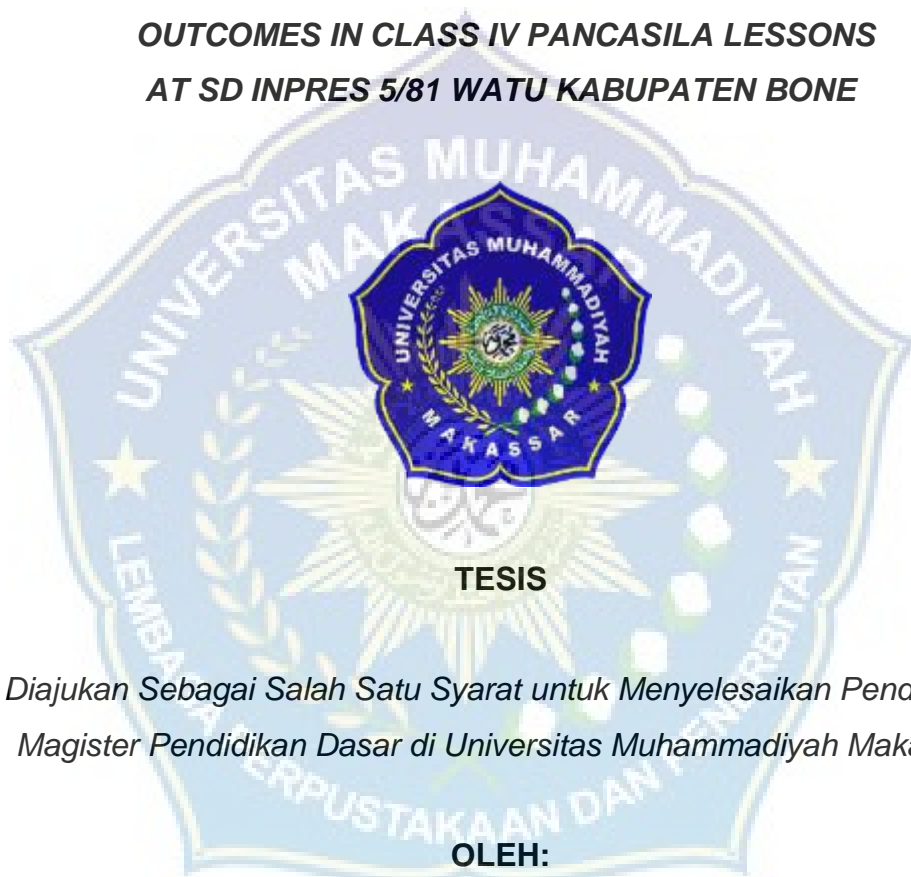


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PELAJARAN PANCASILA KELAS IV DI SD INPRES 5/81
WATU KABUPATEN BONE**

***DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA IN
IMPROVING STUDENT MOTIVATION AND LEARNING
OUTCOMES IN CLASS IV PANCASILA LESSONS
AT SD INPRES 5/81 WATU KABUPATEN BONE***



TESIS

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Pendidikan
Magister Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH:

HASNIMAR

105061101322

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala karunia dan ridho-NYA, sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone” ini dapat diselesaikan. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Proses penulisan Tesis ini sungguh merupakan suatu perjuangan panjang. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan yang penulis miliki. Namun, berkat dorongan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan meskipun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati sudah sepantasnya penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr. Muhajir, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd selaku pembimbing II. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. sebagai Direktur Pascasarjana Unismuh Makassar dan telah membantu penulis dalam urusan administasi penyelesaian studi.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar telah membantu penulis dalam urusan administasi penyelesaian studi.
4. Dr. Andi Sugiyati, M.Pd sebagai Dosen Prodi Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus komisi penguji I yang telah membantu penulis dalam urusan administrasi penyelesaian studi.
5. Dr. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd sebagai Dosen Prodi Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus komisi penguji I yang telah membantu penulis dalam urusan administrasi penyelesaian studi.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta karyawan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar yang memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu penulis dalam urusan administrasi penyelesaian studi.
7. Rekan-rekan mahasiswa pascasarjana program studi Pendidikan Dasar atas kerjasama dan bantuannya selama menjalani proses perkuliahan dan terutama pada saat penyusunan tesis.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Pada kesempatan ini, penulis secara istimewa berterima kasih kepada kedua orang tua dan saudara saya yang senantiasa mendukung dan

mendoakan saya dalam menyelesaikan studi ini. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Makassar,

2024



Hasnimar



TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PELAJARAN PANCASILA KELAS IV DI SD INPRES 5/81
WATU KABUPATEN BONE

Yang Disusun dan Diajukan oleh

HASNIMAR

Nomor Induk Mahasiswa: 105061101322

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 26 Juli 2024.

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

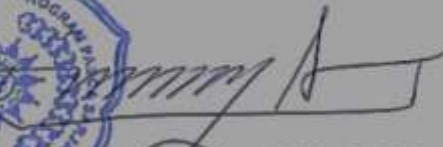

Dr. Muhajit, S.Pd., M.Pd.



Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM : 613 949


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
NBM : 955 732

PERNYATAAN KEORISINALAN

Saya, HASNIMAR

NIM : 105061101322

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone”.

Merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri, selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan ini di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tanda Tangan..... Tanggal, 26 Juli 2024

ABSTRACT

Hasnimar, 2024. Development of educational game learning media to increase students' motivation and learning outcomes in class IV Pancasila lessons at SD Inpres 5/81 Watu, Bone Regency. Supervised by Muhajir and Jamaluddin Arifin.

Current developments in digital technology have significant impact on the world of education. The used of technology facilitates the learning process and creates a learning atmosphere that is not monotonous. This research used research and development (R&D) methods. This research aimed to 1) Know the description of the development of educational game learning media, 2) Design educational game learning media, 3) Valid educational game learning media, 4) Find out practical educational game learning media, 5) Find out effective educational game learning media. Study. This research was conducted at SD Inpres 5/81 Watu, Bone Regency. The subjects of this research were 12 students, and 2 validators consisting of a material/content validator and a media validator. Data collection used then needed identification questionnaires, material/content validation questionnaires, media validation questionnaires, field trial questionnaires, teacher and student response questionnaires, motivation, and student learning outcomes questionnaires. The results of this research were: 1) The results obtained from identifying the level of student needs were in the required qualifications. 2) The product produced in this development is educational game learning media designed based on the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. This learning media consists of three segments, namely introduction. 3) The results obtained from material/content expert validation are in very valid qualifications and media expert validation is in very valid qualifications. 4) The practicality of educational game learning media is seen based on the results of field trials. Based on the test results, it is in very good qualifications. 5) The results obtained from the learning outcomes test (pre-test) are in the quite effective qualification and the learning outcomes test (post-test) are in the very effective qualification. Based on the results of this research, it can be concluded that the product developed by the researcher has a valid level of validity, is practical in use and effective in improving Pancasila learning.

Keywords: *Development, Educational Game Learning Media, Class IV Pancasila Learning*



Translated & Certified by
Language Institute of Unismuh Makassar
Date: 12 July 24 Doc: Abstract
Authorized by: 

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEORISINALAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Spesifikasi Produk.....	12
BAB II	14
A. Kajian Pustaka.....	14
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Pikir.....	50
BAB III	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	53
C. Desain Model Penelitian dan Pengembangan (R & D).....	54
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R & D).....	56
E. Uji Coba Produk.....	58
BAB IV	74
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Hasil Pengembangan.....	75
C. Pembahasan.....	115
BAB V	123
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	132

DAFTAR TABEL

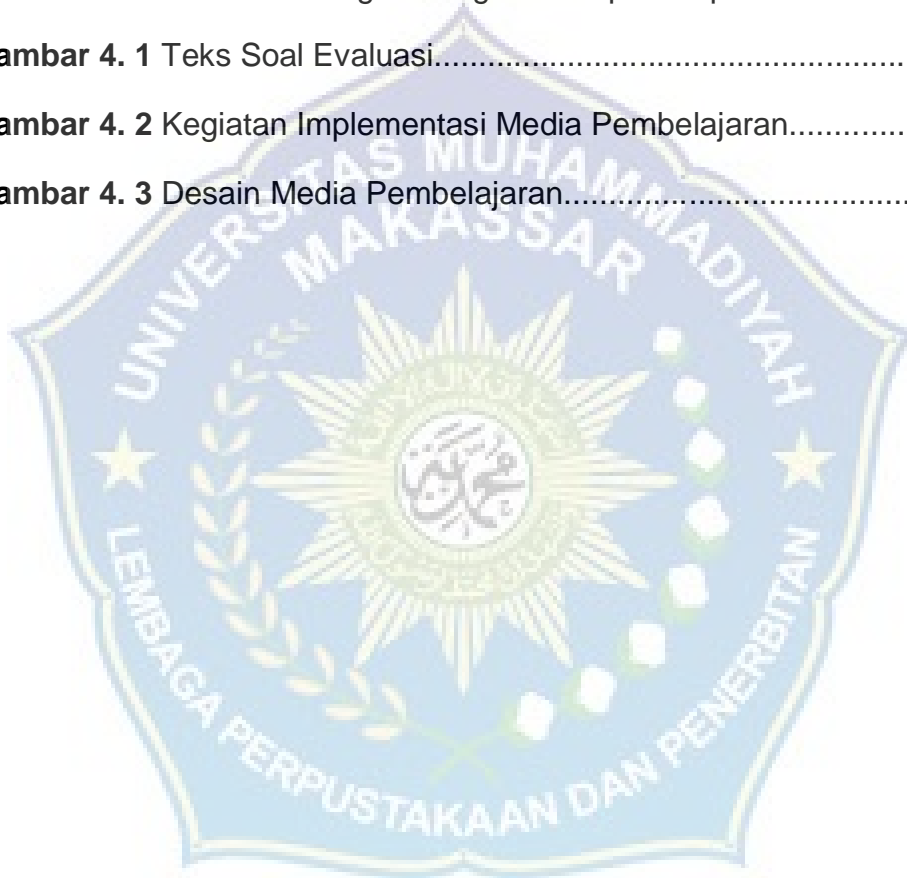
Tabel 2. 1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	48
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi pembelajaran.....	63
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Oleh Ahli Media.....	63
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Oleh Ahli Materi.....	65
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	66
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	67
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi dan Hasil Belajar Siswa..	68
Tabel 3. 7 Kreteria Presentase Aktivitas Guru & Siswa.....	69
Tabel 3. 8 Format Pernyataan Validasi Media.....	70
Tabel 3. 9 Format Pernyataan Skala Liket Kepraktisan Media.....	71
Tabel 3. 10 Skala Penilaian Keefektifan Media.....	72
Tabel 3. 11 Skala Motivasi Belajar Siswa.....	73
Tabel 4. 1 Hasil Observasi pembelajaran.....	77
Tabel 4. 2 Kreteria Presentasi Observasi.....	79
Tabel 4. 3 Tes Hasil Belajar (Pre-Test).....	80
Tabel 4. 4 Skala Penilaian Keefektifan Media Pembelajaran.....	81
Tabel 4. 5 Prototype Media Pembelajaran.....	83
Tabel 4. 6 Nama Validator.....	93
Tabel 4. 7 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajar.....	94
Tabel 4. 8 Hasil Produk Media Pembelajaran.....	96
Tabel 4. 9 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator.....	100
Tabel 4. 10 Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	101
Tabel 4. 11 Hasil Revisi dari Para Ahli.....	101
Tabel 4. 12 Validasi Ahli Materi.....	102
Tabel 4. 13 Evaluasi Validator.....	104
Tabel 4. 14 Evaluasi Aspek Kesesuaian.....	104
Tabel 4. 15 Tingkat Kualitas Kelayakan.....	104
Tabel 4. 16 tes hasil belajar siswa (<i>post-test</i>).....	106
Tabel 4. 17 Skala Penilaian.....	108
Tabel 4. 18 Penilaian Motivasi Belajar Siswa.....	108

