

Pengembangan *Game Education* Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Di Kelas V SD

Sri Devi Rambe¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
E-mail: sridevirambe01@gmail.com¹, betarapitasilalahi@gmail.com²

Abstract

This study aims to develop an educational game in PKn lessons on the subject of appreciating joint decisions for fifth grade elementary school students. The educational game media is to make it easier for students to understand PKn learning material respecting joint decisions. This research belongs to the type of research and development R&D (research and development) with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection through observation, product design using the Quizizz application. The assessment of game education products was validated by media and material experts, namely two lecturers at the Muslim Nusantara University Al-Washliyah Medan. The results of the assessment from the validation stage are used as material for revising game education. The results of the study indicate that the validation results by material expert validators and media game education science learning materials respecting joint decisions are included in the "good" category and are suitable for use. Thus, the development of educational game media in PKn lessons for fifth grade elementary school is appropriate for schools, teachers, and students to use.

Keywords: Education game development, PKn learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game education* pada pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD. Media *game education* tersebut untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pengumpulan data melalui observasi. Desain produk menggunakan aplikasi Quizizz. Penilaian produk *game education* divalidasi oleh ahli media dan materi yaitu dua dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan. Hasil dari penilaian dari tahap validasi dijadikan bahan dalam melakukan revisi *game education*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi oleh validator ahli materi dan media *game education* pembelajaran IPA materi menghargai keputusan bersama termasuk dalam kategori “baik” dan layak digunakan. Dengan demikian, pengembangan media *game education* pada pelajaran PKn kelas V SD layak digunakan oleh sekolah, guru, dan siswa.

Kata Kunci: Pengembangan *game education*, Pembelajaran PKn.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan suatu bangsa karena pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik serta berwawasan luas. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 disebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peran guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dan keahlian agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, pendidik harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik, dan sumber belajar yang bervariasi. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan

pendidikan non formal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi seorang individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang luhur.

Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dengan adanya mata pelajaran PKn di sekolah diharapkan dapat berpengaruh dalam pembentukan jiwa nasionalisme peserta didik. Pendidikan Kewarganegaraan juga memiliki posisi penting dalam rangka membentuk warga negara yang baik atau *good citizen* (Safitri, dkk, 2020).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan PKn dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn antara lain agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan

teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan tujuan pembelajaran PKn tersebut, maka jelaslah pembelajaran PKn harus diterapkan sejak dini secara efektif.

Berdasarkan data dokumen, pengamatan dan wawancara bahwa pembelajaran PKn belum optimal dalam menggunakan media yang mendukung, sehingga siswa kurang menemukan pengetahuan sendiri dan hasil belajar PKn masih rendah di SDN 106813 Tambakrejo. Hal ini terbukti dengan ditemukan beberapa masalah, diantaranya adalah guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menarik minat siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran PKn berdampak pada siswa kurang fokus dan kurang aktif bertanya yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal.

Peneliti melakukan mini riset pada siswa kelas V SDN 106813 Tambakrejo. Mini riset yang dilakukan oleh peneliti berupa angket analisis kebutuhan media untuk guru dan siswa. Tujuan dari pelaksanaan mini riset yaitu untuk mengetahui kebutuhan media seperti apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Menurut Daryanto (2013) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil mini riset yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media berbasis informasi dan teknologi yang menarik

berupa video, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media *game education* untuk mata pelajaran PKn. Dengan menggunakan *game education* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran PKn yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Selain itu, pengembangan media *game education* dapat menjadi alternatif pemecahan masalah.

Game education adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Nilai edukatif bisa didapatkan bila terdapat hal-hal yang bermanfaat bagi penggunaannya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving*, dan meningkatkan konsentrasi. Menurut Mujib dan Rahmawati (2011) permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.

Menurut Ismail (2009) bahwa terdapat keunggulan dalam penggunaan *game education* dalam pembelajaran yaitu: (1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, dan (4)

meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti merumuskan bagaimana keefektifan media *game education* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas V SD?

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media *game education* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D (Research & Development)* dengan model ADDIE (*Analysis – Design –Development – Implement – Evaluate*) (Paldi, 2012). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Secara singkat, penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang divalidasi oleh beberapa tim ahli yang selanjutnya akan diujicobakan di lapangan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa media *game education* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas V 106813 Tambakrejo.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 106813

Tambakrejo dan 2 orang validator. Objek dalam penelitian ini adalah media *game education* pada pelajaran PKn pada materi menghargai keputusan bersama.

