



SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *ONLINE* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN
KAKATUA MAKASSAR**

**NOVITA SARI
1741040004**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2021**



**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *ONLINE* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN
KAKATUA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Strata Satu
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

**NOVITA SARI
1741040004**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2022**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidorong Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi penelitian dengan judul "*Pengembangan Game Edukasi Online Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakaktua Makassar*"

Nama : Novita Sari
Nim : 1741040004
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, serta diadakan ujian skripsi pada hari Selasa, 28 Juni 2022 dan dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 18 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nurhikmah H. S.Pd., M.Si.
NIP. 19731 106 200501 2 001

Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd
NIP. 19850214 201903 1 008

Disahkan,
Ketua Prodi TP FIP UNM



Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si.
NIP. 19730702 200801 1 007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Novita Sari /1741040004

Judul : Pengembangan Game Edukasi Online Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakatua Makassar

Nomor SK : 4783 /UN36.4/PP/2022

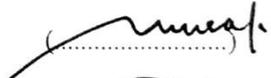
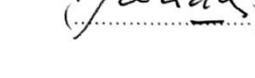
Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Selasa, 28 Juni 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Srata Satu) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh: Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons
NIP. 208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji	: Dr. Mustafa, M.Si	
Sekretaris Penguji	: Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si	
Pembimbing I	: Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si	
Pembimbing II	: Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M. Pd	
Penguji I	: Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si	
Penguji II	: Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si	

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Novita Sari
Nim : 1741041004
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : “Pengembangan *Game* Edukasi *Online* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakatua Makassar”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan mengambil-alihkan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 25 Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan,

Novita Sari

MOTTO

Gagal berasal dari rasa takut yang tidak bisa dilawan.

(Novita Sari, 2022)

Dengan rendah hati dan penuh rasa syukur, kupersembahkan karya ini untuk orang tua, saudara, dan sahabatku yang tersayang. Do'a serta dukungan kalian adalah kekuatan hingga berjuang sampai akhir.

ABSTRAK

Novita Sari 2022. Pengembangan Game edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kakatua Makassar. Skripsi dibimbing oleh Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si. dan Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah yang terdapat pada sekolah tersebut adalah kegiatan proses belajar mengajar yang monoton, sehingga siswa lebih cepat merasa bosan dalam hal belajar, bukan hanya itu akan tetapi siswa mengalami perubahan cara belajar dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring yang lebih banyak menekankan kemampuan visual dan literasi dikarenakan covid-19. Sedangkan tujuan yang akan dicapai bukan hanya sekedar dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak melainkan juga game edukasi ini dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Penelitian ini dilakukan di SDN Kakatua 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 pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Game edukasi online berada pada kualifikasi sangat kurang atau sangat dibutuhkan sehingga sehingga hal ini akan menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan game edukasi, pada desain game edukasi online ini berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan serta uji kepraktisan game edukasi online pada kelas V SD ini berada pada kualifikasi yang sangat baik. Berdasarkan hasil pengembangan game edukasi online pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. apalagi game merupakan salah satu hal yang digemari oleh peserta didik yang duduk dibangku sekolah dasar (SD). Selain itu faktor memanfaatkan panca indera yang dimiliki peserta didik yaitu mata dan telinga, juga merupakan salah satu hal yang dapat membantu memahami informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

Kata kunci : Game edukasi, Kahoot, E-learning, Bahasa Indonesia

PRAKATA

Bismillahirrohmanirohim

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan Rahmat dan Hidayahnyalah serta usaha dan perjuangan yang mampu membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Online Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakatua Makassar” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan. Shalawat serta salam tak lupa kita panjatkan pada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wassallam yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti yang dirasakan saat ini. Sepenuhnya penulis menyadari bahwa pada proses penyelesaian skripsi ini, tentunya tidaklah mudah dan banyak mengalami hambatan namun semua itu adalah motivasi yang mampu mendorong pribadi penulis agar dapat menjadi lebih baik lagi. Lewat lembaran ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, bimbingan, serta kebersamaan selama dan proses penyelesaian studi hingga terselesaikannya karya ini.

Demikian pula, penulis haturkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Nurhikmah, S.Pd., M.Si. selaku pembimbing I dan Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan petunjuk serta koreksi dalam penyusunan skripsi, sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Teristimewa, penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ibu Hj. Rannu dan Bapak H. Syarief yang telah merawat dan menyayangiku sejak dari lahir hingga saat ini penulis dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi.

Dengan kerendahan hati, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. H. Husain Syam, M. TP. yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi strata 1 Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNM.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Makassar Dr. Abdul Saman, M.Si Kons, Wakil Dekan I bidang Akademik Dr. Mustafa, M.Si., Wakil Dekan II bidang Administrasi dan Keuangan Dr. Pattaufi, S.Pd.,M.Si dan Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan Dr. H. Ansar,M.Pd. yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian serta memfasilitasi mahasiswa FIP UNM di bidang akademik, sarana dan prasarana, serta di bidang kemahasiswaan.
3. Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar Dr. Abdul Hakim.,S.Pd.,M.Si. Yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Makassar.
5. Terima Kasih kepada Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd selaku validator desain dan media pengembangan game edukasi online serta Dr. Sakaria, S.S., S.Pd, M.Pd

selaku validator isi *game* edukasi *online* yang telah dikembangkan peneliti, terima kasih atas kritikan, saran, serta masukan yang telah diberikan ke penulis.

6. Teristimewa kedua orang tua tercinta Ibunda Hj. Rannu dan Ayahanda H. Syarief, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga karena sudah merawat dan membesarkanku hingga sekarang, mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan serta selalu mendoakan dari sejak lahir hingga detik ini sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi, dan selalu sabar dalam mendidik dan memberikan motivasi. Dan tidak lupa juga kepada ketiga kakak saya, Arni, Ardi, Upi yang selalu mendoakan dan mendukung saya hingga saat ini.
7. Teknologi Pendidikan Angkatan 2017 “Inferno” dan Try’B tanpa terkecuali yang telah berjuang bekerja keras. Terima kasih atas segala doa, dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
8. Kepada semua keluarga dan pihak yang telah membantu penulis selama duduk dibangku kuliah hingga dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis ucapkan banyak terima kasih yang setinggi-tingginya, semoga apa yang diberikan dapat menjadi amal ibadah dan berkah di sisi Allah SWT.

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis dengan ikhlas memohon semoga pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini diberikan kesehatan dan dimudahkan segala urusannya. Aamin.

Makassar, 11 Januari 2022

Novita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERTANYAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Kerangka Pikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24

B. Tahap-Tahap Penelitian	24
C. Uji Coba Produk	27
D. Lokasi Penelitian	28
E. Subjek Dan Objek Penelitian	28
F. Definisi Konsep	28
G. Jenis Data	29
H. Instrumen Penelitian	29
I. Teknik Pengumpulan Data	30
J. Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
Daftar Pustaka	55
Lampiran-Lampiran	58
Riwayat Hidup	89

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kisi - Kisi Ahli Isi Materi	30
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Ahli Media	31
Tabel 3.3 Konversi Tingkat Kebutuhan Dengan Skala 5	33
Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	33
Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan Siswa	35
Tabel 4.2 Uraian Identifikasi Kebutuhan Siswa	36
Tabel 4.3 Prototype Game Edukasi Online Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	37
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Terhadap Game Edukasi	40
Tabel 4.5 Revisi Game Edukasi Online Atas Masukan Ahli Media Pembelajaran	41
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran Terhadap Game Edukasi	42
Tabel 4.7 Revisi Game Edukasi Online Atas Masukan Ahli Isi/Materi	43
Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Dalam Uji Coba Perorangan	44
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Dalam Uji Coba Kelompok Kecil	46
Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir	23
Gambar 3.1 Skema model Alessi dan Trollip	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	59
Lampiran 2 Identifikasi Kebutuhan Siswa	68
Lampiran 3 Angket Penilaian/Tanggapan Ahli Desain Dan Media	69
Lampiran 4 Angket Penilaian/Tanggapan Ahli Isi Dan Materi	70
Lampiran 5 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	71
Lampiran 6 Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	72
Lampiran 7 Angket Uji Coba Perorangan	76
Lampiran 8 Tabel Hasil Angket Penilaian Uji Coba Perorangan	77
Lampiran 9 Angket Tanggapan Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	79
Lampiran 10 Produk Game Edukasi Pasca Revisi (Finish)	80
Lampiran 11 Dokumentasi	81
Lampiran 12 Persuratan	84

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. 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)

Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orangtua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya waktu belajar yang digunakan peserta didik. Hal tersebut didukung oleh Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 31 Tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Yang dimaksud dari Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 31 menjelaskan bawah PJJ merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi, dengan begitu PJJ dapat diartikan sebagai sistem pendidikan yang memiliki karakteristik terbuka, belajar

mandiri, dan belajar tuntas dengan memanfaatkan TIK atau menggunakan teknologi lainnya.

Proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas kehidupan seseorang agar terciptanya insan paripurna bangsa. Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Nurholis (2013)

Pendidikan juga dapat dikatakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal.

Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pastakndemi covid-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia. Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid. Beban itu merupakan tanggung jawab semua elemen pendidikan khususnya negara dalam

memfasilitasi kelangsungan sekolah bagi semua *stakeholder* pendidikan guna melakukan pembelajaran jarak jauh. Bagaimana mestinya Indonesia merencanakan, mempersiapkan, dan mengatasi pemulihan covid 19, untuk menekan kerugian dunia pendidikan di masa mendatang. Pembelajaran daring mengharuskan siswa untuk belajar di rumah masing-masing tanpa datang ke sekolah langsung. Proses pembelajaran daring ini melibatkan penguasaan teknologi, komunikasi, dan internet yang harus dikuasai oleh guru maupun siswa.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Costikyan (2013) “*game* adalah sebarang karya seni dimana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda didalam *game* demi mencapai tujuan”. Novia Desta (2016) menambahkan bahwa arti game edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur, sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Game* ataupun permainan adalah sebuah aktivitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau refreshing.

Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian dari Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan yang berjudul “Pengaruh Intensitas

Bermain *Game* Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun” yang menyatakan “Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan. Agata (2015) “ Pemain dihadapkan dengan sistem dan konflik buatan. Konflik atau masalah dalam setiap *game* berbeda-beda. Konflik dalam setiap *game* menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat. *Game* juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain *game* maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda.

Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. Menurut Marc Prensky (2012) “*game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang”. *Game* edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. *Game* jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *game* edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan *game* jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, *game* jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Pada era *modern* saat ini, fungsi multimedia berkembang pesat salah satu contohnya adalah *game*. *Game* edukasi memiliki potensi yang sangat besar dalam

membangun motivasi pada proses pembelajaran John (1996). *Game* baru banyak bermunculan dengan berbagai genre dan keunggulan. Sebuah kecenderungan manusia yang akan lebih mudah menerima informasi yang berbentuk gambar dan warna, dibandingkan dengan informasi yang berbentuk tulisan polos terutama bagi anak-anak. Hal ini terkadang yang menyulitkan para orang tua untuk menyuruh anak-anak mereka belajar, karena kebanyakan buku-buku pelajaran dominan berisi tulisan, meskipun sebenarnya anak tersebut mampu memahami dan mengerti pelajaran. Akan berbeda, jika informasi itu dikemas dalam pengemasan visual dan *sound* yang mendukung. Penggunaan teknologi informasi tentang *game* edukasi untuk anak tingkat Sekolah Dasar ini diharapkan mendapat dukungan dari berbagai pihak, terutama orang tua anak agar menjadikan salah satu fasilitas yang dapat diunggulkan untuk menarik minat anak supaya senang dan semangat dalam belajar.

Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah *Kahoot*, selain itu dari segi materi di mata pelajaran bahasa Indonesia diperlukan kreativitas guru dalam menyajikan materi yang bersifat umum. Untuk memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* ini maka diperlukan sarana prasarana/fasilitas. Fasilitas yang dimaksud disini adalah ketersediaan jaringan internet yang kuat, dan Handphone/laptop.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif

partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Bunyamin dkk (2019). Proses pembelajaran aplikasi *kahoot* dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hartanti (2019) 'Motivasi belajar yang dimaksud ialah motivasi belajar setelah memanfaatkan *Kahoot*'. Hal ini dikarenakan peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui *kahoot* karena mempengaruhi situasi kelas saat *games* dimulai. Brauer (2018)

Hasil observasi awal di mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan pada tanggal 22 – 26 Maret 2021. Dari hasil observasi yang saya lakukan di SDN kakatua Makassar, ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni: Pada masa pandemic covid-19 proses belajar mengajar di sekolah sangat menurun, sehingga dianjurkan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring atau jarak jauh, dan 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 di dalam 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. Proses belajar mengajar pada game edukasi ini digunakan pada awal semester.

Siswa di kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 10-11 tahun masuk ke dalam tahap operasional konkret tingkat akhir. Kemampuan berpikirnya sudah logis dan sistematis, mampu memecahkan masalah, mampu menyusun strategi dan mampu menghubungkan. Kemampuan komunikasinya sudah berkembang seiring perkembangan kemampuan berpikirnya sehingga sudah mampu mengungkapkan pemikiran dalam bentuk ungkapan kata yang logis dan sistematis. Berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa kelas V yang sudah dipengaruhi oleh teman sebayanya sehingga terbentuklah kelompok-kelompok yang didasari oleh kesamaan-kesamaan tertentu. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berpikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersifat kongkret, melakukan klarifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep. Oleh karena itu, pendidik perlu mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mampu memberikan pemahaman yang mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Hubungan karakteristik pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah mampu membuat siswa memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan, dengan *game based learning* siswa juga bisa mengetahui bentuk

aplikatif suatu konsep dan materi, kemudian *game based learning* ini diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerja sama siswa. Dengan ini penguatan *game* edukasi sangat diperlukan di dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira, dan tidak membosankan.

Dalam penyajian data ini dilakukan identifikasi kebutuhan pada siswa kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan membagikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui apakah *game* edukasi ini dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hasil rata-rata persentase yang dilakukan kepada 25 siswa-siswi dengan bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran didapatkan hasilnya adalah 48% dengan menjawab YA berada pada kualifikasi sangat kurang sehingga hal ini akan menjadi acuan Peneliti dalam mengembangkan *game* edukasi.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah di observasi di SDN Kakatua 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 terangsang untuk pengembangan sosial, emosi, dan juga perkembangan fisik melalui aktivitas bermain yang mengandung edukasi. Maka dari itu peneliti pengembangan **“Pengembangan *Game* Edukasi Online Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakatua Makassar”** dimana materinya dibuat untuk melatih konsentrasi siswa, melatih kemampuan motorik, serta melatih bahasa dan wawasan. Keunggulan dari

Game Edukasi ini berbentuk aplikasi sehingga dapat memudahkan siswa dalam penggunaan secara mandiri.

Selain praktis karena bisa di akses melalui PC dan Android oleh anak-anak, *game* edukasi ini memiliki desain yang mampu mendukung ketertarikan siswa untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kebutuhan *game* edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Kakatua Makassar?
2. Bagaimana desain *game* edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Kakatua Makassar?
3. Bagaimana validitas dan kepraktisan *game* edukasi online pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Kakatua Makassar?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengukur tingkat kebutuhan siswa terhadap *game* edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Mendesain *game* edukasi pada mata pelajaran bahasa indonesia
3. Mengukur tingkat validitas dan kepraktisan siswa mengenai proses pembelajaran *game* edukasi berbasis *e-learning*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan yang dilakukan. Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan bagi dunia pendidikan khususnya dalam *game* edukasi berbasis *e-learning*.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa dalam *game* edukasi.
- c) Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan atau pedoman pelaksanaan proses belajar mengajar untuk sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi peneliti
Diadakannya penelitian ini dapat menambah pengalaman dan referensi bagi peneliti mengenai *game* edukasi berbasis *e-learning*.
- b) Bagi siswa SDN Kakatua
Diharapkan dapat menambah wawasan atau ilmu pengetahuan dalam *game* edukasi berbasis *e-learning*.
- c) Bagi guru
Diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau pedoman pelaksanaan proses belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk Game edukasi online (kahoot) ini adalah:

1) Materi

Materi meliputi tentang pengenalan apa itu game edukasi online dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari beserta cerita yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

2) User

a. Siswa

Siswa merupakan sasaran utama dari penggunaan produk Aplikasi Kahoot dan dapat melakukan hal-hal seperti berikut:

- 1) Dapat mempelajari materi yang ada didalam aplikasi kahoot.
- 2) Memahami video pembelajaran terkait materi yang dipaparkan dalam aplikasi kahoot.
- 3) Siswa dapat belajar dengan cepat dan tepat dikarenakan aplikasi kahoot ini memiliki beberapa fitur berupa durasi waktu di setiap soal.

b. Guru

Guru dapat menjadikan game aplikasi kahoot ini sebagai strategi dalam melakukan proses belajar mengajar.

3) Gambar dan Video

Gambar dan video adalah sebagai penunjang dalam aplikasi kahoot agar menjadi lebih menarik, sehingga minat siswa untuk belajar lebih meningkat. Selain itu gambar dan video juga dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Kawasan Teknologi Pendidikan

Kawasan Teknologi Pendidikan (TP) terurai dari komponen definisi yang didasari oleh asumsi untuk menyempurnakan wilayah kegiatan ilmuwan dan praktisi. Seels dan Richey melalui AECT 1994 mendefinisikan teknologi pembelajaran sebagai “teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar”. Hasilnya menunjukkan bahwa teori tersebut sering dijadikan teori inti dalam kajian penggunaan media atau dalam pengembangan.

- a) **Kawasan Desain:** Proses untuk menentukan kondisi belajar, meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lain-lain.
- b) **Kawasan Pengembangan:** Proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Mencakup banyak variasi teknologi seperti teknologi cetak, teknologi AV, teknologi berbasis komputer, teknologi terpadu, dll.
- c) **Kawasan Pemanfaatan:** Aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan regulasi.
- d) **Kawasan Pengelolaan:** Meliputi pengelolaan Teknologi Pendidikan melalui perencanaan, pengorganisasian, pengordinasian, dan supervisi.

e) **Kawasan Penilaian:** Proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar.

Penelitian ini termasuk dalam kawasan TP yaitu dalam kawasan pengembangan yang dimana kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi, salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk game edukasi.

2. E-learning

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka. Di era perkembangan teknologi pembelajaran daring semakin canggih dengan berbagai aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan pengguna. Tidak terikatnya waktu dan dilakukan tanpa bertatap muka menjadi keunggulan pembelajaran daring yang bisa dimanfaatkan pendidik. Seperti yang terjadi pada saat ini, pembelajaran daring menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik ketika terjadi bencana alam atau pandemi global. Indonesia menerapkan *social distancing* di segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran daring dapat dikatakan menjadi satu-satunya pilihan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia. Syarifudin A.S (2020)

Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. Hal ini

dikarenakan melalui pembelajaran daring siswa akan fokus pada layar gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Tidak akan ada interaksi atau pembicaraan yang tidak perlu dan tidak penting. Semua yang didiskusikan merupakan hal yang penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pembelajaran daring diharapkan akan menjadikan siswa mandiri dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan. John Dewey (2011) menyatakan bahwa siswa belajar dengan baik apabila mereka secara aktif dapat mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari. Melalui pendapat ini dapat dilihat bahwa pembelajaran daring memiliki keunggulan dalam mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Melalui pembelajaran daring siswa secara mandiri akan mengkreasi pengetahuan yang akan dikuasainya. Ilmu yang dikuasai siswa akan lebih bermakna dikarenakan didapatkan dari hasil menyimpulkan bukan menghafalkan.

E-learning pertama kali dimulai oleh Universitas Illinois, Urbana-Champaign pada tahun 1960 dengan menggunakan Sistem Instruksi Berbasis Komputer (*Computer-Assisted Instruction*) yang dijalankan di komputer PLATO, diciptakan oleh Profesor Don Bitzer. Sejak saat itu, tahun 1990, era CBT (*Computer-Based Training*) atau Pelatihan Berbasis Komputer mulai bermunculan. (Abadi, 2005)

E-learning atau Pembelajaran Jarak Jauh atau Pembelajaran Elektronik, yang pada dasarnya adalah alat bantu (penunjang) untuk mengatasi masalah keterbatasan jarak, waktu, biaya dan tenaga pengajar. Kumar (2002)

mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Kamarga (2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk "discussion group" dengan bantuan profesional dalam bidangnya. Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan *e-learning* yaitu kelas 'tradisional', guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran '*e-learning*' fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran e-learning akan 'memaksa' pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri.

1) Kelebihan dan Kekurangan E-learning.

E-learning memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) kemudahan akses yang tidak terhalang oleh ruang dan waktu, 2) membentuk peserta didik memiliki karakter yang mandiri dan bertanggung jawab, 3) membengkauat materi dengan jumlah yang tidak terbatas, 4) dan tersedianya informasi yang melimpah dari berbagai sumber dengan syarat

memiliki koneksi internet yang baik. Penggunaan e-learning pada pendidikan tinggi telah mengantongi SK Mendiknas No.107/U/2001 yaitu tentang Pendidikan Tinggi Jarak Jauh (PTJJ) dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Hal tersebut menjadi landasan penggunaan e-learning sebagai platform pembelajaran daring.