Tabel 4. 19 Skala Penilaian.....	109
Tabel 4. 20 Hasil Angket Respon Siswa.....	111
Tabel 4. 21 Skala Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran.....	112
Tabel 4. 22 Hasil Angket Respon Guru.....	113
Tabel 4. 23 Hasil Uji Coba Media Pembelajaran.....	104
Tabel 4. 24 Penilaian Kualifikasi Kepraktisan.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Pertama Membuka Canva.....	28
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	50
Gambar 3. 1 Model ADDIE Menurut William Lee 2004.....	54
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Tahap-Tahap Penelitian.....	57
Gambar 4. 1 Teks Soal Evaluasi.....	92
Gambar 4. 2 Kegiatan Implementasi Media Pembelajaran.....	105
Gambar 4. 3 Desain Media Pembelajaran.....	90



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah memicu kebutuhan akan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi kini menjadi unsur krusial dalam menjawab tantangan ini, dengan mencakup penggunaan komputer, internet, pembelajaran daring, media sosial, simulasi, serta perangkat baru seperti perangkat seluler, aplikasi permainan, dunia virtual, dan alat desain grafis seperti Canva (Mahardika & Pramita, 2021). Perkembangan teknologi ini membawa dampak positif yang signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, di mana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta, pada akhirnya, kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Peningkatan kualitas pembelajaran ini erat kaitannya dengan proses pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan proses dari tidak tahu menjadi tahu, dan melalui teknologi, proses ini dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Banyak hal bisa diubah dengan pendidikan; suatu hal yang buruk dapat diantisipasi lagi terjadinya di kemudian hari dengan pendidikan. Begitu besar pengaruh pendidikan, oleh sebab itu penting bagi lembaga pendidikan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswanya. Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah semua komponen yang bisa mendorong diri peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan giat. Sedangkan menurut Dalyono, motivasi belajar ialah kekuatan yang dapat

menjadi penyokong bagi peserta didik untuk melaksanakan sesuatu, termasuk kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar yang tinggi sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Semakin tinggi motivasi peserta didik, maka akan semakin baik pula kualitas pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Banyak faktor yang mendorong adanya motivasi belajar. Dari teori Motivasi Abraham Maslow, dikemukakan ada lima tingkatan kebutuhan. Sebagaimana teori hierarki kebutuhan yang dikemukakan Maslow, apabila diinterpretasikan dalam lingkup sekolah, maka lembaga sekolah harus mempunyai komitmen yang besar untuk memperhatikan kebutuhan peserta didik guna meningkatkan motivasi belajarnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan inovasi dalam pembelajaran, yang tidak hanya mencakup metode dan model pengajaran, tetapi juga melibatkan media pembelajaran yang digunakan. Teknologi memainkan peran penting dalam hal ini. Peran guru dalam pendidikan sangat penting, di mana mereka perlu memperhatikan perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakat. Teknologi telah lama menjadi bagian integral dari dunia pendidikan (Nasution, 2011:99). Guru-guru dituntut untuk mampu menyediakan layanan pembelajaran yang dapat memberikan dampak maksimal kepada siswa. Salah satu layanan yang sangat diinginkan oleh

siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka adalah media pembelajaran berbasis game edukasi.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah teori Abraham Maslow (2015). Teori ini mengidentifikasi lima kebutuhan dasar yang memotivasi individu: fisiologis, rasa aman, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. Game edukasi yang menarik dapat memenuhi kebutuhan ini dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih siap untuk belajar. Selain itu, game edukasi memberikan rasa aman karena siswa dapat belajar tanpa tekanan. Permainan ini juga melibatkan interaksi dengan teman, memenuhi kebutuhan sosial siswa. Dengan umpan balik positif dan penghargaan atas pencapaian, game edukasi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Akhirnya, game ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi potensi mereka dan mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran game edukasi yang memperhatikan kebutuhan dasar ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2011), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan mendidik dan mengajar. Media ini berperan sebagai sarana bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi dari guru, sehingga materi pelajaran menjadi lebih lengkap dan memperkaya pengetahuan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pengajaran menjadi krusial bagi setiap guru, yang

harus memiliki pemahaman mendalam terhadap teknologi untuk memanfaatkan berbagai alat dan sumber belajar yang tersedia. Dengan demikian, diharapkan guru dapat merancang lingkungan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran menjadi bagian integral yang tidak dapat dipisahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011). Media pendidikan memiliki peran penting dalam memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa, sehingga mereka mampu belajar secara mandiri (Susilana & Riyana, 2008). Keakuratan media pembelajaran menjadi faktor krusial dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang diperkenalkan adalah integrasi media pendidikan dengan teknologi yang terus berkembang. Berkat kemajuan teknologi yang pesat dan kemudahan penggunaannya, perkembangan lingkungan belajar terus berkembang. Salah satu tren perkembangan media pembelajaran adalah meningkatnya popularitas permainan pembelajaran.

Permainan edukasi adalah alat pembelajaran yang menarik melalui pendekatan bermain. Penggunaan permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang menjadi bagian dari kegiatan belajar mengajar yang efektif. Permainan ini dirancang dengan aturan yang membuat pemain merasa bangga dengan pencapaiannya. Banyak siswa sekarang menganggap bermain sebagai gaya hidup dan sering

menggunakan komputer atau ponsel untuk bermain. Oleh karena itu, permainan edukatif yang mengintegrasikan materi Pancasila dikembangkan untuk digunakan di SD Inpres 5/81 Watu, sehingga dapat memanfaatkan minat siswa dalam bermain untuk tujuan belajar.

Sekolah Dasar Inpres 5/81 Watu, yang terletak di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, saat ini mengadopsi pendekatan pengajaran dengan menggunakan alat peraga dan buku cetak. Namun, pendekatan ini dapat menyebabkan kebosanan pada siswa dan menghambat pemahaman materi. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan pengenalan metode pengajaran baru yang dapat menarik minat anak-anak sekolah dasar yang senang dengan hal-hal baru. Meskipun saat ini SD Inpres 5/81 Watu menggunakan buku dan alat pembelajaran konvensional, ada potensi untuk memperkenalkan teknologi lain sebagai alat bantu pembelajaran kepada siswa.

Penelitian di SD Inpres 5/81 Watu, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, menunjukkan bahwa guru kelas IV lebih sering menggunakan bahan cetak dalam pengajaran mereka, namun sebatas pada alat peraga konvensional. Pada tahun pelajaran 2022/2023, nilai rata-rata Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV adalah 75, tetapi sebagian besar siswa, yaitu 10 dari 12 siswa, belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi tantangan ini, salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran yang fokus pada kegiatan belajar interaktif dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, Evaluation). Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dengan harapan dapat meningkatkan prestasi akademik mereka.

Hambatan utama terletak pada keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan materi pembelajaran digital seperti permainan edukatif, video, animasi, dan konten interaktif. Kekurangan ini dapat mengakibatkan kurangnya minat siswa, terutama ketika mereka menghadapi konsep-konsep yang bersifat abstrak. Tanpa adanya pendekatan inovatif dari guru untuk mendukung proses pembelajaran, dampak negatifnya akan terasa pada kinerja siswa (Wulandari, 2023). Hasil pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh selama proses belajar-mengajar (Nasir, 2023). Penilaian kinerja pembelajaran bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman materi oleh siswa selama proses pembelajaran (Hidayati, 2022).

Proses pembelajaran berbasis permainan mengintegrasikan teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Pendekatan ini menghadirkan situasi yang nyata dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Praheto dan Nurtani (2022) mendefinisikan "media pembelajaran" sebagai kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui media digital. Keunggulan media pembelajaran ini dalam konteks pendidikan meliputi

dorongan terhadap inovasi, peningkatan motivasi siswa, serta bantuan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks.

Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Nurul Fauzyah Filza Diva Syafitri (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media dalam pembelajaran lebih berhasil dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Penelitian lain yang dilakukan oleh Netri dan Zaka (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Wangi (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan serupa juga ditemukan oleh Oktaviana (2023), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah, N., Maksum, A., dan Wardhani, P. A. (2021) juga meneliti upaya pengembangan lingkungan pembelajaran dengan menggunakan permainan papan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian mereka, mereka berhasil merancang lingkungan belajar berbasis *board game* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *board game* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran PKn untuk siswa kelas IV di

SD, yang terkait dengan pengalaman hasil. Persentase validasi dari ahli media sebesar 74%, menunjukkan keabsahan. Sementara itu, persentase validasi dari ahli bahasa sebesar 80%, menegaskan validitasnya.

Selain itu, fakta baru muncul dari penelitian ini, khususnya di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, menunjukkan hasil analisis perangkat pembelajaran, proses pembelajaran di kelas dan perilaku siswa yang mengungkapkan informasi penting tentang media pembelajaran dalam mata pelajaran Pancasila, serta metode pembelajaran yang umum digunakan. Buku guru dan media visual saat ini digunakan, namun materi ajar Pancasila dianggap terlalu sulit dipahami oleh siswa. Meskipun penjelasan dari guru dianggap cukup jelas, siswa merasa bosan dalam memahami topik Pancasila. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk memahami mata pelajaran Pancasila, mengingat mereka belum terbiasa dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti permainan edukatif menjadi sangat penting karena dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis di SD Inpres 5/81 Watu melalui observasi penggunaan perangkat pembelajaran dan proses belajar di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih suka media pembelajaran interaktif daripada metode ceramah dan buku cetak, yang membuat mereka bosan dan sulit memahami materi. Hal ini, menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik bermain daripada belajar. Skor evaluasi menunjukkan sebagian besar

indikator pembelajaran berada pada kategori "Kurang Baik" (41,1%), dan *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata 60,5%, yang masuk kategori "Cukup Efektif".