Untuk memperoleh data penilaian validator tentang media *Game Education* pada pelajaran PKn kelas V pada materi menghargai keputusan bersama di SDN 106813 Tambakrejo, maka peneliti menggunakan angket. Menurut Kusumah (2011: 78) Kuesioner atau angket adalah sekumpulan pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada subjek penelitian untuk dikumpulkannya berbagai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan menggunakan kuesioner atau angket, data yang dikumpulkan bisa lebih spesifik dan mudah didapatkan. Data proses pengembangan *Game Education* berupa deskriptif kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli pada bidang media dan materi. Setelah itu data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media game pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD yang layak, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli media dan ahli materi. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan diuraikan dibawah ini.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media, analisis peserta didik, analisis konsep materi,

analisis tujuan pembelajaran.

- a. Analisis kebutuhan media
Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama sehingga diperlukannya pengembangan media game. Salah satu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran adalah adanya media. Maka dari itu media memiliki peranan penting dalam proses belajar.
- b. Analisis peserta didik
Analisis peserta didik dilakukan guna melihat kebutuhan peserta didik dengan berpusat pada kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung.
- c. Analisis konsep materi
Analisis konsep berkaitan dengan analisis pembelajaran PKn materi menghargai keputusan Bersama menggunakan media game.
- d. Analisis tujuan pembelajaran
Dengan mengetahui indikator pembelajaran secara utuh dan terperinci, maka akan lebih mudah untuk menentukan item yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam mengembangkan media game pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan bentuk media pembelajaran yang akan

dikembangkan. Pembuatan media game pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan Bersama kelas V SD ini menggunakan *aplikasi* quizizz. Setelah itu peneliti menentukan materi apa saja yang akan dibahas pada materi menghargai keputusan bersama pada kelas V SD.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang game ini yaitu:

- a. Penyusunan naskah
Pada tahap ini yang harus disiapkan adalah membuat naskah materi menghargai keputusan bersama terlebih dahulu yang memuat tujuan utama game, materi yang akan disampaikan, urutan game, durasi game materi menghargai keputusan Bersama dan reaksi yang diharapkan dari siswa setelah memainkan game tersebut.
- b. Pembuatan *storyboard*
Pada tahap ini penyusunan *storyboard* disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Pengemasan produk
Pengemasan produk pada bagian ini terdiri atas *design cover* luar dan dalam dengan bantuan perlengkapan yang dibutuhkan adalah *pc*, *software* dan aplikasi *quizizz*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan ini difokuskan dalam dua kegiatan yaitu validasi ahli media dan ahli materi pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD.

- a. Validasi Ahli Media
Aspek yang dinilai atau

divalidasi oleh ahli media adalah aspek penggunaan dan penyajian, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan kegiatan pengamat siswa, aspek kelayakan tampilan, aspek kelayakan pelaksanaan dan pengukuran. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian “Ya” dan tanggapan penilaian “Tidak”.



Gambar 1.
Tampilan *Game Education*

Dari hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa media game edukasi pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria *layak* digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli media yang mendapat tanggapan penilaian “Ya”.

- b. Hasil Validasi Ahli Materi
Aspek yang akan dinilai atau divalidasi oleh ahli materi yaitu aspek kesesuaian materi dengan SK/KD, aspek keakuratan materi, aspek kemutakhiran materi, aspek kesesuaian perkembangan

peserta didik. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket yang setiap tanggapan penilaiannya itu “Ya” dan “Tidak”.

Dari hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media game edukasi pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria *layak* digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli media yang mendapat tanggapan penilaian “Ya” dan 2 tanggapan penilaian “Tidak”.

Peneliti mendapatkan respon positif dari guru ketika melakukan penelitian. Guru mengatakan bahwa game edukasi ini sangat baik untuk anak sekolah dasar khususnya kelas V karena dalam game edukasi ini mengajarkan siswa untuk meningkatkan pemahaman. Game edukasi dikembangkan memiliki alur soal yang menarik, mudah dipahami siswa karena berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, melalui game edukasi ini siswa dengan mudah memahami pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk game edukasi untuk meningkatkan pemahaman materi menghargai keputusan bersama memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dan dikategorikan “Sangat Baik”. Sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan game edukasi pada proses pembelajaran terbukti layak digunakan sebagai pembelajaran PKn materi menghargai keputusan Bersama. Penilaian game edukasi ini ditinjau dari 3 aspek yaitu: 1) cover game edukasi, 2) isi latihan-latihan materi menghargai keputusan bersama, 3) anatomi game edukasi. Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. dengan kategori "Sangat Baik".

Perilaku Tanggung Jawab dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Cipondoh 2 Kota Tangerang. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*: 2(2).

DAFTAR RUJUKAN

- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press,2011.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Safitri, I., Sa'odah & Ina Magdalena.(2020). Analisis