

# Pengembangan Aplikasi Permainan Jelajah Tempat Tinggalku untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Kelas IV

Nurul Hidayanti<sup>1</sup>, Ida Putri Rarasati<sup>2</sup>, Ervika Dewi Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Balitar

Email: <sup>1</sup>[meysaarinda@gmail.com](mailto:meysaarinda@gmail.com), <sup>2</sup>[idaputri277@gmail.com](mailto:idaputri277@gmail.com), <sup>3</sup>[vikadewi0@gmail.com](mailto:vikadewi0@gmail.com)

**Abstrak:** Berdasarkan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran tematik guru belum memiliki kemampuan mengembangkan media berbasis komputer, masih terbatas pada video yang di unduh dari *youtube*, sedangkan siswa merasa jenuh dan belum sepenuhnya memahami pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan hasil uji keterbacaan terhadap penggunaan aplikasi permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dibatasi sampai tujuh langkah yaitu (1) mencari potensi dan masalah di SDN Srengat I, SDN Kepanjenlor I, SDN Sumberdiren II, dan SDN Sidodadi II, (2) melakukan penelitian dan pengumpulan data dengan melakukan wawancara guru dan siswa kelas IV, (3) desain produk dilakukan dengan menganalisis pembelajaran serta merencanakan isi produk, (4) validasi desain dilakukan oleh 9 validator yang terdiri dari masing-masing 3 validator materi, 3 validator media, dan 3 validator bahasa, (5) revisi desain dilakukan berdasarkan saran ahli, (6) uji coba terbatas dilakukan oleh 5 guru kelas IV dan 10 siswa kelas IV, (7) revisi produk berdasarkan saran guru dan siswa. Instrumen pada penelitian ini adalah angket. Hasil kelayakan dari validator ahli materi 88%, ahli media 92,70%, dan ahli bahasa 89%. Hasil angket keterbacaan guru terhadap aplikasi permainan memperoleh presentase 87,5% dan hasil angket keterbacaan siswa memperoleh presentase 94,1%.

---

#### Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

#### Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-10-2022

Disetujui pada : 20-10-2022

Dipublikasikan pada : 30-10-2022

---

#### Kata Kunci:

Aplikasi Permainan, Jelajah Tempat Tinggalku, Pembelajaran Tematik

---

#### DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i4.580](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i4.580)

**Abstract:** *Based on interviews, it shows that thematic learning teachers do not yet have the ability to develop computer-based media, it is still limited to videos downloaded from YouTube, while students feel bored and do not fully understand learning. This study aims to determine the feasibility and results of the readability test for the use of game applications. The research method used is Research and Development (RnD) which is limited to seven steps, namely (1) looking for potentials and problems at SDN Srengat I, SDN Kepanjenlor I, SDN Sumberdiren II, and SDN Sidodadi II, (2) conducting research and collecting data by conducting interviews with teachers and fourth grade students, (3) product design is carried out by analyzing learning and planning product content, (4) design validation is carried out by 9 validators consisting of 3 material validators each, 3 media validators, and 3 language validators, (5) design revisions were carried out based on expert advice, (6) limited trials were carried out by 5 fourth grade teachers and 10 fourth grade students, (7) product revisions based on teacher and student suggestions. The instrument in this research is a questionnaire. Eligibility results from material expert validators 88%, media experts 92.70%, and linguists 89%. The results of the teacher's readability questionnaire on game applications obtained a percentage of 87.5% and the results of the student readability questionnaire obtained a percentage of 94.1%*