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kehadiran media pembelajaran *game* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila akan membuat visualisasi yang menarik dari proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta untuk mengatasi tantangan rendahnya nilai Pendidikan Pancasila serta keterbatasan guru dalam menciptakan materi pembelajaran digital. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan solusi praktis dan efektif yang dapat diimplementasikan di SD Inpres 5/81 Watu dan sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar *game* edukasi yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran media pembelajaran game edukasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu ?
2. Bagaimana media pembelajaran game edukasi yang valid dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu ?
3. Bagaimana media pembelajaran game edukasi yang praktis dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu ?
4. Bagaimana media pembelajaran game edukasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran media pembelajaran game edukasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu.
2. Mengetahui media pembelajaran game edukasi yang valid dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu.

3. Mengetahui media pembelajaran game edukasi yang praktis dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu.
4. Mengidentifikasi game edukasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu.

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian ini, manfaat yang diharapkan meliputi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi lembaga akademik, penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan menjadi masukan serta refensi dalam melakukan penelitian.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pendidik, menjadi landasan untuk terus melakukan pengembangan berinovasi pada proses pembelajaran.
 - b. Bagi peserta didik, bermain game dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan. Keterampilan-keterampilan ini memiliki dampak yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari serta partisipasi aktif dalam masyarakat.

- c. Penelitian ini dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang relevan dengan dunia yang semakin terdigitalisasi. Ini diharapkan membantu siswa untuk menjadi lebih terbiasa dengan teknologi yang dapat digunakan dalam kehidupan mereka.
- d. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang signifikan pada pemahaman yang lebih mendalam tentang keefektifan game edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penemuan ini mungkin menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi penelitian-penelitian mendatang dalam domain ini.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran game edukasi yang dapat digunakan dalam proses evaluasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun media pembelajaran edukasi tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibuat adalah media pembelajaran yang menggunakan format kuis dengan bantuan aplikasi Canva..
2. Media pembelajaran game edukatif yang dibuat dalam penelitian ini didasarkan pada kurikulum dan materi ajar dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sesuai dengan pedoman dari guru mata pelajaran tersebut.

3. Media pembelajaran berupa permainan edukasi berbasis kuis yang dibuat dengan bantuan aplikasi Canva telah dikembangkan dalam bentuk soft copy, memudahkan penyimpanan dan akses oleh siswa.
4. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan mencakup penyampaian materi yang diperkaya dengan musik instrumental, evaluasi, animasi, dan elemen suara, bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi tersebut.
5. Media yang telah dibuat dapat diputar menggunakan komputer, laptop, atau smartphone, memungkinkan untuk diproyeksikan dan didengarkan melalui speaker, sehingga memperkaya pengalaman belajar Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan beragam



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media

Patria (2017:136) menjelaskan bahwa kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara" atau "penyajian". Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, media memegang peran penting sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media membantu memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien (Fitriana, 2018). Muinah (2019) juga menyatakan pandangan serupa, yaitu bahwa media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam pemahaman pelajaran secara efektif dan efisien.

Pendapat tersebut menegaskan bahwa media memfasilitasi penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengambil berbagai bentuk yang digunakan oleh guru untuk melibatkan seluruh indera siswa dalam pembelajaran, seperti mencium, merasakan rasa, mendengarkan, meraba, dan melihat. Media pembelajaran merupakan kumpulan informasi yang diciptakan untuk mencapai tujuan suatu lingkungan pendidikan. Guru menggunakan alat peraga dalam proses pengajaran, yang tidak hanya bertujuan sebagai

media, tetapi juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta interaksi siswa dengan lingkungan (Arsyad, 2016). Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki potensi untuk menarik perhatian, emosi, pemikiran, dan motivasi siswa agar mereka dapat belajar dengan efektif.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses membuat media yang sudah ada atau meningkatkannya dengan melakukan analisis kebutuhan. Media ini dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi. Jenis media pembelajaran ini bisa beragam, seperti audio visual, multimedia, atau interaktif, dan berperan dalam mendukung proses belajar-mengajar, meningkatkan motivasi siswa, serta mempersiapkan mereka untuk bertanggung jawab terhadap pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran, beberapa langkah yang dapat diambil meliputi:

- a. Melakukan penilaian terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa: Melibatkan evaluasi terhadap kebutuhan siswa selama proses pembelajaran serta menganalisis karakteristik mereka, termasuk penilaian terhadap kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sebelumnya.
- b. Memilih media pembelajaran: Pilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. menghemat juga biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, kualitas media, dan lokasi siswa belajar.

- c. Mengembangkan media pembelajaran: Menggambarkan, merancang, dan memproduksi media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan dan karakter siswa.
- d. Mengimplementasikan media pembelajaran: Menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran.
- e. Melakukan evaluasi: Mengumpulkan hasil penggunaan media pembelajaran, menganalisis efektivitas, efisiensi, dan kesenangan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, dan membuat korektif jika diperlukan.

Dari pandangan tersebut, proses pengembangan media pembelajaran mencakup serangkaian tahapan, mulai dari perencanaan, desain, pengujian, revisi, hingga evaluasi.

b. Model-Model Pengembangan Media

Penggunaan model-model pengembangan media membantu memastikan kelancaran proses pengembangan media, terutama yang akan digunakan dalam konteks pembelajaran. Penerapan model-model pengembangan media pembelajaran dapat memiliki dampak yang signifikan pada hasil akhir produk. Model-model ini memberikan kerangka kerja yang memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran memenuhi standar yang ditetapkan, mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan menjamin kualitas dari media pembelajaran yang dihasilkan. Beberapa model pengembangan media

yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan, bersama dengan langkah-langkah pengembangannya, adalah sebagai berikut.

1) Model Borg and Gall

Model Borg and Gall dikenal dengan pendekatan riset dan pengembangan yang terdiri dari sepuluh tahapan pengembangan (Winaryati, dkk., 2021), yang meliputi:

- a) Tahap Riset dan Pengumpulan Informasi melibatkan kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi, yang mencakup analisis kebutuhan, tinjauan literatur, penelitian kecil-kecilan, serta persiapan untuk menyusun laporan.
- b) Tahap Perencanaan meliputi definisi keterampilan yang perlu dipelajari, penetapan tujuan, pengaturan urutan pembelajaran, dan pengujian validitas.
- c) Tahap Pengembangan Produk Awal melibatkan persiapan materi pembelajaran, penyusunan buku panduan, dan instrumen evaluasi.
- d) Tahap Pengujian Awal dilakukan di 1 hingga 3 sekolah dengan melibatkan 6 hingga 12 subjek, dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasilnya kemudian dianalisis.
- e) Tahap Revisi Utama Produk melibatkan revisi signifikan berdasarkan umpan balik dari pengujian awal.
- f) Tahap Pengujian Lapangan Utama melibatkan pengujian di 5 hingga 15 sekolah dengan melibatkan 30 hingga 100 subjek.

- g) Tahap Revisi Produk yang Siap Dioperasionalkan dilakukan berdasarkan umpan balik dari validator setelah pengujian utama.
- h) Tahap Pengujian Lapangan Operasional dilakukan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner yang kemudian dianalisis.
- i) Tahap Revisi Produk Akhir melibatkan revisi terakhir berdasarkan umpan balik dari validator setelah pengujian lapangan.
- j) Tahap Penyebaran dan Implementasi melibatkan penyampaian dan penerapan produk, serta pembuatan laporan tentang produk dalam pertemuan profesional dan jurnal.

Dari kesepuluh langkah tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru secara khusus.

2) Model *Spiral 5D Cennamo*

Model Spiral 5D, yang merupakan bagian dari desain instruksional yang sistematis, dikembangkan oleh Cennamo. Menurut Cennamo dalam penelitian oleh Winaryati, dkk. (2021), model ini terdiri dari lima fase sebagai berikut:

- a) Fase Definisi melibatkan penentuan cakupan proyek, jadwal, hasil yang diharapkan, dan cara penyebarannya.
- b) Fase Desain adalah tahap di mana dokumen desain atau produk instruksional dihasilkan.

- c) Fase Demonstrasi adalah tahap pengadaan dokumen produksi secara rinci.
- d) Fase Pengembangan melibatkan pembuatan satu set lengkap produk dengan bahan evaluasi.
- e) Fase Pengiriman merupakan tahap penarikan kesimpulan tentang keberhasilan proyek desain.

Dapat disimpulkan bahwa Model Spiral 5D Cennamo dirancang untuk membantu memastikan bahwa program pendidikan atau proyek pengembangan berjalan dengan efektif dan efisien.

3) Model *Research, Development, dan Diffusion* (RD & D) oleh Rogers

Model yang dikembangkan oleh Rogers adalah model inovasi yang mencakup pemecahan masalah, interaksi sosial, dan sintesis hubungan model. Model Havelock, yang dijelaskan dalam penelitian oleh Winaryati, dkk. (2021), memiliki tiga fase sebagai berikut:

- a) Fase pertama adalah penelitian lapangan yang bertujuan untuk memberikan inspirasi untuk pengembangan kegiatan.
- b) Fase kedua adalah pengembangan desain untuk memecahkan masalah yang diidentifikasi selama penelitian lapangan.
- c) Fase ketiga adalah difusi, yang mencakup kegiatan khusus seperti meningkatkan kesadaran, menunjukkan efektivitas dan kegunaan, serta menyediakan pelatihan dan dukungan.

Dapat disimpulkan bahwa model RD & D oleh Rogers fokus pada proses difusi inovasi, yaitu bagaimana ide atau praktik baru disebarkan dan diterima oleh masyarakat atau organisasi. Esensinya adalah memahami bagaimana orang dan organisasi mengadopsi inovasi dan bagaimana inovasi menyebar.

4) Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan

Model yang dirancang oleh Thiagarajan, dikenal dengan 4D, yang dijelaskan dalam penelitian oleh Winaryati, dkk. (2021), meliputi:

- a) Tahap Pendefinisian (*Define*) melibatkan kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya.
- b) Tahap Perancangan (*Design*) melibatkan kegiatan untuk merancang produk yang telah ditentukan.
- c) Tahap Pengembangan (*Development*) melibatkan kegiatan mengubah rancangan menjadi produk dan mengujinya berulang kali untuk memastikan produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.
- d) Tahap Diseminasi (*Dissemination*) melibatkan kegiatan dalam menyebarkan produk yang telah diuji kepada pihak lain untuk dimanfaatkan.

Model 4-D Thiagarajan ini menekankan pengembangan yang berpusat pada peserta dan memfokuskan pada pembelajaran yang aktif dan interaktif. Pendekatan ini sering digunakan dalam pelatihan bisnis, pengembangan keterampilan interpersonal, dan situasi pembelajaran yang membutuhkan partisipasi aktif dari peserta.

