitas 3. Hasil uji validitas dan reliabilitas 1, 2, dan 3 dituliskan dalam tabel 2. Dan 3. berikut ini :

Tabel 2. Uji Validitas Game Mari Belajar

Uji Coba Produk	Butir Instrumen yang Valid	Persentase Kevalidan
Uji coba 1	19	86,36%
Uji coba 2	22	100%
Uji coba 3	20	90,9%

Tabel 3. Uji Reliabilitas Game Mari Belajar

Uji Coba Produk	Cronbach's Alpha	Kriteria
Uji coba 1	0.937	Sangat reliabel
Uji coba 2	0.950	Sangat reliabel
Uji coba 3	0.887	Sangat reliabel

Uji coba 1 terdapat 86,36% butir pernyataan (19 dari 22 butir pernyataan) dinyatakan valid dengan $r_{hit} > 0,300$. Uji coba 2 terdapat (100%) atau 22 butir instrumen dari seluruh butir instrument dinyatakan valid. Uji coba 3 didapatkan 90,9% (20 butir instrumen) dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas dari uji coba 1 memiliki tingkat reliabilitas instrumen dengan α sebesar 0,937 dengan kriteria sangat reliabilitas. Uji coba 2 memiliki tingkat reliabilitas instrumen dengan α sebesar 0,950 dengan kriteria sangat reliabilitas. Dan uji coba 3 memiliki tingkat reliabilitas instrumen dengan α sebesar 0,887 dengan kriteria sangat reliabilitas.

Uji validitas dan reliabilitas yang telah valid dan reliabel, selanjutnya untuk mengetahui kelayakan *game* mari belajar, dilakukan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil pada pemakaian *game* mari belajar pada uji coba 1, 2, dan 3. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil Uji t Game Mari Belajar

Teknik Analisis Data	Signifikansi	
	Uji Coba 1 dan Uji Coba 2	Uji Coba 2 dan Uji Coba 3
Uji t	0.8	0.2

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji coba 1 dan uji coba 2 adalah $0.8 > 0.5$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Uji coba 2 dan uji coba 3 menghasilkan signifikansi $0.2 < 0.5$ maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil evaluasi *game* mari belajar, *game* direvisi 2 kali. Revisi ke 1 adalah pada bagian gambar yang terdapat dalam beberapa *stage game* yang kurang besar sehingga diganti dengan gambar yang lebih besar dan lebih jelas. Revisi ke 2 adalah pada bagian huruf pada masing-masing *stage* pada *game* mari belajar yang ukurannya masih berbeda ada yang kecil da nada yang besar, sehingga diperbaiki ukurannya

sama semua sehingga dapat terbaca. Revisi ini dilakukan untuk mencapai tujuan kelayakan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar tema 6 subtema 4 pembelajaran 2 kelas 3 SD.

Pengujian produk *game* mari belajar dilakukan pada uji coba kelompok kecil (uji coba 1), uji coba kelompok sedang (uji coba 2) dan uji coba kelompok besar (uji coba 3). Setelah dilaksanakan uji coba produk dilakukan analisis data dengan uji t dan analisis validitas dan reliabilitas instrumen. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan jumlah responden sebanyak 14 peserta didik. Uji coba kelompok sedang dengan 23 responden. Uji coba kelompok besar 28 responden. Hasil dari uji t pada kelompok 1 dan kelompok 2 menunjukkan hasil uji t hit $0,11 \leq 0,05$ dan sig $0,8 > 0,5$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Pada uji coba ke 2 dan uji coba ke 3 menunjukkan hasil uji t hit $0,00 \leq 0,05$ dan sig $0,226 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan *game* mari belajar untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Pada uji coba 1 hasil uji validitas instrumen pengukuran *game* mari belajar digunakan r tabel sebesar $> 0,300$. Setelah dilakukan uji coba didapatkan 19 butir pernyataan atau 86,36% dari 22 pernyataan dinyatakan valid dan 3 butir atau 13,63% dari pernyataan dinyatakan tidak valid. Indeks keandalan atau reliabilitas instrumen uji coba 1 sudah dapat dinyatakan baik, dari hasil analisis reliabilitas menunjukkan α sebesar 0,937. Hasil yang telah didapatkan sejalan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Maria Melinda (2016), pada uji coba kelompok kecil masih terdapat 7 butir pernyataan atau 35% dari 20 butir pernyataan yang tidak valid dan tingkat reliabilitas instrumen dinyatakan sudah reliabel. Pada uji coba 2, hasil uji validitas instrumen pengukuran *game* mari belajar juga digunakan r tabel sebesar $> 0,300$. Setelah dilakukan uji coba didapatkan 22 butir pernyataan atau 100% dari 22 pernyataan dinyatakan valid. Indeks keandalan atau reliabilitas instrumen uji coba 2 sudah dapat dinyatakan baik, dari hasil analisis reliabilitas menunjukkan α sebesar 0,950. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Umi Chotimah (2018), yaitu diperoleh hasil bahwa dari 20 butir pernyataan semua butir pernyataan dinyatakan valid. Pada uji coba 3, hasil uji validitas instrumen pengukuran *game* mari belajar juga digunakan r tabel sebesar $> 0,300$. Setelah dilakukan uji coba didapatkan 20 butir pernyataan atau 90,9% dari 22 pernyataan dinyatakan valid dan 3 butir pernyataan atau 9,09% dinyatakan tidak valid. Indeks keandalan atau reliabilitas instrumen uji coba 3 sudah dapat dinyatakan baik, dari hasil analisis reliabilitas menunjukkan α sebesar 0,887.