**Keywords:** *Game Applications, Explore My Home, Thematic Learning*

## PENDAHULUAN

Adanya virus covid-19 berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Hal ini karena proses pembelajaran yang awalnya secara tatap muka harus dibatasi dan diganti dengan daring. Dampak adanya pandemi covid-19 pada proses pembelajaran daring terhadap peserta didik diantaranya Seperti motivasi peserta didik yang kurang dalam mengikuti pembelajaran daring. Fasilitas yang kurang memadai, menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran daring. Peserta didik harus dihadapkan dengan sistem online yang pembelajarannya berupa teori. Selain itu siswa lebih tidak peduli atau terkesan meremehkan terhadap setiap tugasnya. Menurut Ningsih (2020) Hal tersebut disebabkan interaksi yang terbatas antara guru dan siswa sehingga kurang maksimalnya pemahaman materi dan jenuh dengan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di 4 sekolah dasar Kabupaten dan Kota Blitar menyatakan bahwa proses pembelajaran tematik pada siswa kelas IV berlangsung secara daring dan juga pembelajaran tatap muka dengan dilakukan dalam bentuk shift yang tentunya harus memenuhi protokol kesehatan. Guru melakukan proses perencanaan pembelajaran yaitu (RPP, smartphone, buku dan media lainnya), pelaksanaan pembelajaran (penyampaian materi tanya jawab dan pemberian tugas), serta evaluasi (memeriksa tugas yang dikirimkan siswa dengan cara difoto kemudian dikirim melalui whatsapp dan menuliskannya di laporan).

Menurut Sahari (2020) pendidik dituntut untuk mampu melakukan pembelajaran secara daring dan membuat inovasi pembelajaran yang dapat dipahami siswa meski tidak tatap muka secara langsung. Saat pembelajaran daring pendidik diwajibkan untuk membuat media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

Dari hasil wawancara guru bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun saat pandemi guru belum memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada saat pembelajaran tematik. Hal tersebut diperkuat oleh Wicaksono, (2016) bahwa peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 siswa kelas IV menyatakan bahwa siswa merasa tidak semangat saat belajar dirumah karena media yang digunakan pada pembelajaran tematik tidak begitu menyenangkan. Oleh karena itu siswa merasa jenuh dan belum sepenuhnya memahami pembelajaran tematik secara maksimal. Akibatnya baik guru maupun siswa tidak bisa melaksanakan pembelajaran secara lancar dan sering kali materi yang disampaikan tidak sesuai dengan target yang diharapkan.

Hambatan itulah yang menjadikan sebuah permasalahan sehingga ketuntasan dalam pembelajaran tematik tidak tercapai dengan baik. Sangat perlu adanya sebuah media yang mendukung untuk kegiatan proses kegiatan pembelajaran tematik. Siswa sekolah dasar biasanya lebih faham jika belajar menggunakan media seperti animasi, suara, gambar-gambar dan permainan. Menurut Deti (2012) game edukasi merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan anak menjadi aktif.

Menurut Anggi Widyatama (2020) Media Interaktif Game Petualang Berbasis *RPG-MAKER XP* untuk Pembelajaran Menulis Pantun layak digunakan dalam pembelajaran karena dilengkapi dengan pemilihan materi, soal, maupun gambar. Selain itu, menurut Selvia Ayu Wardani (2020) dengan judul Game Belajar Bangun Datar (LABADA) Kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa game ini layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, Anggi dan Selvia hanya mengembangkan satu pokok bahasan saja. sedangkan pada penelitian ini media game yang dikembangkan membahas pokok bahasan materi tematik yang dapat digunakan dalam pembelajaran 1 sampai 3 kali tatap muka.

Menurut Triana dalam Sanjaya (2009) memaparkan sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya (1) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) media harus sesuai dengan materi pembelajaran, (3) media harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa, (4) media harus memerhatikan eektivitas dan efisien, (5) media harus sesuai