5) Model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) oleh (William Lee, 2004)

Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee (2004) adalah model yang cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web atau perangkat lunak, karena tahap pengembangannya dilakukan secara sistematis dan mudah dipahami.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

- a) Analisis, yang melibatkan penelitian terhadap kurikulum dan materi pembelajaran, serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul di lingkungan pembelajaran, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa.
- b) Desain, yang berfokus pada merancang konsep produk dan perencanaan desain untuk pembuatan produk.
- c) Pengembangan, yang melibatkan pengembangan solusi atas masalah yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan kebutuhan, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan siap untuk diimplementasikan.

- d) Implementasi, yang mencakup penerapan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna atau subjek penelitian, dan kemudian diterapkan dalam situasi yang sesungguhnya.
- e) Evaluasi, yang bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan untuk menentukan apakah produk tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa Model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) adalah kerangka kerja yang digunakan dalam desain instruksional dan pengembangan pendidikan. Model ini dirancang untuk membantu para profesional dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola program pelatihan atau pendidikan yang efektif.

Model-model pengembangan media menurut para ahli diatas dapat dijadikan sebuah pedoman dalam pengembangan media khususnya media pembelajaran pada satuan pendidikan. Pada pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis *Quiz* berbantuan aplikasi Canva, peneliti akan menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) oleh (William Lee, 2004). Alasan peneliti memilih model ADDIE yaitu pertama, model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis *Quiz* dengan berbantuan aplikasi Canva yang akan dikembangkan oleh peneliti sebab sangat kompleks, fleksibel, dan adaptif. Kedua, dalam

model pengembangan ADDIE, setiap tahap melibatkan evaluasi dan revisi yang berkelanjutan, sehingga produk akhir yang dihasilkan dapat memastikan efektivitas dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Maka dari itu, model ADDIE merupakan model yang akan digunakan oleh peneliti dalam pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis Edukatif Berbasis *Quiz* berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

c. Aspek Pengembangan Media

Pengembangan media melibatkan proses merancang, menciptakan, dan memperluas alat atau materi yang digunakan dalam konteks pendidikan, pelatihan, atau komunikasi. Aspek pengembangan media yang ditemukan dalam buku "The Attributes of Instructional Materials" (McAlpine & Weston, 1994) seperti yang dijelaskan oleh Branch (2009) adalah sebagai berikut:

1) Aspek Materi:

- a) Ketepatan isi materi untuk memastikan tidak ada kesalahan konseptual.
- b) Ketersediaan materi yang terkini dan relevan.

2) Aspek Desain Pembelajaran:

- a) Kesesuaian strategi pengajaran dengan kebutuhan dan sifat-sifat individu siswa.

- b) Konsistensi strategi pengajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi dengan mudah dan cepat.
- c) Kemampuan untuk mendorong siswa dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah.
- d) Keterhubungan materi dengan kehidupan nyata dan penggunaannya yang relevan dengan kebutuhan siswa.
- e) Keunggulan relatif dalam pemilihan media dibandingkan dengan opsi media lainnya.

3) Aspek Daya Implementasi dan Respons Pengguna (*Implementability & User Acceptance*)

Indikatornya:

- a) Ketergantungan yang rendah dalam penggunaannya.
- b) Potensi untuk menarik minat dan motivasi siswa baik secara individual maupun dalam konteks kelas.
- c) Kelayakan untuk digunakan oleh siswa sebagai alat pembelajaran individu dan sebagai sumber bahan ajar bagi guru.
- d) Keterbatasan dalam merangsang kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah.
- e) Tingkat keterkaitan dengan aplikasi dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman yang sesuai terhadap kebutuhan dan tujuan tertentu untuk menghasilkan media yang lebih efektif.

2. Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Canva

a. Definisi Game Edukatif

Permainan, yang dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai "game," merujuk pada sebuah arena di mana pemain membuat keputusan dan bertindak, dengan tujuan mencapai target tertentu. Dalam konteks media pembelajaran, permainan melibatkan siswa dalam sebuah pengalaman yang menantang, menginspirasi, mendorong pemikiran kreatif, dan menggalakkan interaksi antara sesama siswa. Permainan edukatif adalah jenis permainan yang khusus dirancang untuk pembelajaran, memanfaatkan suara, teks, gambar, video, dan animasi untuk menyampaikan materi pelajaran yang spesifik.

Game edukatif, berasal dari bahasa Inggris "educational games," mengacu pada permainan yang memiliki unsur-unsur pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang efektif dan meyakinkan kepada penggunanya. Game edukatif sering kali merupakan hasil dari kreativitas yang menggabungkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada untuk menciptakan kombinasi yang baru. Karenanya, hasil dari game edukatif tidak selalu merupakan karya baru, tetapi bisa berupa kombinasi atau perpaduan dari elemen-elemen yang sudah ada.

Menurut Ismail (2015:29), game edukasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat pendidikan dalam permainan untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan. Andang Ismail dalam bukunya "Education Games" (2007) menjelaskan bahwa game edukasi

adalah kegiatan yang menyenangkan dan berfungsi sebagai cara atau media pembelajaran.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukatif adalah sebuah alat pembelajaran yang memiliki unsur pendidikan, yang bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan berinteraksi dengan sesama peserta didik saat bermain dalam proses pembelajaran.

b. Game Edukatif berbasis Canva

Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif telah menjadi populer di dunia pendidikan karena aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran di era abad ke-21. Tanjung dan Faiza (2019) menjelaskan bahwa Canva, sebuah program desain online, menyediakan beragam alat seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta membuat evaluasi atau kuis pembelajaran dan lainnya yang tersedia dalam situs web atau aplikasi Canva. Purwati dan Perdanawanti (2019) juga mencatat bahwa secara umum, Canva dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan grafis seperti membuat flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah sebuah aplikasi web daring yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik,

infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta pembuatan evaluasi atau kuis pembelajaran. Canva digunakan untuk memudahkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran melalui Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam menyampaikan materi.

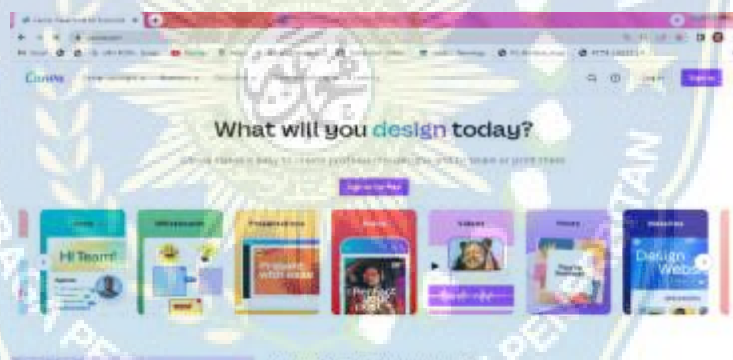
1) Fitur Canva

Menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Canva menyediakan berbagai template dan fitur yang memudahkan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi berbasis web ini, termasuk pembuatan presentasi, video pembelajaran, poster, banner, infografik, dan lainnya. Akses ke Canva dapat dilakukan melalui aplikasi maupun situs web di www.canva.com. Pelangi (2020) mengungkapkan bahwa Canva menawarkan berbagai fitur yang sangat berguna dalam konteks pendidikan, menjadi satu-satunya platform yang dirancang sesuai dengan kebutuhan kelas. Dengan Canva, pengguna dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif dalam pembuatan media pembelajaran yang sederhana dan menghibur.

Supradaka (2022, hlm. 66) menjelaskan bahwa Canva adalah sebuah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai peralatan atau alat pengeditan untuk membuat berbagai desain grafis seperti

poster, infografik, dan presentasi. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan alat pengeditan foto seperti filter, bingkai, dan stiker. Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain tanpa perlu menginstal aplikasi jika digunakan di laptop. Di dalam Canva, terdapat banyak desain dan animasi yang dapat dengan mudah diedit tanpa perlu merancang dari awal, cukup dengan mengedit sesuai keinginan. Situs Canva dirancang untuk memudahkan pengguna baru dalam mempelajari desain grafis. Aplikasi Canva tersedia secara gratis maupun berbayar (premium) di situs web Canva.com. Berikut adalah situs Canva yang diakses pada tanggal 3 Februari 2023.

Gambar 2. 1 Tampilan pertama membuka Canva



Sumber <https://www.canva.com/>

Gambar 2. 2 Fitur dan Desain Canva di Laptop



Sumber <https://www.canva.com/>

2) Langkah- Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi yang populer dan banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Pengguna dapat dengan mudah mengunduh Canva secara gratis baik di laptop maupun perangkat gawai. Resmini (2021, hlm. 338) menjelaskan langkah-langkah penggunaan Canva sebagai berikut:

- a) Pendaftaran dapat dilakukan melalui website atau aplikasi Canva di <https://www.canva.com>. Pengguna dapat mendaftar atau masuk menggunakan email atau akun Facebook dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
- b) Canva menyediakan berbagai pilihan template dan fitur yang dapat dicari dan digunakan sesuai kebutuhan.
- c) Di Canva, terdapat lembar kerja kosong yang dapat digunakan untuk mendesain template sesuai dengan preferensi pengguna.
- d) Canva menawarkan beragam fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain, baik yang tersedia secara gratis maupun berbayar.
- e) Setelah selesai mendesain di Canva, fitur auto save akan secara otomatis menyimpan desain sehingga pengguna tidak perlu khawatir kehilangan pekerjaan. Setelah disimpan, pengguna dapat membagikan atau mengunduh desainnya.

3) Manfaat Canva

Garis Pelangi (2020, hlm. 88) menguraikan manfaat beragam yang dimiliki media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Dikatakan bahwa aplikasi online ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengakses dan memanfaatkan berbagai fitur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran seperti power point, video pembelajaran, dan sejenisnya. Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran dianggap bermanfaat karena memungkinkan perolehan pengetahuan yang kreatif dan menarik dalam pembelajaran.

4) Kelebihan Canva Kelebihan

Raaihani (2021, hlm. 13) dan Tanjung (2019) menyampaikan bahwa Canva memiliki beberapa keunggulan yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah beragamnya template desain yang menarik, yang dapat menghemat waktu dan merangsang kemampuan kreatif guru dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah dibagikan oleh guru. Temuan ini sejalan dengan pandangan Tanjung (2019) yang menyoroti keberagaman desain menarik, peningkatan kreativitas guru, serta fleksibilitas penggunaan Canva di berbagai perangkat.

Monoarfa (2021) mengemukakan beberapa kelebihan aplikasi Canva, yaitu:

- a) Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam merancang berbagai jenis desain seperti poster, template video, presentasi, dan lain-lain sesuai kebutuhan.
- b) Aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, tidak hanya melalui laptop tetapi juga dapat diakses melalui berbagai perangkat gawai.
- c) Menyediakan beragam template yang menarik, sehingga pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan elemen-elemen seperti warna, font, ukuran, gambar, dan lainnya sesuai keinginan.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memudahkan proses desain dengan menyediakan fitur dan template yang menarik, serta dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat.