Selain memiliki kelebihan e-learning juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu: 1) tidak semua tempat memiliki koneksi internet, 2) tidak semua pengguna paham dan mampu mengoperasikan komputer atau elektronik dengan baik, 3) membutuhkan waktu lebih dalam mempersiapkan materi berupa konten digital, 4) interaksi antara peserta didik dan pendidik cenderung kurang sehingga memperlambat nilai. Asih Setiyowati (2020)

3. *Game Edukasi Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan *komputer* itu sendiri. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, *komputer* hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah *komputer* dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan *komputer* berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan *komputer* tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian dari Artikel Psikologi kesehatan yang

berjudul “Pengaruh *Game* Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan”. Putra (2021)

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dimana saat ini teknologi sudah sangat maju dan berkembang semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar bukan lagi momok yang membosankan, dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, belajar dapat dilakukan dimanapun dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, mengingat teknologi merupakan salah satu sisi yang cukup dekat dengan perkembangan anak saat ini, maka seharusnya bisa dimanfaatkan dengan maksimal untuk perkembangan positifnya. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan android. Pemanfaatan android sebagai media belajar sangat efektif dan efisien, di mana belajar dapat dilakukan sambil bermain game yang membuat anak usia dini menjadi lebih tertarik untuk belajar karena android dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar. Eka Jayanti dkk (2018)

4. Aplikasi Kahoot

Gamifikasi tidak hanya dirancang untuk kesenangan dan kesenangan pelajar. Ini juga merupakan pendekatan instruksional yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas instruksi pada pembelajaran siswa. Para pembaca buku ini dapat berharap bahwa dengan gamifikasi mereka akan dapat:

- 1) Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar dan prestasi akademik.

- 3) Meningkatkan daya ingat dan retensi.
- 4) Memberikan umpan balik instan tentang kemajuan dan aktivitas siswa.
- 5) Mengkatalisis perubahan perilaku.
- 6) Biarkan siswa memeriksa kemajuan mereka.
- 7) Mempromosikan keterampilan kolaborasi.

Siswa Anda pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka sebagai hasil dari permainan instruksi Anda, selain membuat pembelajaran mereka lebih menyenangkan. Sangkyun Kim (2018)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Arsyad (2002)

Aplikasi *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi, Kurnia, 2018). Nokham (2017) menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakan *Kahoot*. Selain itu penggunaan *Kahoot* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nya dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar Selain itu penelitian tentang *kahoot!* juga

dilakukan oleh Fitri Romiyarti dan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan tingkat emosional siswa. Alfansyur (2019)

a. Langkah-Langkah Pembuatan Game Edukasi Kahoot:

- 1) Buka website resmi kahoot! : <https://kahoot.com/>
- 2) Selanjutnya silahkan anda klik Sign Up di bagian pojok kanan atas layar
- 3) Lalu pilih pengguna sebagai teacher dan sekolah
- 4) Jika anda menggunakan akun gmail anda bisa klik sign up with google atau disesuaikan.
- 5) Langkah berikutnya klik continue for free di kotak Basic
- 6) Selanjutnya silahkan anda isi informasi profil akun
- 7) Maka anda akan masuk ke dasbor kahoot dan berhasil terdaftar

b. Cara Membuat Kuis Atau Soal Pada Aplikasi Kahoot:

- 1) Dalam dasbor silakan cari dan klik Create di sebelah kanan bawah
- 2) Selanjutnya anda akan diminta memilih permainan maka silahkan pilih quiz
- 3) Setelah itu akan masuk tampil halaman untuk memulai membuat quiz
- 4) Silakan anda buat pertanyaan beserta jawaban pilihan dan durasi waktu
- 5) Anda juga bisa menambahkan gambar atau video (dari youtube) dalam soal.
- 6) Untuk jawaban benar silahkan anda klik pada tanda ceklis di samping jawaban benar.
- 7) Jika ingin melihat hasil tampilan maka klik preview
- 8) Dan jika anda telah selesai membuat soal kuis, bisa anda klik done, maka secara otomatis akan tersimpan dan terpublikasikan.

c. Cara Memainkan Game Kahoot:

- 1) klik play pada file soal kuis yang telah anda simpan.
- 2) Selanjutnya pilih mode permainan classic
- 3) Maka akan muncul kode join, lalu sebarkan ke peserta atau murid untuk join
- 4) Lalu memasukan kode join kuis yang anda sebarkan tadi

- 5) Memasukan nama peserta oleh peserta atau murid dan jika semua peserta atau murid dirasa sudah masuk semua maka klik Ok Go untuk memulai.
- 6) Setiap pertanyaan benar akan mendapatkan poin sesuai kecepatan menjawab
- 7) Jika sudah selesai maka akan muncul hasil dari kuis tersebut secara akumulatif, dan maka akan muncul peringkat dari secara keseluruhan dari peserta didik.

5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Melalui perjalanan sejarah yang panjang, Bahasa Indonesia telah mencapai perkembangan yang luar biasa, baik dari segi jumlah penggunaannya maupun dari segi tata bahasa dan kosakata serta maknanya. Sekarang Bahasa Indonesia telah menjadi bahasa yang modern yang digunakan dan dipelajari tidak hanya di seluruh Indonesia tetapi juga di banyak Negara. Bahkan, keberhasilan Indonesia dalam mengajarkan bahasa Indonesia kepada generasi muda telah dicatat sebagai prestasi dari segi peningkatan komunikasi antar warga. (Aksara Timur, 2016)

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan sejak masih dibangku sekolah dasar (SD) karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Dalam penelitian ini saya menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi yang saya ambil dari mata pelajaran ini yaitu dari RPP/Silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bahasa Indonesia adalah perencanaan proses pembelajaran berupa ikhtisar (garis besar) tata kelola (prosedur) dan mekanisme (tata kerja) penyajian materi pembelajaran. Dilihat dari sudut tata kelola (prosedur) pembelajaran, RPP berupa strategi pengelolaan kelas yang berkaitan dengan pengaturan peserta didik sesuai dengan metode yang dipilih (diskusi, observasi, sosiodrama, dan sebagainya) agar proses pembelajaran berjalan sesuai rencana. Hal itu digunakan untuk menempatkan peserta didik sesuai peran dan tugas yang diberikan sehingga semua peserta didik menunjukkan aktivitasnya.

Penerapan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pencapaian dari kompetensi materi pembelajaran siswa kelas V di SDN kakatua, sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulisan	3.1.1 menunjukan ide pokok pada sebuah paragraph 3.1.2 mencari pokok pikiran pada sebuah percakapan
3.2	Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran	4.1.1 mengidentifikasi pokok pikiran yang terdapat pada sebuah teks.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran dengan menggunakan *game* secara *E-learning* Sangat menarik di kembangkan. Dengan penggunaan aplikasi *game* yang dapat murid-murid tidak cepat bosan dengan adanya Fitur gambar yang menarik serta video yang dapat memancing ketertarikan murid untuk lebih giat belajar.

Selain untuk menunjang proses pelaksanaan pembelajaran, *game* edukasi juga dapat meningkatkan daya serap murid atas materi yang diajarkan. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, kemudian ide untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *E-learning* tersebut muncul. Untuk lebih jelasnya dalam memahami pembahasan penelitian ini maka peneliti menggambarkan melalui kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

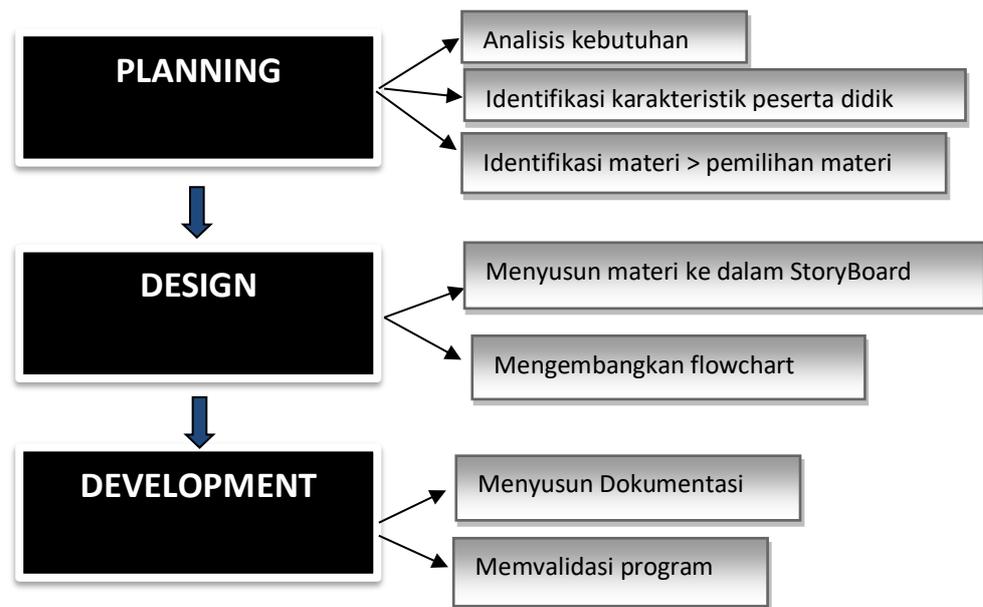
A. Jenis Penelitian

Salah satu bentuk dari penelitian adalah pengembangan, penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian *research and development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Hanafi (2017)

Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

B. Tahap – Tahap Penelitian

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang merupakan jabaran dari model Alessi dan Trollip dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi langkah-langkah seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Skema model Alessi dan Trollip (2001)

1. Planning

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menyempurnakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memastikan adanya kesalahan-kesalahan serta kekurangan yang terdapat dalam penelitian.

b. Identifikasi karakteristik peserta didik

Dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak bermain, dalam hal ini saya mengembangkan *game* edukasi untuk melakukan proses belajar mengajar antara guru dan siswa secara daring untuk merangsang pemahaman siswa karena ketertarikan mereka lebih ke dalam *game* yang bersifat mobile.

c. Identifikasi materi – pemilihan materi

Pemilihan materi sangat penting dalam *game* edukasi, dikarenakan untuk menunjang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Peneliti memilih materi Bahasa Indonesia dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan bahasa

resmi Republik Indonesia yang sangat jarang digunakan dalam bahasa sehari-hari di Makassar.

2. *Design*

a. Merancang/menyusun materi

Tahap ini meliputi pembuatan gambaran awal dari produk yang berisi tampilan-tampilan fisik yang akan diikuti pada saat pengembangan *game* edukasi. Dalam tahap ini peneliti menginginkan suatu *game* yang dapat membuat siswa nyaman dalam proses belajar mengajar, selain itu peneliti juga ingin lebih mengasah keterampilan siswa dalam *game* edukasi yang peneliti buat. Dan langkah ini merancang materi dalam bentuk *game* edukasi yang merujuk pada RPP.

b. Mengembangkan flow chart

Setelah merancang atau menuliskan materi, maka dilakukan desain tampilan dan fitur-fitur pada media pembelajaran aplikasi Kahoot berbasis e-learning, agar media lebih valid dan praktis dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam prosedur pengembangan *game* edukasi, menggunakan flowchart juga sangat dibutuhkan untuk mendesain model atau alur berfikir isi program *game* edukasi yang peneliti buat.