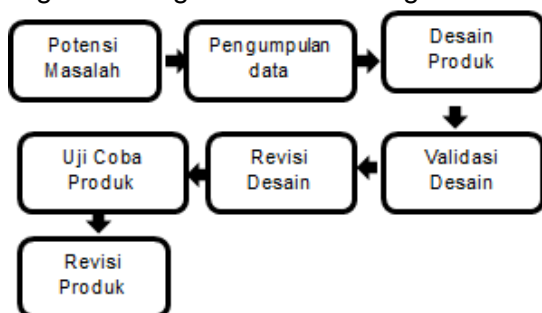
dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan, sesuai karakteristik media yang bersangkutan. Pemilihan media juga mengikuti faktor faktor yang ada dari ketersediaan sumber, ketersediaan dana, kepraktisan dan efektivitas media tersebut. Dari kriteria pemilihan media tersebut diharapkan dapat menarik motivasi siswa dan memberikan pemahaman dari tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Maka dari itu media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti untuk membantu permasalahan pembelajaran tematik adalah aplikasi permainan. Adapun alasan peneliti menjadikan media aplikasi permainan ini sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik, karena dengan menggunakan aplikasi permainan yang dioperasikan melalui komputer serta disajikan dengan ringkasan materi, latihan soal serta permainan yang menarik sehingga mampu memberikan manfaat bagi siswa. Guru dapat menggunakan aplikasi permainan ini sebagai alat bantu yang digunakan untuk pembelajaran agar tidak monoton sehingga diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan pemahaman pada materi tematik.

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (RnD) dengan jenis pendekatan deskriptif kuantitatif. Adapun prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Sugiono dengan dibatasi 7 langkah sebagai berikut.



Skema 1.1 Skema Prosedur Penelitian

Langkah pertama mencari potensi dan masalah dilakukan di 4 sekolah dasar yaitu SDN Srengat I, SDN Kapanjenlor I, SDN Sumberdiren II, dan SDN Sidodadi II. Langkah kedua melakukan penelitian dan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV. Langkah ketiga adalah desain produk dilakukan dengan analisis terhadap pembelajaran dan mendesain isi produk. Langkah keempat validasi desain dilakukan oleh 9 validator masing-masing 3 validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Langkah kelima revisi desain disesuaikan dengan saran para ahli. Langkah keenam uji coba produk akan di uji coba secara terbatas kepada 10 siswa kelas V dan 5 guru kelas IV. Langkah ketujuh revisi produk dilakukan sesuai saran siswa dan guru selama uji coba.

### Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah guru berjumlah 5 orang dari kelas IV yang berasal dari SDN Slorok I, SDN Bendogerit I, SDN Bendo II, SDN Blitar, dan SDI Qur'an Al Istiqomah. Atas dasar pertimbangan tertentu, maka sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Sedangkan populasi yang digunakan dalam uji keterbacaan siswa adalah berjumlah 10 siswa kelas IV yang berasal dari SDN Bendogerit I. Pemilihan lokasi sekolah yang dipilih peneliti karena SDN Bendogerit I termasuk sekolah favorit, dan terletak di wilayah strategis. Peneliti menggunakan teknik sampling terpilih karena berdasarkan kehadiran siswa.

### Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan melakukan uji validasi produk dan uji keterbacaan produk. Uji validasi produk dilakukan kepada ahli materi, media dan bahasa. Jumlah validator ahli ialah 9 dengan masing-masing keahlian berjumlah 3 orang ahli. Validator ahli ini ialah dosen Universitas Islam Balitar yang berspesifikasi strata S2 yang

ahli di dalam bidangnya. Ketika produk sudah selesai dalam tahap validasi, langkah selanjutnya produk akan dilakukan uji coba dengan melakukan uji keterbacaan produk. uji keterbacaan produk ini dilakukan oleh guru Tematik kelas IV yang berspesifikasi stata S1 dengan jumlah 5 guru yang mengajar di SDN Slorok I, SDN Bendogerit I, SDN Bendo II, SDN Blitar, dan SDI Qur'an Al Istiqomah dan untuk keterbacaan siswa berjumlah 10 siswa kelas IV yang berasal dari SDN Bendogerit I.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data hasil angket validasi serta keterbacaan guru dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Berikut ini tabel ukuran alternatif jawabannya

Tabel 1. Kriteria skor

Skor	Kriteria Skor
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Langkah pertama yang dilakukan adalah menjumlah skor untuk menemukan penilaian angket. Hasil penilaian angket dibagi dengan nilai maksimal angket untuk menentukan presentase. Maka diperoleh rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