5) Kekurangan Canva

Garris Pelangi (2020, hlm. 88) mengidentifikasi beberapa kekurangan dari aplikasi Canva. Salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk menggunakan aplikasi ini. Tanpa koneksi yang memadai, pengguna tidak dapat mengakses atau menggunakan Canva untuk mendesain. Selain itu, meskipun ada beberapa fitur dan template yang gratis, masih ada banyak fitur dan template berbayar. Meskipun demikian, hal ini tidak

dianggap sebagai masalah besar karena masih banyak fitur dan template menarik yang tersedia secara gratis di Canva.

Menurut Monoarfa (2021), Canva memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a) Memerlukan koneksi internet yang stabil; tanpa koneksi yang memadai, pengguna tidak dapat menggunakan aplikasi untuk proses desain.
- b) Terdapat banyak fitur dan template yang berbayar, sementara ada juga beberapa yang gratis.
- c) Desain yang digunakan dapat sering digunakan oleh pengguna lain, baik dalam bentuk template, gambar, dan lainnya. Namun, hal ini tidak menghalangi pengguna untuk melakukan desain atau mengedit sesuai dengan keinginan mereka.

Dengan demikian, kekurangan Canva meliputi ketergantungan pada koneksi internet, adanya fitur dan template berbayar, dan kemungkinan desain yang sering digunakan oleh pengguna lain. Meskipun demikian, pengguna tetap dapat melakukan desain sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin *movere*, yang berarti dorongan atau kekuatan penggerak. Fillmore H. Standford dalam Mangkunegara (2017:93) "*motivation as an energizing condition of the organism that*

services to direct that organism toward the goal of a certain class” (Motivasi diartikan sebagai entitas keadaan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu). Motivasi juga didefinisikan sebagai dorongan dari bagian dalam dan dari luar diri seseorang untuk melakukan hal-hal tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu, menurut Sardiman (2018:73).

Motivasi sangat penting untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran. Sardiman (2018:75) berpendapat bahwa motivasi belajar sebagai “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Uno (2017:23) mengemukakan bahwa motivasi belajar merujuk pada dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk mengubah perilaku mereka, sering kali dibarengi dengan indikator atau elemen pendukung.

Menurut pandangan para pakar tersebut, motivasi belajar merujuk pada dorongan yang timbul dari faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk belajar, serta membantu mereka mengatur aktivitas pembelajaran menuju pencapaian tujuan tertentu.

b. Fungsi Motivasi

Faktor penting yang mempengaruhi kekuatan suatu kegiatan adalah motivasi. Dimana motivasi adalah dorongan untuk melakukan sesuatu. Fungsi motivasi ada tiga, menurut Sardiman (2018:25):

- 1) Motivasi mendorong manusia untuk bertindak, seperti halnya motor atau penggerak yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan jalur tindakan atau tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi memiliki kemampuan untuk memberi tahu orang-orang tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Proses pemilihan tindakan adalah langkah-langkah untuk menentukan tindakan yang tepat guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, sekaligus menghindari tindakan yang bertentangan dengan pencapaian tujuan tersebut.

Selain itu, menurut Sukmadinata (2011:62), motivasi memiliki dua peran:

- 1) Motivasi terjadi ketika seseorang mengarahkan kegiatan untuk mencapai sasaran atau menjauh dari sasaran tersebut . Ini terjadi jika sasaran atau tujuan tersebut diinginkan seseorang atau tidak diinginkan seseorang.
- 2) Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (fungsi mengaktifkan dan meningkatkan): Sesuatu yang tidak bermotivasi atau memiliki motif yang lemah akan dilakukan tanpa niat, tanpa arah, dan mungkin tidak akan membawa hasil. Sebaliknya, sebuah dorongan yang kuat atau besar akan mendorong seseorang untuk bertindak dengan tekun, berkomitmen, dan penuh semangat demi meningkatkan kemungkinan mencapai keberhasilan.

Dari pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa motivasi berperan sebagai pendorong individu untuk beraktivitas dan meraih prestasi. Dengan dedikasi yang kuat, terutama ketika didorong oleh motivasi, seseorang dapat meraih pencapaian yang signifikan dan mencapai tujuan yang diinginkan.

c. Macam-Macam Motivasi

Motivasi hadir dalam beragam bentuk yang dapat dipahami dari sudut pandang yang berbeda. Namun, dalam konteks ini, kami akan memusatkan perhatian pada dua perspektif utama, yakni motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri individu, dan motivasi ekstrinsik yang dipicu oleh faktor-faktor eksternal (Tambunan, 2015:196).

- 1) Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang timbul dari dalam diri individu. Hal ini umumnya muncul dari harapan, tujuan, dan keinginan individu terhadap sesuatu, yang mendorongnya untuk mencapainya.
- 2) Motivasi ekstrinsik, di sisi lain, merupakan dorongan yang datang dari luar diri individu. Ini sering kali berkaitan dengan nilai material, seperti uang atau penghargaan lainnya, sebagai insentif bagi usaha yang sudah dilakukan.

Namun, Sardiman (2018:89) mengidentifikasi dua jenis motivasi, yakni motivasi ekstrinsik yang timbul saat seseorang melakukan tindakan karena dipengaruhi oleh rangsangan dari luar, dan motivasi intrinsik yang terjadi ketika seseorang bertindak tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal.

Dari pengetahuan tersebut, terdapat dua jenis motivasi yang memengaruhi siswa selama proses pembelajaran, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa tanpa pengaruh dari luar, dan motivasi ekstrinsik yang dipicu oleh faktor-faktor eksternal.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dimensi psikologis yang berkembang, dipengaruhi oleh kondisi fisik dan kematangan psikologis siswa, seperti yang diuraikan oleh Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016:17):

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisik: Meliputi nutrisi, kesehatan, dan kondisi fisik secara umum, terutama panca indera, yang mempengaruhi kesejahteraan dan penampilan fisik seseorang.
- b) Faktor Psikologis: Merupakan faktor intrinsik yang terkait dengan dorongan atau hambatan terhadap aktivitas belajar siswa. Hal-hal ini berkaitan dengan kondisi mental atau kejiwaan siswa.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor sosial merujuk pada pengaruh yang datang dari individu-individu di sekitar siswa, seperti guru, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan lain-lain.
- b) Faktor non-sosial mengacu pada pengaruh dari lingkungan fisik siswa. Hal ini meliputi faktor-faktor seperti kondisi cuaca (panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), lokasi (sepi, bising,

atau kualitas lingkungan belajar di sekolah), dan fasilitas pembelajaran..

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:97), faktor-faktor berikut mempengaruhi motivasi belajar:

- 1) Semangat dan tujuan siswa. Suatu tujuan akan mewujudkan aktualisasi diri, yang akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- 2) Kualitas siswa mengacu pada sejauh mana keinginan mereka sejalan dengan kemampuan yang dimiliki. Artinya, kemampuan individu akan mempengaruhi upaya mereka dalam mencapai tujuan perkembangan.
- 3) Kondisi siswa, baik fisik maupun mental, memengaruhi motivasi mereka dalam proses belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, atau dalam keadaan emosional yang buruk akan cenderung kurang fokus pada pembelajaran, sementara siswa yang sehat, kenyang, dan bahagia akan lebih mudah berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran.
- 4) Lingkungan tempat tinggal siswa, termasuk aspek alam, keberadaan teman sebaya, serta dinamika kehidupan masyarakat, dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Faktor seperti bencana alam, kondisi tempat tinggal yang tidak mendukung, dan adanya konflik antar siswa dapat mengganggu proses pembelajaran. Sebaliknya, lingkungan sekolah yang nyaman, harmonis, dan indah dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

5) Belajar dan pengalaman pembelajaran selalu berubah seiring waktu. Lingkungan belajar siswa juga terus mengalami perkembangan, dengan media seperti televisi dan film menjadi semakin relevan dalam budaya siswa. Diharapkan bahwa guru-guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia di sekolah untuk merangsang minat belajar siswa.

6) Upaya guru dalam mengajar mencakup persiapan yang komprehensif, mulai dari penguasaan materi pelajaran hingga kemampuan menyampaikan materi dengan cara yang menarik perhatian siswa. Jika peran guru terbatas hanya pada memberikan pengajaran, keberhasilan mereka akan menjadi faktor penentu dalam minat belajar siswa.

Berdasarkan diskusi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak variabel yang dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Beberapa variabel ini berasal dari dalam diri siswa, seperti kondisi fisik dan rohani siswa, kemampuan siswa, dan lain sebagainya. Faktor-faktor ekstrinsik antara lain guru, keluarga, lingkungan sekolah, fasilitas pendidikan, dan pergaulan.

3) Indikator Motivasi Belajar

Siswa memerlukan motivasi untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi yang ada pada setiap siswa berbeda-beda. Beberapa indikator motivasi belajar yang dapat dilihat, menurut Sardiman (2018:83), termasuk:

- 1) Semangat dan keinginan untuk mencapai tujuan: Menunjukkan ada keinginan dan motivasi internal untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.
- 2) Kesadaran untuk belajar tanpa paksaan: Siswa belajar secara sukarela dan sadar akan pentingnya pembelajaran tanpa adanya tekanan dari pihak lain.
- 3) Kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar: Adanya kesadaran akan tujuan belajar yang ingin dicapai dan motivasi untuk mencapainya.
- 4) Semangat belajar: Menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi dalam proses pembelajaran.
- 5) Sikap tidak mudah putus asa: Siswa tetap memiliki semangat dan motivasi meskipun menghadapi kesulitan dalam pembelajaran.
- 6) Upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik: Siswa menunjukkan usaha nyata untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dengan memperhatikan indikator-indikator motivasi belajar tersebut, pengembangan game edukasi dapat difokuskan pada aspek-aspek yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Uno (2011:23), berikut adalah indikator motivasi belajar:

- 1) Ada keinginan dan keinginan untuk berhasil. Motif berprestasi adalah hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar. Motivasi berprestasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk mencapai kesuksesan dalam menyelesaikan tugas atau tanggung

jawab yang diberikan. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung menyelesaikan tugas dengan cepat.