3. *Development*

a. Menyusun dokumentasi

Sebelum memulai mengembangkan *game* edukasi, hal yang perlu dibuat adalah menyusun dokumentasi yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi

dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan peneliti dari berbagai sumber.

b. Memvalidasi produk

Pada tahapan ini validitas terdiri dari dua tahap yaitu validitas isi/materi dan validitas desain/media. Validitas isi/materi akan dilakukan oleh ahli materi tujuannya untuk mendapatkan penilaian dari ahli isi/materi mengenai materi yang telah dipaparkan dalam buku digital. Sedangkan validasi desain/media dilakukan oleh ahli desain yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli desain terkait dengan desain game edukasi yang dikembangkan. Validator ahli isi/materi adalah ibu Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd dan validator ahli desain/media adalah bapak Dr.Sakaria,S.S., S.Pd.,M.Pd.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji ahli atau validitas dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi dalam bidang bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan masukan untuk perbaikan. Pada tahapan uji coba produk ini dilakukan dengan cara menguji siswa kelompok kecil yang terdiri dari 5 kelompok disetiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa, kemudian uji coba perorangan yang terdiri dari 4 orang siswa dan tanggapan guru pengampu mata

pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui kepraktisan game edukasi online pada kelas V SD yang dikembangkan.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Kakatua makassar. Penelitian menerapkan lokasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi yang akurat.

E. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kakatua Makassar yang berjumlah 25 orang dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian validator yang terdiri dari 2 orang yaitu validator ahli desain/media dan validator ahli isi/materi isi pembelajaran, sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan game edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN kakatua makassar.

F. Definisi Operasional

Menghindari kesalahan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis mencantumkan definisi istilah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan *game* edukasi yaitu pembuatan *game* yang dilakukan untuk proses belajar mengajar sambil bermain, sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran mengajar berlangsung.
- 2) *Game* edukasi adalah *game* yang berfokus pada proses pembelajaran siswa, *game* edukasi ini berupa aplikasi yang bisa digunakan di pc dan android yang didalamnya terdapat fitur-fitur *game* yang menarik. Untuk penggunaannya sangat mudah, yaitu dengan mendownload aplikasinya tidak usah pusing lagi

untuk login melalui email dll, karena guru akan membagikan pin dari aplikasi *Kahoot!* ini, sehingga akan langsung terhubung ke dalam aplikasi *Kahoot!*

- 3) Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan. Di dalam Aplikasi *kahoot!* ini ada ‘uji pengetahuan’ yang terdiri dari 4 permainan yaitu: Quis, True Or False, Puzzle, Type Answer yang sangat menarik untuk diterapkan pada siswa.

G. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil dan (4) tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan secara tertulis kepada guru, siswa, ahli media dan desain dan ahli isi/materi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan untuk peneliti. Fungsi dari angket yaitu mengetahui relevan dan kepraktisan game edukasi online Kahoot pada mata pelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

I. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi ini dilakukan untuk melihat dan mengamati secara langsung subjek penelitian agar peneliti mendapatkan informasi sesuai yang dikehendaki.

2) Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, siswa, dan ahli media untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan game edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Table 3.1 Kisi – kisi instrumen ahli materi

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	3
		2. Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan	1
		3. Kontekstualisasi	1
		4. Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan	1
		5. Kemudahan soal latihan untuk dipahami	1
		6. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	1
		7. Variasi soal latihan	1
		8. Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	1
		9. Soal latihan dapat di-review ulang	1
		10. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	1
Jumlah			12

Table 3.2 Kisi – Kisi Instrumen fAhli Media

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	JUMLA BUTIR
1	Media	1. Dapat dikelola dengan mudah	1
		2. Mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya	1
		3. Kejelasan penyampaian informasi/pesan/materi yang ada pada game edukasi	1
		4. Kemenarikan media pembelajaran berbasis game yang dikembangkan	1
		5. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	
2	Komunikasi visual	1. Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	1
		2. Navigasi dalam pengoprasian media (disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)	1
		3. Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik)	1
		4. Visual (layout desain, tipografi, warna)	1
		5. Gambar dalam media	1
Jumlah			10

J. Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan data maka proses selanjutnya adalah menganalisis data yang telah peneliti peroleh setelah penelitian. Analisis data bertujuan untuk menemukan informasi yang berguna serta menginformasikan kesimpulan yang peneliti dapatkan . Hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hal yang diteliti oleh peneliti sehingga data yang disajikan menjadi mudah dipahami bagi orang yang membacanya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu :

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* dari guru yang telah di wawancarai. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan,

kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian diamati serta diseleksi sebagai acuan perbaikan produk.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase dari respon atau tanggapan 3 guru yang berada di SDN Kakatua di Makassar. Data berupa masukan, kritikan, tanggapan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :

\sum = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan objek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Memberikan makna dan pengambilan keputusan pada angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, dan angket penilaian/tanggapan guru-guru yang

berada di SDN Kakatua Makassar terhadap *game* edukasi yang dikembangkan.

Digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup dibutuhkan
21% - 40%	Kurang dibutuhkan
0% - 20%	Sangat kurang dibutuhkan

Sumber: Maryuliana, dkk (2016)

Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Mardiansyah (2018:36)

Berdasarkan pada tabel di atas, maka *game* edukasi yang tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat validasi *game* edukasi tersebut lebih dari 75%, kemudian apabila kurang dari 75% maka *game* edukasi tersebut memerlukan revisi. Sedangkan untuk lembar komentar, hasil tanggapan, kritik, dan saran dari validator akan dijadikan bahan pertimbangan untuk revisi *game* edukasi.

BAB IV

Hasil pengembangan dan pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa 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*). Adapun hasil yang diperoleh setiap tahap-tahap yang terdapat dalam model Alessi dan Trollip yaitu:

1. Tingkat Perencanaan Kebutuhan

Adapun hasil yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tingkat Perencanaan Kebutuhan Siswa

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diprogram oleh siswa kelas V di SDN Kakatua Makassar. Perencanaan kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam model Alessi dan Trollip yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat mengetahui kebutuhan awal siswa dalam pengembangan game edukasi. Perencanaan kebutuhan ini dilakukan pada 25 siswa untuk memberikan gambaran kebutuhan terkait pengembangan game edukasi online.

Pada tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi karakteristik siswa dengan angket identifikasi kebutuhan siswa yang terdiri dari 11 pertanyaan yang diisi oleh 25 orang siswa dengan membagikan selebaran angket secara langsung.

1) Penyajian data

Dalam penyajian data ini dilakukan identifikasi kebutuhan pada siswa kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan membagikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui apakah game edukasi ini dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.1 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%

Tabel 4.1 diperoleh hasil rata-rata persentase yang dilakukan kepada 25 siswa-siswi dengan bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran didapatkan hasilnya adalah 48% dengan menjawab YA berada pada kualifikasi

sangat kurang sehingga hal ini akan menjadi acuan Peneliti dalam mengembangkan game edukasi.

Table 4.2 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 terkadang membosankan karena pengajarannya 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 4.2 diatas dapat mengetahui kondisi pembelajaran, hal ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan game edukasi online pada siswa kelas V SD. Kemudian setelah memperoleh data sebagai dasar untuk mengembangkan produk game edukasi dapat diketahui bahwa para siswa, hasil dari pengisian angket membutuhkan game edukasi, dengan identifikasi kebutuhan siswa berada pada tahap yang dibutuhkan untuk dikembangkannya game edukasi ini.

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 diedit melalui aplikasi picsArt 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.

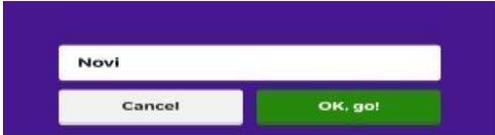
Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Tujuan mendesain pembelajaran online Kahoot agar memudahkan pembelajaran secara jarak jauh yang menarik dan relevan. Untuk memudahkan pengembangan game edukasi online pada kelas V SD maka dirumuskan *prototype* rancangan sebagaimana diuraikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Prototype game edukasi online pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1. Perencanaan pengembangan game edukasi online pada aplikasi Kahoot.

NO	KOMPONEN	DESKRIPSI
1	Spesifikasi	Pembelajaran online ini menggunakan aplikasi Kahoot yang dapat diakses melalui smartphone, Kahoot tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore atau bisa juga melalui website https://kahoot.com/
2	Desain Isi/Materi	Membuat materi atau soal untuk siswa yaitu menyiapkan RPP/Silabus.
3	Konten	Terdiri dari 5 kali pertemuan dengan materi pembelajaran yaitu: organ gerak hewan dan manusia, membaca beberapa paragraf, serta gambar dan percakapan.

2. Pengembangan desain game edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

NO	Deskripsi	Visual																		
1	Tampilan awal aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	 <p>The screenshot shows the Kahoot! app interface. At the top, it says 'My Kahoots' with navigation arrows. Below that, there's a card for a quiz titled 'BAHASA INDONESIA KELAS V SD' created '3 days ago' by user 'nvitasyrfl4'. The card features a red and white flag graphic and indicates '16 Qs' and 'Everyone' access.</p>																		
2	Tampilan pada saat memasukkan kode PIN	 <p>The screenshot shows a green background with a white input field labeled 'Game PIN' and a black 'Enter' button below it.</p>																		
3	Tampilan memasukkan nama peserta atau murid	 <p>The screenshot shows a purple background with a white input field containing the name 'Novi'. Below the input field are two buttons: 'Cancel' and 'OK, go!'.</p>																		
4	Tampilan tersebut menunjukkan setiap pertanyaan yang dijawab benar akan mendapatkan point sesuai kecepatan menjawab.	 <p>The screenshot shows a Kahoot! quiz question. At the top, it says 'Correct' and '+973'. The question is: 'Soal! Selain kuku panjang, landak juga memiliki duri di hampir seluruh bagian tubuhnya. Duri-duri tersebut berfungsi untuk melindungi diri. Saat dalam bahaya, misalnya saat akan diserang hewan lain, landak akan menggulung badannya hingga menjadi seperti bola. Setelah itu, landak akan menegangkan duri-duri yang ada di tubuhnya sehingga akan tampak seperti bola berduri.' Below the question are four multiple-choice options: 'Tubuhnya landak sangat tajam' (marked with a red X), 'Landak satu tubuhnya berduri' (marked with a red X), 'Landak berduri' (marked with a red X), and 'Landak memiliki duri di hampir seluruh bagian tubuhnya' (marked with a green checkmark).</p>																		
5	Jika sudah selesai maka akan muncul hasil dari kuis tersebut secara akumulatif, dan maka akan muncul peringkat dari secara keseluruhan dari peserta didik.	 <p>The screenshot shows the Kahoot! scoreboard. It has a purple background and a 'Quit' button in the top right. The scoreboard lists five players and their scores:</p> <table border="1" data-bbox="799 1738 1358 1973"> <thead> <tr> <th>Rank</th> <th>Player Name</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Player 2</td> <td>10332</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Novi</td> <td>9800</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Player 4</td> <td>5699</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Player 3</td> <td>3616</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Player 1</td> <td>865</td> </tr> </tbody> </table>	Rank	Player Name	Score	1	Player 2	10332	2	Novi	9800	3	Player 4	5699	4	Player 3	3616	5	Player 1	865
Rank	Player Name	Score																		
1	Player 2	10332																		
2	Novi	9800																		
3	Player 4	5699																		
4	Player 3	3616																		
5	Player 1	865																		