P = Kelayakan

Σx = Total skor yang dipilih

Σxt = Nilai maksimal

Berikut ini tabel persentase dan kriteria untuk angket validasi :

Tabel 2. Presentase Kriteria

Tngkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
90% - 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
75% - 89%	Valid	Tidak perlu revisi
65% - 74%	Cukup valid	Direvisi
55% - 64%	Kurang valid	Direvisi
0% - 54%	Tidak valid	Direvisi

Sedangkan untuk menganalisis angket keterbacaan siswa, peneliti menggunakan skala Guttman untuk memudahkan dalam memindah ke dalam bentuk angka. Berikut ini tabel ukuran alternatif jawabannya:

Tabel 3. Kriteria skor

No	Kriteria	Positif	Negatif
1	Iya	1	0
2	Tidak	0	1

Teknik analisis data untuk angket keterbacaan guru dan siswa menggunakan indek % dengan rumus sebagai berikut

Berikut ini tabel persentase dan kriteria untuk keterbacaan guru dan siswa:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah total nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Presentase Kriteria

Tingkat Pencapaian	Kriteria Keefektifan
90% - 100%	Sangat layak
75% - 89%	Layak
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0% - 54%	Sangat kurang

## HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan adalah produk media berbentuk aplikasi permainan yang diberi nama Aplikasi Permainan Jelajah Tempat tinggalku, pada aplikasi permainan tersebut terdapat jenis permainan yaitu permainan petualangan. Aplikasi permainan tersebut memiliki ukuran 414 MB yang dapat dimainkan pada laptop/komputer dengan sistem Windows 64Bit/32Bit. Berikut ini aplikasi permainan jelajah tempat tinggalku.



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Isi

Bagian Isi produk terdiri dari petunjuk penggunaan, Kompetensi Dasar (KD), penjelasan materi tematik didesain secara menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa. Dilengkapi latihan soal serta pembahasannya. Permainan dari aplikasi jelajah tempat tinggalku terdiri dari 3 level, serta profil pengembang dari peneliti. Hasil pengembangan aplikasi permainan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk tertarik terhadap materi tematik.

Aplikasi permainan ini dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji coba keterbacaan kepada guru dan siswa. aplikasi permainan jelajah tempat tinggalku divalidasikan sembilan validator ahli, yaitu tiga ahli materi, tiga ahli media dan tiga ahli bahasa. Berikut hasil penilaian validasi dari ketiga ahli dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi

No	Validator	Rata-Rata	Kriteria
1	Ahli Materi	88%	Valid
2	Ahli Media	92,70%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	89%	Valid

Tabel 6. Saran Validator

No	Validator	Saran
1	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melengkapi indikator dan tujuan pembelajaran agar sesuai dengan materi yang disajikan.</li> <li>2. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Memberikan stimulus atau pengantar materi agar alur materi runtut dan lengkap</li> </ol>
2	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi disampaikan melalui audio.</li> <li>2. Memberi keterangan icon permainan.</li> <li>3. Menambahkan petunjuk latihan soal.</li> <li>4. Background gambar materi, pilih gambar yang sebenarnya.</li> <li>5. Latihan soal diberi pembahasan untuk evaluasi.</li> <li>6. Pemberian tombol "kembali" saat pengerjaan latihan soal.</li> </ol>
3	Ahli Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menampilkan tujuan pembelajaran dalam petunjuk penggunaan media dalam bentuk tabel/ poin-poin agar mudah dibaca.</li> <li>2. Penggunaan huruf kapital, huruf depan belum tepat.</li> <li>3. Penjelasan mengenai materi tangga nada membingungkan.</li> </ol>