- 2) Keinginan untuk berhasil bukan satu-satunya motivasi dan kebutuhan untuk belajar. Ada saat-saat ketika dorongan untuk menghindari kegagalan mendorong seseorang untuk menyelesaikan tugas. Sebabnya, siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas mereka dengan baik karena mereka tidak ingin mendapat nilai buruk dari guru, diejek oleh teman-teman mereka, atau bahkan dimarahi oleh orang tua mereka.
- 3) Ada harapan atau cita-cita masa depan untuk siswa. Siswa akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan semua tugas guru. Mereka akan menginginkan nilai pelajarannya tinggi atau ranking di kelas.
- 4) Pengakuan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa kata-kata pujian atau penghargaan tambahan, merupakan cara yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- 5) Simulasi dan permainan adalah kegiatan belajar yang menarik. Proses belajar menjadi signifikan dan dapat diingat dan dipahami dalam lingkungan yang menarik. Kegiatan yang menarik juga dapat mendorong siswa untuk belajar, mendorong mereka untuk menjadi aktif di kelas.
- 6) Siswa perlu memiliki lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Lingkungan yang kondusif mencakup elemen-elemen seperti posisi belajar yang sesuai

dan mendukung, serta kondisi fisik yang memadai, misalnya kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising, dan nyaman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tanda-tanda motivasi belajar meliputi ketekunan dalam menyelesaikan tugas, ketertarikan terhadap berbagai masalah dan cara memecahkannya, penghargaan, keterlibatan dalam kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan selalu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang diukur menggunakan alat tes yang dirancang secara konseptual, seperti tes tertulis dan lisan (Sudjana, 2017). Sementara itu, Mulyono Abdurrahman mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan aktivitas belajar dan mencapai tujuan instruksional atau pembelajaran (Rosyid, 2020).

Hasil belajar digunakan untuk menilai proses belajar siswa. Hasil ini biasanya ditampilkan dalam bentuk huruf, angka, atau kalimat yang menggambarkan apa yang telah dipelajari siswa dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi hasil belajar memberikan bukti bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rosyid, 2020).

Dalam pandangan Islam, hasil belajar adalah pengetahuan atau ilmu yang dapat dipelajari dan diaplikasikan dalam kehidupan seseorang agar ilmu tersebut menjadi lebih bermanfaat dan berkah. Hal ini dijelaskan dalam surah Al-Mujadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berlapang-lapanglah di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. AlMujadilah: 11) (Alquran dan Terjemahannya, 2010).

Ayat-ayat di atas menunjukkan bahwa agama Islam meminta pengikutnya untuk belajar dan menerapkan pengetahuan tersebut. Dalam konteks ini, bukan hanya ilmu agama yang dimaksud, tetapi juga ilmu umum yang sejalan dengan perkembangan zaman. Allah akan memberikan posisi yang tinggi baik di dunia maupun di akhirat kepada orang yang ingin belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa hal yang tentunya berpengaruh terhadap kesuksesan belajar siswa. Berikut ini adalah beberapa di antaranya:

- 1) Faktor internal adalah hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kesehatan dan kondisi fisik mereka; serta faktor psikologis, seperti bakat, minat, kecerdasan, emosi, kelelahan, dan cara belajar.
- 2) Faktor luar siswa disebut faktor eksternal. Faktor-faktor ini dipengaruhi oleh keluarga, sekolah, komunitas, dan lingkungan alam.

c. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut teori Benjamin S. Bloom (1956), hasil belajar terdiri dari tiga komponen utama: psikomotorik, afektif, dan kognitif. Berikut dijelaskan komponen-komponen tersebut (Ratnawulan & Rusdiana, 2015):

- 1) Aspek kognitif yaitu Mengahafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan menyiarkan adalah semua unsur kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan nalar.
- 2) Aspek afektif berhubungan dengan karakter, sikap, dan nilai. Pembelajaran afektif tercermin dalam perilaku siswa seperti minat, sikap, moral, nilai-nilai, dan konsep diri.
- 3) Aspek psikomotorik mencakup aspek yang berhubungan dengan fisik, seperti meniru gerak, menggambar, melempar bola, dan lain sebagainya.

5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pergantian kurikulum dalam sistem pendidikan Indonesia sering terjadi karena perkembangan zaman yang terus maju. Saat ini,

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah mengeluarkan kebijakan baru untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran akibat pandemi COVID-19 melalui implementasi Kurikulum Merdeka (Bambang et al., 2022). Salah satu perubahan dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah perubahan mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan ini didasarkan pada Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia (RI) Nomor 4 Tahun 2022 yang mengubah PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. PP RI Nomor 4 Tahun 2022 menetapkan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan wujud dari Profil Pelajar Pancasila, yang berarti pembelajaran tidak hanya mencakup teori tetapi juga melibatkan proyek nyata. Meski begitu, tidak ada perubahan besar dalam karakteristik atau isi mata pelajaran ini dibandingkan dengan PPKn sebelumnya, karena masih menekankan pada empat materi wajib: Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI (Nurul et al., 2023).

Penggunaan nama “Pendidikan Pancasila” dalam Kurikulum Merdeka mencerminkan komitmen Pemerintah untuk membentuk nilai dan moral siswa. Pendidikan Pancasila juga bertujuan mengembangkan karakter kewarganegaraan serta keterampilan sosial siswa melalui pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Diah & Irwan,

2023). Dengan demikian, keberadaan Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mewujudkan pandangan hidup bangsa sesuai dengan Pancasila, di mana setiap sikap dan tindakan warga negara Indonesia mengutamakan Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Musyawarah-mufakat, dan Keadilan.

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pada tahun 2021, Pemerintah Indonesia meluncurkan Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan pendidikan yang lebih kontekstual, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, dengan fokus pada pembentukan nilai-nilai Pancasila. Beberapa prinsip pendidikan Pancasila meliputi (Yusi et al., 2023):

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa: Prinsip ini menekankan keyakinan dan penghormatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Dalam pendidikan, hal ini tercermin dalam pengembangan spiritualitas dan nilai-nilai keagamaan.
- 2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab: Pendidikan bertujuan membentuk manusia Indonesia yang sadar akan hak asasi manusia, keadilan, dan perilaku yang beradab. Inklusivitas, toleransi, dan empati merupakan aspek penting dalam prinsip ini.
- 3) Persatuan Indonesia: Prinsip ini menekankan pentingnya membangun rasa persatuan dan kesatuan di antara beragam suku, agama, ras, dan golongan (SARA) di masyarakat Indonesia. Pendidikan diarahkan untuk menumbuhkan semangat kebangsaan dan patriotisme.

- 4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmah Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan: Prinsip ini menekankan pentingnya membentuk warga negara yang demokratis, partisipatif, dan menghargai keberagaman pendapat. Pendidikan bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, partisipasi aktif, dan pemahaman tentang prinsip-prinsip demokrasi.
- 5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia: Pendidikan bertujuan mengatasi ketidaksetaraan sosial dan ekonomi serta mempromosikan nilai-nilai keadilan dan solidaritas di antara masyarakat Indonesia.

Kurikulum Merdeka bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan dan potensi setiap peserta didik, serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Prinsip-prinsip Pancasila tetap menjadi landasan moral dan etika dalam pendidikan di Indonesia.

c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila mencakup aspek yang mendukung pemulihan dan peningkatan proses pembelajaran. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut (Jamilatun et al., 2023):

- 1) Pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler yang dirancang sebagai bagian dari upaya mencapai kompetensi dan karakter siswa sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan.
- 2) Pembelajaran berbasis kompetensi menekankan pusat pembelajaran pada siswa, dengan fokus pada penguasaan kompetensi yang spesifik. Tujuan pembelajaran lebih terinci, dengan penekanan pada unjuk kerja atau kinerja siswa. Pendekatan ini mengarah pada pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, sementara guru berperan sebagai fasilitator.
- 3) Fleksibilitas bagi guru dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami konsep-konsep dasar, menjadikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila lebih responsif terhadap dinamika lingkungan yang beragam.

Dalam konsep ini, kebebasan diberikan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi, belajar secara mandiri, dan berkreasi.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Tinjauan literatur dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Agus Wildan, Suherman, Isti Rusdiyani, 2023	Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar	Wordwall interaktif dianggap sebagai alat evaluasi prestasi belajar siswa dan telah mendapat validasi yang tinggi dari ahli dalam berbagai bidang. Validasi tersebut mencapai 85,5% dari ahli materi, 82,5% dari ahli media, dan 80% dari ahli bahasa. Selain itu, dalam uji kepraktisan, media ini mencapai tingkat kepraktisan sebesar 82,57%, dengan hasil menurunkan tingkat kecemasan siswa sebesar 15,24%, menjadi 54,29, yang diklasifikasikan sebagai tingkat kecemasan sedang.
Azmi (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	Dari analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan pada data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran online berbasis Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SMP/MTs.
Damayanti & Dewi (2021)	Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa	hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan kahoot memperoleh persentase 92%.
Amanda Nurul Fauzyah Filza Diva Syafitri, 2023	Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran	Hasil dari penelitian ini mencakup Uji Validasi Materi sebesar 93,18% dan Validasi Media sebesar 85,42%. Kedua nilai tersebut mengindikasikan bahwa media KAPTEN

	Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	SUBASA telah terbukti valid. Efektivitas media dilihat dari persentase ketuntasan belajar dan hasil kuisioner efektivitas media, yang masing-masing memperoleh nilai sebesar 93,3% dan 87,39%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) terbukti efektif.
Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021)	pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD	Hasil penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Board Game yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media board game layak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran PKn untuk siswa kelas IV SD, sebagaimana yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Validasi media oleh ahli mencapai 74%, dan validasi oleh ahli bahasa mencapai 80%.

Seperti yang terlihat dalam Tabel 2.1 di atas, sejumlah peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran. Namun, belum ada penelitian yang mencakup variabel yang sama dengan penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis Quiz dengan bantuan Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas IV sekolah dasar secara simultan dalam satu periode waktu tertentu.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kondisi awal di lapangan, di mana pembelajaran yang hanya fokus pada transfer teori dari buku cetak tidak efektif dan kurang melibatkan berbagai kegiatan pembelajaran lainnya. Dampak dari kondisi awal tersebut meliputi rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran Pancasila, pembelajaran yang kurang menarik, dan suasana pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi dampak dari kondisi awal tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran game Edukasi menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee (2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan demikian, melalui proses pengembangan ini, diharapkan akan dihasilkan media pembelajaran game Edukasi yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kerangka pikir penelitian ini sesuai dengan penjelasan di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah research & development (R&D), yang merupakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran. Menurut penjelasan dari Rayanto & Sugianti (2020), penelitian pengembangan berbeda dengan jenis penelitian lain karena fokus utamanya adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan dari pengujian di lapangan, yang kemudian terus direvisi dan diperbaiki secara bertahap.