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 picsArt. Warna pada setiap soal tersebut di edit menggunakan aplikasi picsArt. 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 kepraktisan nya. 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 penilaian 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 Kakatua Makassar. Angket Validasi dari ahli

media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 3. Dari hasil angket validasi tersebut maka dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kejelasan penyampaian informasi/pesan/materi yang ada pada game edukasi	5
2	Kemenarikan media pembelajaran berbasis game 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	Ke Urutan 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. Berdasarkan hasil penilaian media dan desain pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.3, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

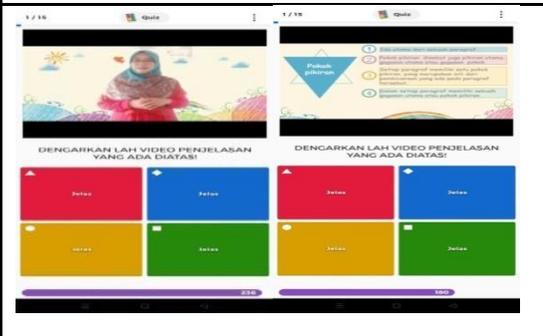
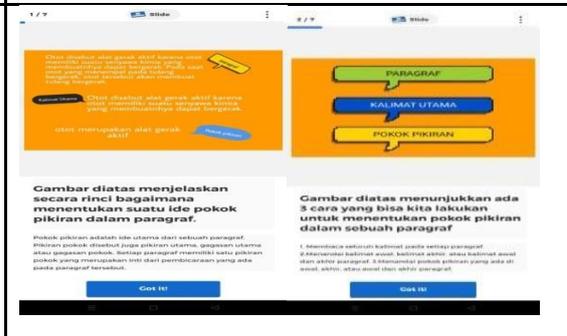
$$presentase = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka Persentase:

$$presentase = \frac{48}{10 \times 5} \times 100 = 96\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi baik, sehingga game edukasi sudah bisa di uji cobakan dengan revisi berdasarkan masukan dari ahli media. Berdasarkan hasil review atau penilaian/tanggapan ahli desain media pembelajaran angket game edukasi tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan game edukasi sehingga produk pengembangan dapat dihasilkan lebih baik.

Tabel 4.5 Revisi Game Edukasi Online Atas Masukan Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
<p>Video penjelasan terlalu panjang sehingga anak mudah bosan mendengarkan</p>	<p>Diganti dengan sebuah gambar yang berisi text penjelasan mengenai soal yang ingin dikerjakan.</p>

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 pembelajaran 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 4.6 Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran

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 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

Masukan, saran dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan media presentasi yaitu: gambar yang digunakan dalam media kurang beresolusi tinggi. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100$$

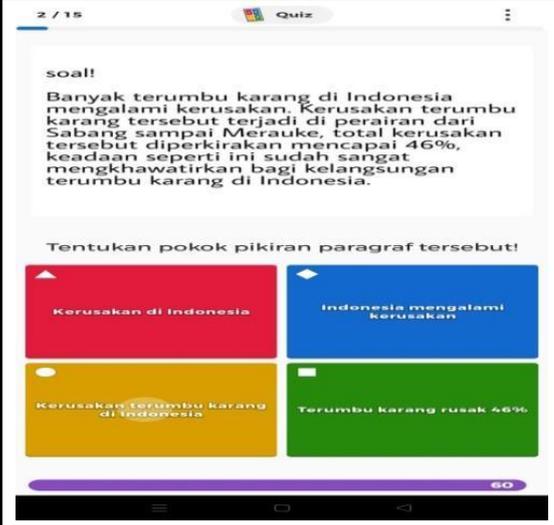
Karena bobot tiap pilihan 1, maka persentase:

$$presentase = \frac{49}{10 \times 5} \times 10 = 98\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 98% berada pada kualifikasi baik. Game edukasi online dalam kategori ini sudah layak di uji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan game edukasi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya.

Tabel 4.7 Revisi Game Edukasi Online Atas Masukan Ahli Isi/Materi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>2 / 15 Quiz</p> <p>soal!</p> <p>Banyak terumbu karang di Indonesia mengalami kerusakan. Kerusakan terumbu karang tersebut terjadi di perairan dari Sabang sampai Merauke, total kerusakan tersebut diperkirakan mencapai 46%, keadaan seperti ini sudah sangat mengkhawatirkan bagi kelangsungan terumbu karang di Indonesia.</p> <p>Tentukan pokok pikiran paragraf tersebut!</p> <p>Kerusakan di Indonesia Indonesia mengalami kerusakan</p> <p>Kerusakan terumbu karang di Indonesia Terumbu karang rusak 46%</p> <p>60</p>	 <p>3 / 7 Quiz</p> <p>Soal!</p> <p>Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.</p> <p>Tentukan ide pokok pikiran dalam paragraf berikut.</p> <p>Makhluk yang bergerak dan hidup Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak</p> <p>Cirinya bergerak Makhluk hidup</p> <p>50</p>
<p>Materi harus sesuai dengan isi RPP</p>	<p>Materi sudah sesuai dengan isi RPP dan ditambahkan dengan Logo UNM pada soal.</p>

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.

1) Penyajian Data

Data yang diperoleh dari uji coba perorangan yaitu 4 orang siswa diminta untuk menilai game edukasi online untuk kelas V SD. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba perorangan secara keseluruhan dapat dilihat di lampiran 8.

Tabel 4.8 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 penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase tanggapan uji coba perorangan tentang game edukasi online adalah sebagai berikut :

$$presentase = \frac{100\% + 90\% + 82\% + 84\%}{4} = 89\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase 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 di lampiran 6.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Dalam Uji Coba Kelompok Kecil

NO	Aspek yang dinilai	Persentase (%)				
		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	89%	81%	92%	89%	90%
5	Kemenarikan tampilan bahan ajar					
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%				

Uji kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang game edukasi sebagai berikut:

$$presentase = \frac{89\% + 81\% + 92\% + 89\% + 90\%}{5} = 88\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase 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 Kakatua 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 Kakatua Makassar.

Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

NO	PERTANYAAN	SKOR
1	Materi dalam bahan ajar game edukasi sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Materi dalam bahan ajar game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Game yang dikembangkan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran	4
4	Penyajian materi yang sederhana dan konkrit	5
5	Ketepatan penggunaan bahasa	5
6	Kemudahan dalam menggunakan game edukasi	4
7	Kemenarikan tampilan game edukasi	5
8	Penggunaan gambar dalam game edukasi relevan dan membantu pemahaman siswa	5
9	Kesesuaian audio dengan video	4
10	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran	5
Jumlah		46

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$presentase = \frac{46}{10 \times 5} \times 100\% = 92\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan game edukasi berbasis online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menentukan pokok pikiran pada sebuah teks dan menghafal alat gerak beserta fungsinya pada hewan dan manusia. Game edukasi berbasis 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 empat siswa-siswi, uji kelompok kecil berjumlah dua puluh lima siswa-siswi dan terbagi menjadi lima kelompok dan terakhir Hasil penilaian guru yang menunjukkan kualifikasi baik.

Game edukasi ini merupakan program pembelajaran yang sengaja dirancang khusus untuk pembelajaran, yang berguna untuk membantu kinerja seorang tenaga pendidik yaitu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, baik masa pandemi covid-19 maupun secara normal. Game edukasi dipilih dan dikembangkan untuk digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Hal ini disebabkan game edukasi dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam melakukan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan game edukasi harus terencana sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan guru, dan siswa memahami

cara menggunakan media tersebut, sehingga pada akhirnya game edukasi dapat dipergunakan dan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dimana saat ini teknologi sudah sangat maju dan berkembang semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar bukan lagi momok yang membosankan, dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, belajar dapat dilakukan dimanapun dan belajar menjadi lebih menyenangkan, Jayanti dkk (2018). Peningkatan siswa dari awal sampai akhir yang peneliti dapatkan pada proses penelitian di sekolah tersebut yakni: 1. Siswa lebih aktif membaca, 2. Siswa lebih cepat berpikir, 3. Membantu siswa untuk belajar mandiri, 4. Minat belajar siswa tinggi, 5. Selalu muncul rasa senang pada proses belajar mengajar berlangsung.

Kekurangan/keterbatasan di dalam aplikasi kahoot dan cara mengatasinya:

- 1) Tidak dianjurkan untuk kelas besar, sehingga peneliti menggunakan aplikasi ini untuk di kelas kecil yang jumlah pesertanya tidak terlalu banyak.
- 2) Jumlah tulisan yang terdapat pada aplikasi kahoot terbatas, sehingga peneliti melakukan suatu ide untuk mengedit soal dan jawaban di salah satu aplikasi yang bernama aplikasi pictArt agar tulisan didalam aplikasi kahoot tersebut secara tidak langsung tidak terbatas.
- 3) Jumlah peserta pada aplikasi kahoot terdapat hanya 50 peserta khususnya pada mode gratis.

- 4) Beberapa fitur di dalam game aplikasi Kahoot ini berbayar, sehingga peneliti hanya memanfaatkan fitur yang tidak berbayar contohnya seperti kuis, benar salah, dll. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Game edukasi online dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran peserta didik, sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan yang dikembangkan yaitu game edukasi online kepada 25 orang siswa kelas V di SDN Kakatua Makassar, berdasarkan analisis tersebut dapat diperoleh dari hasil rata-rata persentase. 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). Pada tahap validasi dapat diperoleh dari penilaian game edukasi dari dua dosen ahli sebagai validator. Data hasil penilaian kemudian dianalisis dan dihitung skor kevalidan nya. Hasil kevalidan dari ahli desain media pembelajaran dengan kriteria 96% sangat valid, kemudian dari ahli/isi materi dengan kriteria 98% sangat valid. Game edukasi dapat dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria dalam arti hasil teks memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Uji coba dilakukan pada siswa kelas V di SDN Kakatua Makassar. dilaksanakan setelah produk diperbarui sesuai dengan saran dan masukan Validator. Analisis kepraktisan game edukasi dari tanggapan guru, uji perorangan siswa, dan uji kelompok kecil dari siswa, praktis. Menurut Munir (2012) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari apa yang dilihat dan didengar pembelajaran menggunakan teknologi audio visual 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, uji coba 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.

1. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan yang dimiliki pada produk yang dikembangkan, yaitu:

- 1) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan.
- 2) Siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
- 3) Siswa dilatih untuk kecepatan membaca dan berpikir.
- 4) Siswa dilatih untuk kemampuan motoriknya dalam menggunakan aplikasi kahoot.

Kekurangan yang dimiliki pada produk yang dikembangkan, yaitu:

- 1) Harus memiliki data (kouta).
- 2) Siswa gampang terkecoh untuk membuka hal lain.

2. Keterbatasan Peneliti

Penelitian pengembangan game edukasi ini tidak terlepas dari beberapa hambatan diantaranya:

- 1) Banyaknya siswa yang tidak mempunyai kuota dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Kurangnya siswa yang datang sehingga cuman 25 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa yang sedang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa yang membutuhkan pembelajaran game edukasi online yaitu aplikasi Kahoot. Hal ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan game edukasi online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Kakatua Makassar.
2. Pengembangan ini meliputi proses pembuatan game edukasi dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk game edukasi tersebut. Dari hasil validasi desain pembelajaran game edukasi online Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diperoleh hasil yaitu valid, dan berada pada kualifikasi baik. Sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran online. Tahap pengembangan desain pembelajaran online Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah di uji cobakan pada siswa dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi baik
3. Uji ahli atau validitas dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi dalam bidang bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan masukan untuk perbaikan. Pada tahapan uji coba produk ini dilakukan dengan cara menguji siswa kelompok

kecil yang terdiri dari 5 kelompok disetiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa, kemudian uji coba perorangan yang terdiri dari 4 orang siswa dan tanggapan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui kepraktisan game edukasi online pada kelas V SD yang dikembangkan.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

- 1) Bagi siswa-siswi untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Bagi guru untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis multimedia seperti media presentasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
- 3) Bagi kepala sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran ter khusus fasilitas pembelajaran yang berbasis multimedia seperti, media presentasi diantaranya dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, S., n.d. KEBIJAKAN PENDIDIKAN JARAK JAUH 6.
- Adi Joko Purnomo (2017). Aplikasi *game* edukasi untuk anak tingkat sekolah dasar. *Jurnal universitas nusantara PGRI Kediri*, 2-3
- Arsyad Azhar, 2017, media pembelajaran, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arifin, A.N., Hala, Y., n.d. Pemanfaatan *Kahoot* sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa 4.
- Ana Widyastuti dkk. 2020. *Pengantar teknologi pendidikan*. Jakarta: Yayasan kita penulis
- Alfansyur, A., Mariyani, M., 2019. PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika Kaji. Teori Dan Praktek. Pendidik. PKn* 6, 208–216.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Agung Nugroho catur Saputro. 2021. *Pembelajaran sains*. Yogyakarta: Yayasan kita penulis
- Asih Setiyowati . 2020. *Peran teknologi pendidikan dalam penggunaan e-learning sebagai platform pembelajaran di masa pandemi covid-1*. *Jurnal pendidikan ekonomi*. Vol. 4 No. 02, 202
- Benedict Guit, G. 2015. *Game edukasi matematika untuk anak sekolah dasar berbasis android*. *Informatika mulawarman: jurnal ilmiah ilmu komputer (JIM)*, 10.
- Devi Wahyu Daniati, dkk. 2020. *27 cara asyik belajar matematika*. Mangelang: Pustaka rumah cinta
- Dr. Nana, M.Pd. 2019. *Pengembangan bahan ajar*. Jawa tengah: LAKEISHA
- Eko Muhammad Naufal, dkk. 2021. *Asiknya pembelajaran fisika dalam jaringan di tengah pandemi*. Yogyakarta: UAD press (anggota IKAPI dan APTI)
- Erfan, M., Archi Maulya, M., 2020. PENGARUH GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP PENGUASAAN KONSEP MAHASISWA CALON GURU SEKOLAH DASAR PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR. *J. DIDIKA WAHANA Ilm. Pendidik. DASAR* 6.
<https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2694>

- Hanum, N.S., 2013. KEEFEKTIFAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (STUDI EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING SMK TELKOM SANDHY PUTRA PURWOKERTO). *J. Pendidik. Vokasi* 3, 13.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., Agustini, R., 2019. Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis J. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indonesia*. 6, 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hanafi (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Jurnal kajian keislaman*, Vol. 4 No. 2, 130-131
- Koran, jaya kumar. (2002). *Aplikasi e-learning dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah Malaysia*.
- Lantip Diat Prasojo & Riyanto. (2011). *Teknologi informasi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Lisnani, & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*. 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., Misriandi, M., 2020. EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR (SD) PADA GURU. *Int. J. Community Serv. Learn*. 4. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Manggena, T.F., Putra, K.P., Elingsetyo Sanubari, T.P., 2017. PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP TINGKAT KOGNITIF (KECERDASAN LOGIKA-MATEMATIKA) USIA 8-9 TAHUN. *Satya Widya* 33, 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>
- Nurkholis, N., 1970. PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *J. Kependidikan* 1, 24 44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Neni Hermita. 2017. *Inovasi pembelajaran abad 21*. Surabaya: Global Aksara Pres
- Nurdjan, S.Pd,M.,Pd, Timur, A., n.d. BAHASA INDONESIA UNTUK PERGURUAN TINGGI 158.

- Putra, B.B., 2021. Pengaruh Game Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari-hari (preprint). Open Science Framework.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/rpyje>
- PT. Bhakti Adikarya Buana Abadi (2005). Dalam <https://www.baba.co.id/sejarah-dan-pemanfaatan-e-learning-atau-pembelajaran-elektronik/> (Diakses 1 april 2021)
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *Implenmetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 1–7.
http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pd
- Prasanti, D., 2018. Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. LONTAR J. Ilmu Komun. 6.
<https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Setijadi (ed). 2005. Pedoman Pendidikan Jarak Jauh. Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Suparman, Atwi dan Zuhairi, Aminudin. 2004. Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek (edisi 2). Universitas Terbuka. Jakarta.
- Siti Saroh. 2019. *Tutorial membuat media pembelajaran 4.0*. Surabaya: Vc. Pustaka Mediaguru.
- Sangkyun Kim, dkk. 2018. *Advances in Game-Based Learning*. Vol. 68 No. 2
- Syarifudin, A.S. (2020). *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua. Vol. 5 No. 1.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- UU RI No.12 tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi
- Wedyawati, N., Si, S., Pd, M., n.d. JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN VOL. 9 No. 1 April 2018 10.
- Wanty Eka Jayanti, dkk. 2018. *Game edukasi “kids learning” sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis android*. Jurnal khatulistiwa informatika, Vol. VI (1): 79.
- Yazdi, M., 2012. E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI 2, 10.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN KAKAKTUA
 Kelas / Semester : V/1
 Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)
 Sub Tema : Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 2)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 mengidentifikasi pokok pikiran pada sebuah teks.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1 Menuliskan hasil identifikasi pokok pikiran

BAHASA INDONESIA

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan. Mengetahui cara dalam memelihara kesehatan alat gerak pada manusia.
4.1	Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1 Menggambar alat gerak hewan dari kardus dan kayu atau bahan bekas lainnya.

IPA

SBDP

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Memahami gambar cerita.	3.2.1 Menceritakan ulang cerita yang terdapat pada gambar.
4.2	Membuat gambar cerita.	4.2.1 Menyajikan gambar cerita.

C. TUJUAN

1. Dengan membaca, siswa mampu mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok pikiran dari setiap paragraf secara bertanggung jawab.
2. Dengan mengamati gambar, siswa mampu memahami tulang sebagai salah satu organ gerak manusia secara benar.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia secara tepat.
4. Dengan membuat gambar alat gerak hewan dari kardus siswa lebih memahami bentuk tulang hewan dengan memanfaatkan barang lingkungan sekitar
5. Dengan diskusi, siswa dapat memahami fungsi masing-masing tulang pada manusia secara benar.

D. MATERI

1. Bacaan tentang ide pokok pikiran
2. Bacaan tentang hewan vertebrata dan hewan avertebrata

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 	20 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati secara saksama gambar yang terdapat pada buku siswa. Fokus pengamatan siswa pada gambar dan penjelasan gambar.  <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyajikan dan mengomunikasikan hasil pengamatannya secara tertulis dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa. <p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Berikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan mengamati. Kegiatan ini bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif penilaian dengan melihat ketepatan jawaban siswa. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Merangkai sebuah cerita berdasarkan gambar. Kemampuan mengidentifikasi berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek, dalam hal ini berupa gambar. <p>B. Ayo berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengatakan kalimat penghubung yang menjembatani perpindahan kompetensi dari cerita gambar ke organ gerak hewan. 	100 Menit



- Siswa mengamati rangka organ gerak tulang pada hewan vertebrata beserta fungsi-fungsinya.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan.

Hasil yang diharapkan

- Mengetahui rangka organ gerak hewan vertebrata.
- Berani dan percaya diri mengemukakan pendapat.
- Guru memastikan bahwa siswa telah memahami organ gerak hewan vertebrata.
- Setelah benar-benar paham, guru meminta siswa membuat model sederhana organ gerak salah satu hewan vertebrata maupun avertebrata.
- Siswa mencermati langkah-langkah kerja yang sudah dijelaskan oleh guru

Hasil yang diharapkan

- Mengetahui rangka organ gerak hewan vertebrata.
- Kreatif, tanggung jawab, dan disiplin dalam mengerjakan tugas.

C. Ayo Mencoba

- Guru membimbing dan mengawasi siswa membuat model sederhana organ gerak hewan dari bahan kardus maupun bahan bekas lainnya
- Guru selalu menekankan kebersihan, kerapian, dan keselamatan kerja selama kegiatan berlangsung.
- Meskipun model sederhana, namun kerangka organ gerak hewan ini dibuat dengan memanfaatkan barang dari lingkungan sekitar.

Hasil yang diharapkan

- Mengetahui organ gerak hewan.
- Cermat, teliti, dan percaya diri dalam mengerjakan tugas.

D. Ayo Membaca

- Pada kegiatan Ayo Membaca, Siswa diminta untuk membaca teks tentang Penyandang Cacat yang Sukses.



Alternatif kegiatan membaca

1. Alternatif 1, guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati.
2. Alternatif 2, guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.
3. Alternatif 3, bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa.