Hal tersebut didukung oleh Andi P. (2016) bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran tema yang mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekitar mereka. Hasil dari 3 ahli validasi menunjukkan kriteria layak digunakan, pada ahli materi memperoleh rata-rata dengan perolehan 88%, hal ini menunjukkan bahwa materi pada aplikasi permainan ini sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik seperti materi disajikan dengan konkret yaitu pembelajaran nyata secara langsung bertahap mulai dari pengertian yang dilengkapi dengan contoh, serta berbagai latihan soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sanjaya (2009) media sesuai dengan tujuan, sesuai dengan materi, minat kebutuhan, dan kemampuan dalam mengoperasikan. Penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata tertinggi 92,70%, hal tersebut menunjukkan aplikasi permainan sudah sesuai dengan tampilan aplikasi permainan didesain menarik, terdapat suara dubbing untuk materi dan pemberian musik ketika bermain, dan tombol jelas sehingga aplikasi permainan mudah untuk dioperasikan. Sedangkan untuk penilaian dari ahli bahasa memperoleh rata-rata nilai 89%, hal tersebut membuktikan bahwa bahasa yang digunakan pada aplikasi permainan mudah dipahami dan sesuai perkembangan siswa yang telah disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia. Terbukti menurut Mulyanto (dalam Yulyati, 2014) bahasa pada materi mudah dipahami. Selain itu bahasa pada aplikasi permainan juga telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan mengukur tingkat keterbacaan guru dan siswa. Berikut hasil keterbacaan guru dan siswa.

Tabel 7. Hasil Uji Keterbacaan

No	Angket Keterbacaan	Rata-Rata	Kriteria
1	Guru	87,5%	Layak
2	Siswa	94,1%	Sangat Layak

Dari angket keterbacaan guru diperoleh nilai presentase 87,5%, nilai tersebut ada pada rentang 75%-89% dan dikategorikan layak. Dari hasil angket keterbacaan guru menunjukkan bahwa aplikasi permainan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta isi materi tematik yang telah disusun sesuai konsep, menggunakan bahasa Indonesia sehingga dipahami oleh guru maupun siswa, didesain menarik, penempatan dan penamaan tombol yang mempermudah guru untuk mengoperasikan aplikasi permainan tersebut.

Angket keterbacaan siswa memperoleh memperoleh nilai persentase 94.1%. Nilai tersebut berada pada rentang nilai 90% - 100% yang dikategorikan sangat layak. Dari hasil

angket keterbacaan siswa menunjukkan bahwa aplikasi permainan memiliki tampilan yang menarik, dilengkapi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, materi mudah dipahami, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dan game mudah dioperasikan oleh siswa. Hal tersebut didukung oleh Arsyad (2006) media dikatakan sesuai dengan media pembelajaran jika sesuai dengan tujuan, mendukung pembelajaran, praktis dan luwes, mudah digunakan, memiliki teknis yang baik.

### KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan hasil uji keterbacaan terhadap penggunaan aplikasi permainan. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dapat disimpulkan kelayakan dari ahli materi dinilai valid dengan presentase 88%, ahli media dinilai sangat valid dengan presentase 92,70%, dan ahli bahasa dinilai valid dengan presentase 89%. Sedangkan untuk uji keterbacaan yang diperoleh dari guru dinilai layak dengan presentase 87,5% dan dari siswa dinilai sangat layak dengan presentase 94,1%. Aplikasi permainan diharapkan dapat digunakan guru ataupun siswa dengan baik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tematik dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan dikembangkan aplikasi permainan ini juga diharapkan untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Selvia Wardani. 2020. *Pengembangan Game Belajar Bangun Datar (LABADA) Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi*. Blitar : UNISBA
- Lestiyorini, Deti. 2012. *Game edukasi Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi*. Yogyakarta : UNY
- Ningsih, S. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 7,( 2) 124-132*
- Rianingtias, Okta. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi siswa Kelas XI di SMA/MA. Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Sahari, Sutrisno & Wahyudi. (2020). *Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran Daring Untuk Siswa SD. Jurnal Pendidikan Nusantara, 6(1), 175.*
- Wicaksno, S. (2016). *The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounting Course. Journal Of Accounting And Business Education 1(1), 122-139.*
- Widyatama, Anggi. 2016. *Pengembangan Media Interaktif Game Petualangan Berbasis RPG-MAKER XP Untuk Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa SMA Kelas XI. Skripsi*. Yogyakarta : UNY