Media pembelajaran berupa *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan hasil belajar pada kelas 3 tema 6 subtema 4 pembelajaran 2 memiliki keterbatasan karena hanya dapat digunakan pada handphone android saja, dan hanya *focus* pada pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran ke 2. Kemudian untuk mendownload dan menginstal *game* mari belajar juga dibutuhkan ruang penyimpanan dan kuota. Walaupun memiliki kekurangan tersebut, namun *game* mari belajar memiliki kelebihan yaitu dapat dimainkan melalui handphone kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut dikarenakan pada masa sekarang ini untuk mengembangkan media pembelajaran sangatlah mudah karena dapat melihat referensi dari internet. Selain itu, media pembelajaran *game* mari belajar ini juga sangat bermanfaat bagi peserta didik, karena dengan *game* ini peserta didik menjadi lebih mudah untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun mereka inginkan. Belajar menggunakan *game* ini juga membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *game* mari belajar tema 6 Energi dan Perubahannya subtema 4 Penghematan Energi pembelajaran 2 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan PJOK.. 2) Pengembangan *game* mari belajar dilakukan dengan model pengembangan ASSURE dengan langkah-langkah analisis kurikulum Sekolah Dasar tahun 2013, mengkaji silabus kelas 3 semester, menyusun perangkat pembelajaran tema 6 subtema 4, pembelajaran ke 2, menyusun rancangan media *game* mari belajar, menyusun

materi dan *game* mari belajar, menyusun kisi-kisi dan instrumen *game* mari belajar, melakukan kegiatan pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran ke 2, menggunakan media *game* mari belajar, uji coba validitas dan reliabilitas 1, uji coba validitas dan reliabilitas 2, uji coba validitas dan reliabilitas 3, b. evaluasi *game* mari belajar. 3) Pengembangan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar ditunjukkan oleh hasil uji yang menghasilkan uji t hit $0,00 \leq 0,05$ dan sig $0,226 > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan hasil uji coba *game* mari belajar yang signifikan, dan terdapat kelayakan *game* mari belajar untuk mencapai ketuntasan belajar yang ditunjukkan oleh instrumen yang valid dengan rata-rata r (korelasi) hitung $=0,82$ dan reliable dengan $cr \alpha = 0,887$.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan banyak manfaat yang diperoleh dari pengembangan media *game* mari belajar bagi guru dan peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar guru melakukan pengembangan media pembelajaran ini pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S. ., & Wardani, N. . (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1192–1202.
- Arif, R. R., & Dewi, T. (2016). Pengembangan Game Edukasi. *Sekolah Tinggi Teknologi Garut*.
- Asri, D. ., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 419–428.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*.14(2):231–246.
- Batubara, Hamdan Husein. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 3(1).
- Chotimah, U. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SCRAPBOOK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Sriwijaya University*.
- Depdiknas RI. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*.
- Efendi, R. B., Pambudi, B., & Ngazizah, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87–100.
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2020). DENGAN GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 45–56.
- Karim, A., Savitri, D., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Kuncayhono, K. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 773–780. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.773-780>
- Melinda, M. (2016). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Spiritual Menggunakan Skala Guttman Berdasarkan Kurikulum 2013 Siswa Kelas 4 Semester 2 di Salatiga Tahun 2015/2016*.
- Prabandari, A. S., Kristin, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan LKS IPS Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 355–363.
- Pratiwi, S. I., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah*

- 548 *Pengembangan Game Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar – Ahsani Diningsih, Naniek Sulisty Wardani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>

Dasar Abstrak. 3(2), 333–340.

- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)* (Ninth edit). NJ: Pearson Education Inc..
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>
- Windawati, R., & Henny Dewi Koeswanti. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029.