Alternatif Jawaban

Paragraf	Ide Pokok
----------	-----------

Alternatif Jawaban

Paragraf	Ide Pokok
1	Sidik lahir dengan kondisi yang memprihatinkan, ia tak memiliki kedua kaki mulai dari pangkal paha.
2	Meski tubuhnya tak sempurna, sejak kecil Sidik tidak mau merepotkan orang lain.
3	Setelah bertahun-tahun bekerja di Yayasan Swa Prasyda Purna tapi tak menghasilkan materi berarti, Sidik memilih keluar dan mencari pekerjaan lain.
4	Modalnya ketika itu sumbangan dari Pemda DKI sebesar satu juta rupiah.
5	Ia juga sudah punya merek lengkap dengan cap di pembungkus produknya.
6	Beruntung ada seorang pengusaha lokal yang melihat kegigihan Sidik dan akhirnya menyumbangkan sebuah sepeda motor untuk operasional usaha.
7	Saat ini Sidik terus mengembangkan pemasaran produknya.
8	Kini, dari hasil usahanya Sidik mengantungi keuntungan berkisar 1 sampai 2 juta rupiah perbulan.

Tips dan Saran

- Berikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan eksplorasi, pengumpulan data, dan komunikasi.
- Kegiatan ini bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif penilaian, dengan melihat kedalaman dan kebenaran jawaban siswa serta kelengkapan data/informasi yang dikumpulkan siswa.

Hasil yang diharapkan

- Gemar membaca.
- Mampu menggali informasi dari bacaan.
- Mampu menentukan ide pokok dari bacaan.

E. Ayo Berkreasi

- Secara interaktif guru menjelaskan salah satu jenis gambar ilustrasi, yaitu gambar cover.



- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat.
- Guru memastikan siswa memahami arti dan unsur-unsur gambar cover.
- Setelah benar-benar paham, siswa mencoba membuat gambar cover berdasarkan bacaan yang berjudul *Penyandang Cacat yang Sukses*.
- Tekankan pada siswa untuk selalu memperhatikan unsur-unsur gambar cover buku. Semua unsur gambar cover

Catatan:

Selama kegiatan, guru memberikan porsi yang lebih kepada siswa untuk kemampuan diri dalam menggambar.

- Berikan keleluasaan siswa untuk bertanya.

Untuk merangsang daya imajinasi siswa berkaitan dengan cerita yang akan dituangkan melalui gambar, berikan pertanyaan-pertanyaan pancingan serta contoh-contoh cerita.

F.

- Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



- Guru mengidentifikasi dan menganalisa jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan siswa untuk mengembangkan ide pokok menjadi sebuah bacaan serta memahami organ gerak manusia yang berupa tulang dan cara menjaganya.

Hasil yang diharapkan

- Mengetahui gambar cerita yang berupa cover.
- Membuat gambar cerita.
- Mengembangkan imajinasi sekaligus menuangkannya ke dalam bentuk gambar.

Catatan:

- Merupakan media untuk mengukur seberapa banyak materi yang sudah dipelajari dan dipahami siswa.
- Pada aktivitas ini lebih ditekankan pada sikap siswa setelah mempelajari materi.
- Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, guru dapat memberikan REMEDIAL dan PENGAYAAN sesuai dengan tingkat pencapaian masing-masing siswa.

Hasil yang diharapkan

- Siswa memahami tulang sebagai organ gerak manusia dan manfaat sayuran bagi tubuh manusia.
- Siswa mampu mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.
- Siswa mampu membuat cerita gambar.

Penutup	1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan dirumah <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan orang tuanya, siswa melakukan aktivitas sehari-hari di rumah sambil menentukan organ gerak apa yang digunakan pada saat melakukan aktivitas tersebut. 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	20 Menit
---------	---	-------------

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan

2					
4					
2					
5					
2					
6					
2					
7					

c. Keterampilan
Penilaian Unjuk
Kerja

1) Rubrik Menulis Berdasarkan Pengamatan Gambar

Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang ditulis sesuai dengan kejadian atau peristiwa yang tampak pada gambar yang diamati	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan benar mengelompokkan jawaban.	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Sebagian besar jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Hanya sebagian kecil jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan hanya sebagian kecil benar dalam mengelompokkan jawaban.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

a) Mencari Ide Pokok Bacaan

Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Ketepatan	Memahami keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.
Keterampilan	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

b) Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Rumusan Ide Pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat)	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

c) Rubrik Membuat Gambar Cover

Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Proporsi	Seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Hampir seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian besar gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian kecil gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.
Komposisi	Seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Hampir seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian besar objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian kecil objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.
Pewarnaan	Seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Hampir seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian besar objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian kecil objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.

d) Rubrik Membuat Model Sederhana Organ Gerak

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Hampir seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian besar anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian kecil anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.
Anatomi	Seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Hampir seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian besar bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian kecil bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.
Hasil akhir	Seluruh bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Hampir seluruh bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Sebagian besar bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Sebagian kecil bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Tuliskan bagian-bagian organ gerak hewan-hewan berikut:

Rangka Tubuh Hewan		
Kelinci	Burung	Kadal

2. Pengayaan

Buatlah gambar organ gerak salah satu hewan berikut dan berilah penjelasan secukupnya pada gambar.

- Jangkrik
- Katak
- Kadal
- Ikan

3. Kerja Sama Orang Tua

- Siswa menunjukkan hasil karya gambar yang dibuatnya, lalu orang tua membuat evaluasi berdasarkan gambar tersebut.
- Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya.

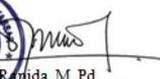
Hasil yang diharapkan

Menjaga hubungan baik dan kedekatan dengan orang tua.

I. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolah

Mengetahui,
Kepala Sekolah UPT SPFSN Kakatua


Dra. H. R. Ajida, M. Pd.
Nip. 196405041986122001

Makassar, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran PAI,


Defi Kamanda, S. Pd.
Nip. 198109262009012005

LAMPIRAN 2

Identifikasi kebutuhan siswa

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Nama : ~~Devi~~ MUMH-DEDE REZKY WISAYA
 Kelas : 5B
 Jenis Kelamin : Laki-laki b. Perempuan
 Asal Daerah : MAKASSAR
 Agama : ISLAM
 Sekolah : SDN KAWA LWA

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kakaktua Makassar. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran bahasa indonesia dan kebutuhan media pembelajaran. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Bagian I

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai !

- Apakah anda merasa cepat bosan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara daring?

 Ya kadang-kadang Tidak
- Apakah mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami dalam pembelajaran secara daring?

 Ya kadang-kadang Tidak
- Apakah metode penyampaian pembelajaran oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring membantu anda dalam memahami materi?

 Ya kadang-kadang Tidak
- Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bahasa indonesia (seperti: video, buku, quiz, dan sebagainya)?

 Ya kadang-kadang Tidak
- Apakah anda lebih mengikuti pembelajaran dengan baik bila menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah oleh guru?

 Ya kadang-kadang Tidak
- Menurut anda, apakah penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik?

 Ya kadang-kadang Tidak

Bagian II

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai !

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami		✓
2	Materi-materi dalam pembelajaran bahasa indonesia disajikan dalam berbagai jenis teks	✓	
3	Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang teradang membosankan karena pengajarannya yang kurang variatif dan materi banyak berkutat dalam penyampaian teori		✓
4	Dalam pembelajaran bahasa indonesia anda merasa masih kesulitan memahami teks yang hanya didengarkan	✓	
5	Pembelajaran bahasa indonesia membutuhkan waktu yang cukup untuk mempelajari setiap materi namun dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring membatasi waktu dalam penyampaian materi pembelajaran	✓	

LAMPIRAN 3

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN DAN MEDIA

FORMAT A:
 UJI AHLI MEDIA
 PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA DAN DESAIN
 TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MATA
 PELAJARAN BAHASA INDONESIA

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian informasi/pesan/materi yang ada pada game edukasi	1	2	3	4	5
2	Kemenarikan media pembelajaran berbasis game yang dikembangkan	1	2	3	4	5
3	Gambar sesuai dengan materi yang disampaikan	1	2	3	4	5
4	Suara sesuai dengan materi yang disampaikan	1	2	3	4	5
5	Teks sesuai dengan materi yang disampaikan	1	2	3	4	5
6	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	1	2	3	4	5
7	Kejelasan audio dalam media yang dikembangkan	1	2	3	4	5
8	Media yang dikembangkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi	1	2	3	4	5
9	Keurutan alur tampilan bahan ajar video	1	2	3	4	5
10	Kemudahan penggunaan bahan ajar video	1	2	3	4	5

Keterangan:
 1 = Sangat Kurang Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

Tujuan Pembelajaran di Sesuaikan dengan
 Indikator Pembelajaran mata Pelajaran
 Bahasa Indonesia KD 3.1 dan KD 4.1

Makassar, 18-04-2002
 Ahli Isi
 Dr. Sakaria, M.Pd.
 NIP. 198503272019031005

LAMPIRAN 4

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI DAN MATERI

FORMAT B:
UJI AHLI ISI/MATERI
PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI ATAU MATERI
PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					5
2	Kesesuaian materi dalam media yang dikembangkan dengan indikator pembelajaran					5
3	Kejelasan tujuan pembelajaran				4	5
4	Penyampaian materi dalam media pembelajaran memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran					5
5	Keakuratan konsep dan definisi					3
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

Keterangan:
1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan materi

Komentar dan saran untuk perbaikan media

- Video pembelajarannya terlalu panjang
- Desain video pembelajaran buat semenarik mungkin

Makassar,

Ahli Media

(Signature)

NIP.

LAMPIRAN 5

FORMAT C: UJI COBA

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran yang digunakan	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	1	2	3	4	5
4	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi	1	2	3	4	5
5	Kemenaarikan tampilan bahan ajar	1	2	3	4	5
6	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi yang disampaikan	1	2	3	4	5
7	Keterbacaan teks yang digunakan	1	2	3	4	5
8	Kesesuaian audio dengan video	1	2	3	4	5

9	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
10	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik
4 = Baik

5 = Sangat Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Makassar,
Peserta Didik

WVDMKMAINA
NIS.

LAMPIRAN 6

Angket Uji Coba Kelompok Kecil

NO	NAMA	KPTPYTDMPY	KMYD	MYDMUMTPYID	BYDMPDDM	KTBA	KGYDDMY	KTYD	KADV	BABDDPP	KDMMPY	SKOR	PRESENTASE
Kelompok I													
1	R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
2	R2	5	3	4	5	5	3	4	3	4	5	41	82%
3	R3	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	45	90%
4	R4	5	3	5	2	4	3	5	4	5	2	38	76%
5	R5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
Re Rata Persentase (%)												89%	
Kelompok II													
6	R6	5	4	5	5	2	5	4	1	5	4	40	80%

7	R7	5	4	5	3	2	4	4	1	5	4	37	74%
8	R8	3	5	3	4	3	4	5	5	3	4	39	78%
9	R9	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	47	94%
10	R10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	40	80%
Re Rata Persentase (%)												81%	
Kelompok III													
11	R11	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	45	90%
12	R12	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
13	R13	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	47	94%
14	R14	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	46	92%
15	R15	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	45	90%
Re Rata Persentase (%)												92%	
Kelompok IV													
16	R16	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	46	92%

17	R17	3	5	4	5	4	3	4	5	5	4	42	84%
18	R18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
19	R19	3	5	3	4	3	4	5	5	5	4	41	82%
20	R20	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	44	88%
Re Rata Persentase (%)												89%	
Kelompok V													
21	R21	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	42	84%
22	R22	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	44	88%
23	R23	3	5	4	5	4	4	3	5	5	4	42	84%
24	R24	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
25	R25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
Re Rata Persentase (%)												90%	

KETERANGAN :

R1 : Responden Siswa

KPTPYTDMPYD : Kejelasan Penyampaian Tujuan Pembelajaran Yang

KMYD : Kejelasan Materi Yang Disajikan

MYDMUMTPY : Materi Yang Diberikan Memudahkan Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Yang Ingin Dicapai

BYDMPDDM : Bahasa Yang Digunakan Memudahkan Peserta Didik Dalam Memahami Isi Materi

KTBA : Kemenarikan Tampilan Bahan Ajar

KGYDDMY : Kesesuaian Gambar Yg Digunakan Dengan Materi Yang Digunakan

KTYD : Keterbacaan Teks Yang Digunakan

KADV : Kesesuaian Audio Dengan Video

BABDDPP : Bahan Ajar Baik Digunakan Dalam Proses Pembelajaran

KDMMPY : Kemudahan dalam menggunakan Media Pembelajaran Yang Dikembangkan

LAMPIRAN 7

FORMAT C: UJI COBA

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

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

LAMPIRAN 8

Angket Uji Coba Perorangan

		S1	S2	S3	S4		
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran yang digunakan	5	5	5	3	18	90%
2	Kejelasan materi yang disajikan	5	5	3	5	18	90%
3	Materi yang diberikan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	5	4	4	18	90%
4	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi	5	4	5	5	19	95%
5	Kemenarikan tampilan bahan ajar	5	5	5	4	19	95%
6	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi yang	5	5	3	4	17	85%

disampaikan							
7	Keterbacaan teks yang digunakan	5	4	4	3	16	80%
8	Kesesuaian audio dengan video	5	5	3	5	18	90%
9	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran	5	3	4	5	17	85%
10	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran yang	5	4	5	4	18	90%
dikembangkan							
Jumlah		50	45	41	42		
Presentase (%)		100%	95%	82%	84%		

LAMPIRAN 9

Angket Tanggapan Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

FORMAT D:
TANGGAPAN GURU
MATA PELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi dalam bahan ajar game edukasi sesuai dengan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2	Materi dalam bahan ajar game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3	Game yang dikembangkan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	1	2	3	4	5
5	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
6	Kemudahan dalam menggunakan game edukasi	1	2	3	4	5
7	Kemenarikan tampilan game edukasi	1	2	3	4	5
8	Penggunaan gambar dalam game edukasi relevan dan membantu pemahaman siswa	1	2	3	4	5
9	Kesesuaian audio dengan video	1	2	3	4	5
10	Bahan ajar baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:
1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Maujud Daru

PEDOMAN WAWANCARA

Nama guru: DEFI KAMANDA, S.pd
Mata pelajaran: BAHASA INDONESIA
Kelas: V.13
Jenis kelamin: PEREMPUAN

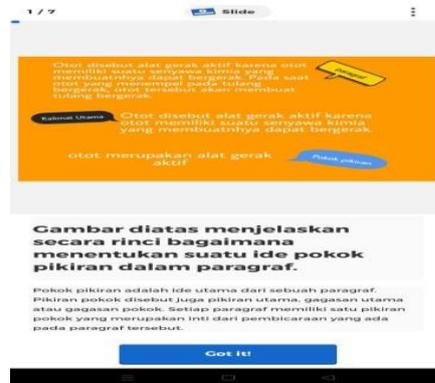
- Menurut anda, apakah pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat penting untuk dipelajari?
- Apakah kekurangan atau kendala yang dialami dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?
- Dalam proses belajar mengajar, apakah peserta didik meminati pembelajaran Bahasa Indonesia?
- Menurut anda, bantuan media elektronik contohnya seperti game edukasi dalam penyampaian materi pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik lagi dan siswa dapat lebih meminati proses pembelajaran?
- Menurut anda, game edukasi online ini bisa menjadi materi yang menarik dalam penyampaian pembelajaran?

Jawab:

- Ya, sangat penting karena bahasa Indonesia merupakan bahasa sehari-hari dan juga sebagai bahasa persatuan Indonesia.
- Keurangannya biasanya peserta didik malas membaca, apalagi bacaan yang panjang dan kurang menarik.
- Tidak semua peserta didik meminati pembelajaran bahasa Indonesia karena biasanya mereka tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang monoton.
- Ya, sangat membantu dalam proses pembelajaran karena peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- Ya, karena bisa membantu mengasah kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik lebih termotivasi lagi dalam belajar.

LAMPIRAN 10

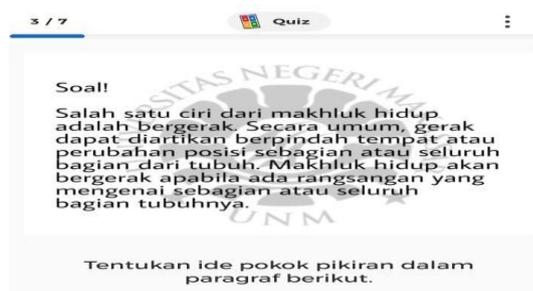
Game Edukasi Pasca Revisi



Gambar 1 menjelaskan isi materi yang ingin dikerjakan



Gambar 2 menunjukan 3 cara menentukan pokok pikiran



Gambar 3 soal yang ingin dikerjakan oleh siswa

LAMPIRAN 11**Dokumentasi**

Gambar 1.1 identifikasi kebutuhan siswa



Gambar 2.1 uji perorangan



Gambar 3.1 pengisian angket uji perorangan



Gambar 4.1 uji kelompok kecil



Gambar 5.1 pengisian angket kelompok kecil

LAMPIRAN 12

Persuratan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate 1 Makassar
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457 Laman: www.unm.ac.id

PENGESAHAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahasan utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 November 2021, maka usul penelitian untuk skripsi saudara :

Nama : Novita Sari
NIM : 1741040004
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan *Game* Edukasi Online Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Kakaktua Makassar

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama dan peserta seminar, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 30 Desember 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dr. Nurhikmah, S.Pd., M.Si
NIP. 19731106 200501 2 001

Pembimbing II

Andromeda Valentino S, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850214 201903 1 008

Mengetahui,
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Mustafa, M.Si.
NIP. 19660525 199203 1 002

Disahkan oleh,
Ketua Jurusan Prodi FIP UNM,

Dr. Mulya Hafid, S.Pd., M.Si.
NIP. 19670702 200801 1 007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 207/UN36.4/LT/2022 07 Januari 2022
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian
Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPM D Prov. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : **NOVITA SARI**
N I M : 1741040004
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ONLINE PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN KAKAKTUA
MAKASSAR**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 25244/S.01/PTSP/2022
 Lampiran :
 Perihal : **izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 207/UN36.4/LT/2021 tanggal 07 Januari 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NOVITA SARI**
 Nomor Pokok : 1741040004
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN KAKAKTUA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Januari s/d 10 Februari 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 10 Januari 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19620624 199303 1 003

Tembusan Yth
 1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*

SIMAP PTSP 10-01-2022



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: fip@unm.ac.id
Laman: <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

KEPUTUSAN

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar**

Nomor : /UN36.4/PP/2022

Tentang

Validator Instrumen Tugas Akhir (skripsi) pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar:**

Menimbang : a. bahwa untuk optimalnya penyelesaian tugas akhir mahasiswa pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, maka dipandang perlu menetapkan dosen validator instrumen mahasiswa
b. bahwa untuk maksud pada point 1 di atas, dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusannya.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012
4. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999;
6. Keputusan Mendikbud RI Nomor 277/O/1999;
7. Keputusan Mendikbud RI Nomor 200/O/2003;
8. Keputusan Mendiknas RI Nomor 025/O/2002;
9. Keputusan Rektor UNM Nomor 401/UN36/HK/2019

Memutuskan

Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Bapak/Ibu **Dr.Sakaria, S.S., S.Pd, M.Pd./NIP. 198503272019031005** sebagai validator isi mahasiswa berikut:

No	NIM	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Validator
I	1741040004	Novita Sari	Pengembangan game edukasi online pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Kakaktua Makassar	Isi (materi)

Kedua : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.

Ketiga : Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

ASLI keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Ditetapkan di : Makassar
Pada Tanggal : 14 Januari 2022
Dekan,

Dr. Abdul Saman, S.Pd., M.Si., Kons.
NIP. 19720817 200212 1 001

Salinan disampaikan kepada:

1. Ketua Jurusan TP
2. Dosen Validator
3. Mahasiswa bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: fip@unm.ac.id
Laman: <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

KEPUTUSAN

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Nomor : 42 /UN36.4/PP/2022

Tentang

Validator Instrumen Tugas Akhir (skripsi) pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar:

- Menimbang : a. bahwa untuk optimalnya penyelesaian tugas akhir mahasiswa pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, maka dipandang perlu menetapkan dosen validator instrumen mahasiswa
- b. bahwa untuk maksud pada point 1 di atas, dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusannya.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012
4. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999;
6. Keputusan Mendikbud RI Nomor 277/O/1999;
7. Keputusan Mendikbud RI Nomor 200/O/2003;
8. Keputusan Mendiknas RI Nomor 025/O/2002;
9. Keputusan Rektor UNM Nomor 401/UN36/HK/2019

Memutuskan

Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Bapak/Ibu **Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd./NIP. 19860326 201903 2 009** sebagai validator isi mahasiswa berikut:

No	NIM	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Validator
1	1741040004	Novita Sari	Pengembangan game edukasi online pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Kakaktua Makassar	Media

Kedua : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
Ketiga : Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

ASLI keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Ditetapkan di : Makassar

Pada Tanggal : 14 Januari 2022



Dj. Abdul Saman, S.Pd., M.Si., Kons.

NIP. 19720817 200212 1 001

Salinan disampaikan kepada:

1. Ketua Jurusan TP
2. Dosen Validator
3. Mahasiswa bersangkutan
4. Arsip

RIWAYAT HIDUP



Novita Sari. Lahir pada tanggal 14 april 1999 di ujung pandang kecamatan mariso. Penulis merupakan anak bungsu dari empat bersaudara dari pasangan H. Syarief (Ayah) dan HJ. Rannu (Ibu). Pada tahun 2005, penulis menyelesaikan pendidikan di TK PUTRA 1 dan melanjutkan pendidikan di SDN Kakatua Makassar pada tahun 2005 dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Makassar dan lulus pada tahun 2014. Setelah menyelesaikan sekolah menengah pertama, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 14 Makassar dan lulus pada tahun 2017. Setelah tamat SMA, penulis dinyatakan lulus di jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.