Penelitian pengembangan juga didefinisikan sebagai proses yang mencakup perancangan spesifikasi dalam bentuk fisik. Borg.W.R. dan Gall (1983), seperti yang dikutip dalam Okpatrioka (2023), menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses yang *“Research and development (R&D) involves a systematic procedure employed to create and authenticate educational materials. This procedure, often termed the R&Dcycle, encompasses examining relevant research findings related to the intended product, crafting the product using these insights, conducting fieldtests in the eventual usage environment, and refining it to address any shortcomings identified during field testing. In more thorough R&D initiatives, this cycle is reiterated until the field-test data confirm that the product aligns with its defined behavioral goals”*. Artinya “Penelitian dan

pengembangan (R&D) melibatkan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi materi pendidikan. Prosedur ini, yang sering disebut siklus R&D, mencakup pemeriksaan temuan penelitian relevan terkait dengan produk yang dimaksudkan, menyusun produk menggunakan wawasan ini, melakukan uji lapangan dan menyempurnakannya untuk mengatasi segala kekurangan yang diidentifikasi selama pengujian lapangan. Dalam inisiatif penelitian dan pengembangan yang lebih menyeluruh, siklus ini diulangi hingga data uji lapangan memastikan bahwa produk tersebut selaras dengan tujuan perilaku yang telah ditetapkan”.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang terstruktur untuk menciptakan, menguji, dan meningkatkan produk atau inovasi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Penelitian ini dilakukan selama sekitar tiga bulan, dimulai dari bulan Maret hingga Juni 2024.

2. Tempat

Tempat di mana penelitian dilaksanakan oleh peneliti yaitu di SD Inpres 5/81 Watu Kecamatan Barebbo, Kabupaten Bone. Sekolah ini dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan tempat di mana peneliti bekerja sebagai seorang guru sekaligus Operator Sekolah sehingga lebih repressif dan komunikasi antar peneliti dengan pihak sekolah sudah sangat baik.

C. Desain Model Penelitian dan Pengembangan (R & D)

Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh William Lee pada tahun 2004. Model ADDIE merupakan suatu pendekatan sistematis dan interaktif dalam pengembangan, seperti yang dijelaskan oleh Winaryati et al. pada tahun 2021. Alasan pemilihan model ADDIE oleh peneliti adalah karena kesesuaian model tersebut dengan pengembangan media pembelajaran game edukasi yang kompleks, fleksibel, dan adaptif. Selain itu, model ADDIE mencakup tahap evaluasi dan revisi yang berkelanjutan. Tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE menurut (William Lee, 2004)

Sumber: (Rusdi, 2018)

Menurut William Lee pada tahun 2004, dalam diagram 3.1 dijelaskan setiap langkah dari model ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah langkah pertama dalam model pengembangan ADDIE. Peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran, proses

pembelajaran dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan melakukan obesrvasi (pengamatan) secara langsung dengan para guru kelas khususnya di kelas IV dalam pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan Aplikasi Canva berdasarkan modul ajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. *Design* (Desain)

Desain adalah tahap kedua dari model ADDIE. Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai aplikasi *game* edukasi yang akan digunakan yaitu *game* edukasi berbantuan Aplikasi Canva, *panel genially* dan *wordwall* dalam merancang desain pada *game* edukatif yang akan digunakan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan, yang merupakan langkah ketiga dalam model ADDIE, melibatkan pembuatan produk media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *game* dengan menggunakan aplikasi *panel genially* dan *wordwall* yang berjalan di perangkat lunak *Android*. Ini didasarkan pada rencana produk yang sudah dibuat pada tahap desain. Setelah media pembelajaran selesai dan menjadi produk, dosen pembimbing melakukan peninjauan sebelum media tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media serta untuk mendapatkan

masukan dan saran dari para ahli tentang cara meningkatkan kualitas produk media pembelajaran sebelum diujicoba oleh guru dan siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah tahap keempat dari model pengembangan ADDIE. Setelah media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan Aplikasi Canva, *panel genially* dan *wordwall* dibuat menjadi produk yang dianggap layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi dan ahli media, tahap uji coba produk dilakukan pada guru dan siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu. Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi interaksi antara guru dan siswa dengan produk tersebut serta untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif digunakan.

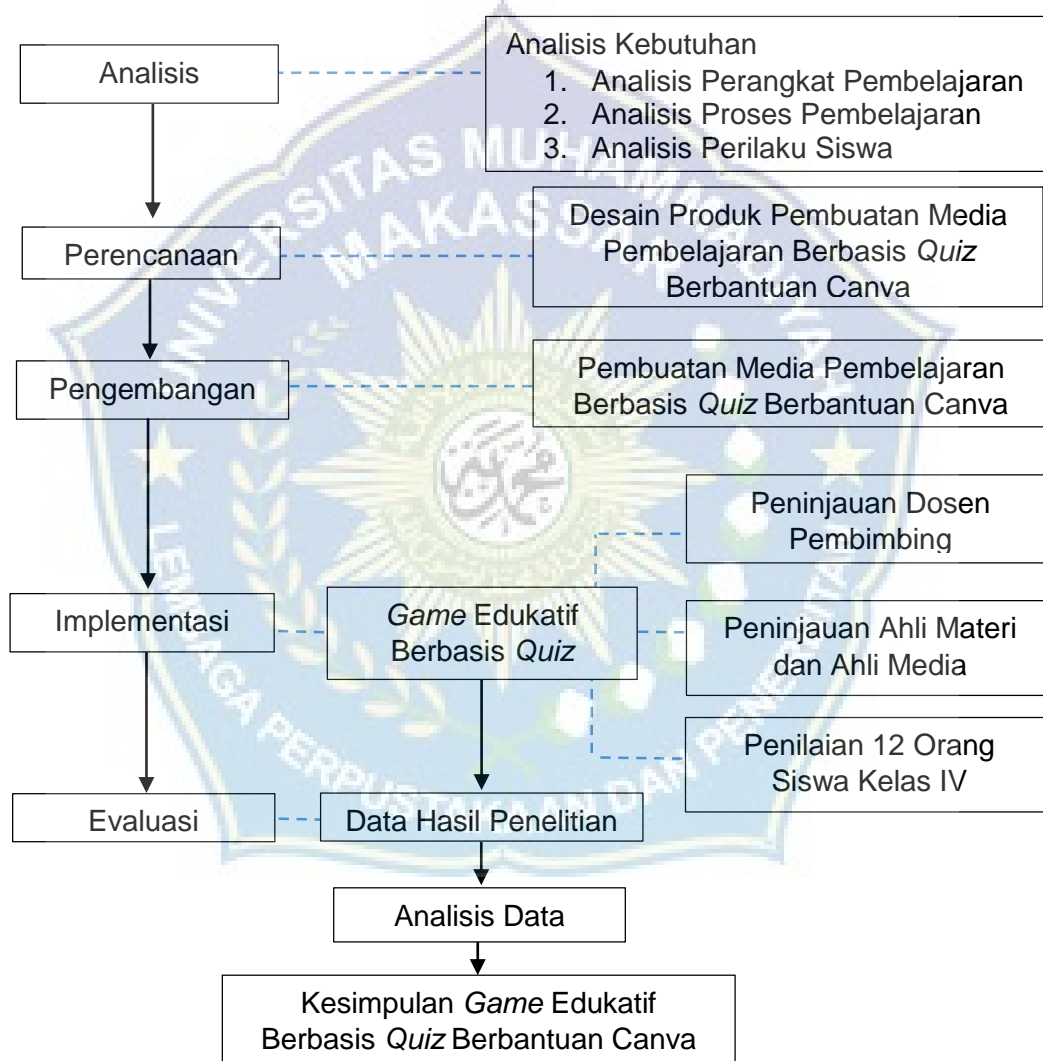
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi media pembelajaran dinilai oleh pengguna dan guru. Setelah guru dan siswa menilai media pembelajaran, data hasil penelitian dikumpulkan dan dianalisis. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut praktis atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R & D)

Menurut Sugiyono (2019), prosedur pengembangan merupakan bagian dari tahap pengembangan produk penelitian yang melibatkan serangkaian kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data secara terstruktur untuk meningkatkan keunggulan suatu hal dan memperbaiki kualitas produk. Dalam konteks penelitian pengembangan,

ada usaha untuk memvalidasi dan meningkatkan produk (Kamil, 2022). Penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee pada tahun 2004. Rincian prosedur pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quiz dengan bantuan Canva dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Tahap-Tahap Penelitian

E. Uji Coba Produk

1. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua validator yang terdiri dari seorang ahli desain/media dan seorang ahli materi/isi untuk uji validitas. Selain itu, juga melibatkan 12 siswa untuk uji coba individu dan seorang guru kelas/mata pelajaran. Objek penelitian yang diteliti adalah pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran game edukasi adalah 12 siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu, terdiri dari 4 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Peneliti memilih kelas IV sebagai subjek uji coba karena motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut masih rendah.

3. Desain Uji Coba

Uji coba media pembelajaran game edukasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar penentuan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media (Andi, 2022). Dalam penelitian pengembangan ini, uji coba dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa

melalui observasi langsung dan juga menerapkan pre-test untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi sebelum penggunaan media pembelajaran. Setelah analisis ini selesai, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap desain dengan merumuskan tujuan, menetapkan butir-butir materi, menyusun garis besar isi media, serta merancang produk berupa media pembelajaran game edukasi berbasis Quiz dengan menggunakan Aplikasi Canva, Panel Genially, dan Wordwall. Untuk memvalidasi media ini, peneliti melakukan uji coba lapangan awal dengan melibatkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Jika media pembelajaran game edukasi ini dinyatakan valid sebagai hasil dari penelitian pengembangan, peneliti akan melanjutkan ke uji coba lapangan utama.

b) Uji Coba Lapangan Utama

Tahap uji coba lapangan utama merupakan tahap implementasi dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahapan ini, peneliti melakukan penelitian terhadap 12 siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu, yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

c) Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan setelah uji coba lapangan utama. Kegiatan peneliti pada uji coba ini mencakup:

- Melakukan post-test kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

- Mengumpulkan respons dari guru dan siswa melalui pengisian angket untuk menilai kepraktisan media pembelajaran game edukasi.
- Meminta guru untuk mengisi lembar observasi terkait motivasi dan hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas media.
- Mengolah dan menganalisis data dari post-test, angket respons guru dan siswa, serta lembar observasi motivasi dan hasil belajar siswa untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu..

4. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi data kuantitatif, yang terdiri dari angka-angka yang diukur menggunakan statistik sebagai alat untuk menghitung dan mengevaluasi masalah yang diteliti guna mencapai kesimpulan tertentu. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, nilai pre-test dan post-test siswa, angket respons dari guru dan siswa, serta lembar observasi terkait motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan jenis data kualitatif, yang berupa deskripsi dari data kuantitatif yang diperoleh, untuk memahami lebih dalam mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

kelas IV di sekolah dasar.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a) Observasi (pengamatan)

Observasi dilaksanakan sebelum penelitian berlangsung. Observasi sebelum penelitian dilakukan untuk memperoleh data awal berupa Perangkat Pembelajaran, proses pembelajaran di kelas serta Perilaku siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

b) Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Instrumen validasi oleh ahli dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua bagian, yaitu instrumen yang digunakan oleh ahli media dan instrumen yang digunakan oleh ahli materi. Tujuan dari validasi oleh ahli media dan ahli materi adalah untuk mengevaluasi kevalidan media pembelajaran game edukasi sebelum digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

c) Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Teknik ini menggunakan tes hasil belajar matematika pada materi bangun datar. Teknik ini dimaksudkan untuk mendapatkan data tentang nilai siswa dalam pembelajaran matematika khususnya untuk materi bangun datar. Bentuk tes yang diberikan adalah tes pilihan ganda dan isian. Tes ini berjumlah 15 soal

yang mewakili indikator-indikator pada materi Pola Hidup Gotong Royong.

Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan *post-test* diberikan setelah diberikan penggunaan media pembelajaran *game* edukasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

d) Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket yang diisi oleh guru dan siswa, bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi saat diimplementasikan dalam uji coba lapangan. Angket tersebut digunakan untuk menilai seberapa praktis media tersebut dalam konteks penggunaannya.

e) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dalam penelitian ini mencakup informasi yang diperoleh dari lokasi penelitian. Dokumentasi ini mencakup absensi siswa, foto-foto kegiatan penelitian mulai dari proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, pengumpulan data angket respon dari guru dan siswa, pelaksanaan tes, serta dokumentasi lain yang terkait dengan penelitian ini.

6. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan

lembar observasi, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta lembar tes motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun kisi-kisi instrumen t pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) Kisi-Kisi Lembar Observasi Pembelajaran di Kelas

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Pembelajaran di Kelas dan Observasi Peserta Didik

NO	ASPEK	INDIKATOR	BUTIR
1	Perangkat Pembelajaran	Kurikulum	1
		Silabus	1
		RPP	1
2	Proses Pembelajaran	Pembuka pelajaran	1
		Penyajian materi	1
		Metode pembelajaran	1
		Penggunaan bahasa	1
		Penggunaan waktu	1
		Gerak	1
		Cara mengapresiasi siswa	1
		Teknik bertanya	1
		Teknik penguasaan kelas	1
		Penggunaan media	1
		Bentuk dan cara evaluasi	1
3	Perilaku siswa	Perilaku siswa di dalam kelas	1
		Perilaku siswa di luar kelas	1
JUMLAH BUTIR			17

Sumber: Cahyaningtyas, 2018

a) Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir
Pengembangan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan	Kevalidan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk	Kesesuaian dan Kualitas Pemanfaatan Media.	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan.	1
			Membangkitkan minat dan motivasi siswa.	2
		Kesesuaian dan	Gambar atau konten materi	3

motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	kualitas penggunaan gambar atau konten materi.	menarik.					
			Gambar media sesuai tujuan pembelajaran.	4				
			Warna media sesuai dengan usia siswa.	5				
	Tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi media.			Manual penggunaan media yang sederhana dan jelas.	6			
				Ukuran font pada media jelas.	7			
				Penempatan gambar dan kata sesuai.	8			
				Gambar disusun rapi sesuai dengan desain media.	9			
				Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan			Kombinasi warna media menarik.	10
							Warna tidak mengganggu materi.	11
							Penyampaian materi dalam media sangat terstruktur dan mudah dipahami.	12
				Media bersifat fleksibel (mudah dipindah dan dibawah) dan aman digunakan.	13			
				Media kuat dan tidak mudah rusak.	14			
				Media dilengkapi buketunjuk	15			

			penggunaan.	
--	--	--	-------------	--

Sumber: Diadaptasi dari "The Attributes of Instructional Materials"
(McAlpine & Weston, 1994)

b) Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		
Pengembangan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Kevalidan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Konten/Isi Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran.	1		
			Relavansi materi pada media dengan kurikulum yang berlaku.	2		
			Cakupan dan ke dalam isi materi yang Sistematis, runut, alur logika jelas.	3		
			Ketetapan pemilihan materi.	4		
			Pemberian motivasi.	5		
		Kekinian dan Keup to datean materi.			Kemenarikan warna <i>Background</i> dan gambar.	6
					Konsep penyajian materi melalui permainan mudah dioperasikan/ mudah dikerjakan.	7
					Permainan menyajikan Materi yang tidak membosankan.	8
		Kecakupan materi			Keefektifan isi materi pada permainan.	9
					Penyajian materi menarik dan kreatif.	10
					Mendorong keingintahuan.	11
					Materi menantang.	12

		Kecukupan materi.	Terdapat buku petunjuk media yang berisi berbagai materi yang akan dipelajari oleh siswa.	13
			Kontekstual dan Aktualisasi pada isi/materi.	14
			Ketetapan pemilihan bahasa.	15

Sumber: Diadaptasi dari "The Attributes of Instructional Materials"
(McAlpine & Weston, 1994)

c) Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		
Pengembangan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Kepraktisan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Aspek Pembelajaran	Kejelasan materi.	1		
			Sistematis, runut, alurlogika jelas.	2		
			Materi media mengandung nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan.	3		
			Menarik karena mengajak siswa belajar sambil bermain.	4		
					Interaktivitas.	5
			Aspek Penggunaan gambar, bahasa dan praktik.	Pemilihan bahasa yang tepat.	6	
				Kemudahan dan kejelasan warna dan gambar.	7	
				Media mudah dioperasikan.	8	

			Media mudah digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar dikelas.	9
			Sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila	10

Sumber: Diadaptasi dari "The Attributes of Instructional Materials" (McAlpine & Weston, 1994)

d) Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir
Pengembangan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Kepraktisan media pembelajaran <i>game</i> edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Aspek Pembelajaran	Saya mudah memahami topik yang dijelaskan dalam media pembelajaran <i>game</i> edukasi	1
			Dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi membuat saya ingin belajar lebih giat.	2
			Saya bisa belajar sambil bermain atau <i>learning to play</i> .	3
			Saya memperoleh edukasi nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam media.	4
			Saya sangat dapat mempelajari nilai-nilai keberagaman pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi	5
			Materi pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi memberikan pengetahuan kepada saya tentang pentingnya berbuat baik.	6

		Aspek Kenyamanan	Saya tidak memiliki kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran <i>game</i> edukasi	7
			Warna dan gambar yang digunakan membuat saya tertarik untuk belajar.	8
			Bahasa yang digunakan dapat saya pahami.	9
			Media membantu saya dalam memecahkan masalah dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	10

Sumber: Diadaptasi dari "The Attributes of Instructional Materials" (McAlpine & Weston, 1994) oleh (Maryati & Pribadi, 2023)

e) Kisi-kisi Lembar Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
Pengembangan media <i>game</i> edukasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Keefektifan media pembelajaran <i>game</i> edukasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone	Perhatian (attention)	Rasa ingin tahu	1
			Keterlibatan siswa	2
			Minat siswa	3
		Relevansi (relevance)	Relevansi tema dengan tujuan pembelajaran dan materi.	4
			Relevansi manfaat pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kebutuhan siswa	5
			Relevansi metode dengan materi	6
		Percaya Diri (confidence)	Percaya diri dalam memahami materi	7
			Percaya diri mengerjakan kuis	8
		Kepuasan (satisfaction)	Pemahaman materi	9
			Hasil belajar	10

Sumber: John Keller (Sugihartono, 2007: 79-80)

b) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang mencakup:

1) Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis data mengenai aktivitas guru dan siswa didasarkan pada pengamatan selama proses pembelajaran, dengan memperhatikan sejauh mana perencanaan dapat diimplementasikan dengan baik. Untuk menilai aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan metode non directive, penilaian dibagi menjadi empat kriteria yaitu baik, cukup, kurang baik, dan tidak baik. Kriteria persentase untuk penilaian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Persentase Aktivitas Guru dan Siswa

Rentang Penilaian %	Skor	Keterangan
76%-100%	1	Baik
56%-75%	2	Cukup
40%-55%	3	Kurang Baik
40%	4	Tidak Baik

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2008)

Dihitung dengan menggunakan rumus, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (Jumlah Frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

2) Analisis Validitas

Format lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk

mengevaluasi kevalidan media pembelajaran game edukasi menggunakan skala Likert dengan skor maksimal 4 poin. Data kuantitatif yang dihasilkan dari skala tersebut kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria kevalidan yang tertera pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Format Pernyataan Skala *Likert* Validitas Media

Rentang Penilaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Valid	A
51-75	Valid	B
26-50	Tidak Valid	C
0-25	Sangat Tidak Valid	D

Sumber: (Mardapi, 2008)

Untuk menghitung persentase hasil kevalidan secara kuantitatif, peneliti menggunakan rumus persentase seperti yang disarankan oleh Mardapi (2008), yakni:

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang Diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Nilai kenyataan: hasil dari nilai instrumen validator
- Nilai diharapkan: hasil skor dari instrumen dengan asumsi setiap butir dijawab sangat baik atau skor 4.

3) Analisis Kepraktisan Media

Untuk menilai kepraktisan media, data diperoleh dari angket respon guru dan siswa perorangan. Analisis data kepraktisan menggunakan skala Likert seperti yang direkomendasikan oleh Mardapi (2008), dengan skor maksimal 4 poin. Rentang persentase untuk kriteria kualitatif dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel. 3.9 Skala Penilaian Kualifikasi Kepraktisan Media

Kriteria	Kategori	Skor
0-25	Sangat Tidak Praktis	1
26-50	Tidak Praktis	2
51-75	Praktis	3
76-100	Sangat Praktis	4

Sumber: (Mardapi, 2008)

Dalam mengetahui data kuantitatif terhadap persentase hasil kepraktisan dapat menggunakan rumus yaitu (Mardapi, 2008)

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V-pg = Validasi Pengguna
- TSe = Total skor empirik yang dicapai
- TSh = Total skor yang diharapkan

4) Analisis Keefektifan Media

Efektivitas media dievaluasi melalui pre-test dan post-test, serta lembar observasi yang mengukur motivasi dan hasil belajar siswa yang diisi oleh guru. Berikut adalah penjelasan mengenai analisis efektivitas media tersebut..

a) Penilaian *Pret-test* dan *Post-test*

Setiap soal atau pertanyaan pada pre-test dan post-test diberi nilai dengan skor maksimal 7 poin. Teknik penilaian untuk setiap pertanyaan dalam pre-test dan post-test siswa menggunakan skala Likert sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Sugiyono (2019).

- Hasil pre-test dan post-test dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini (Sugiyono, 2019)

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

- Keberhasilan belajar klasikal dianggap tercapai jika $\geq 80\%$ siswa berhasil mencapai KBM. Persentase keberhasilan hasil belajar secara klasikal, menurut Sugiyono (2019), dihitung dengan rumus berikut..

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ siswa yang tuntas : Nilai siswa yang tuntas

Σ seluruh siswa : Jumlah nilai seluruh siswa

- Kriteria tingkat keefektifan penggunaan media jika peserta didik mencapai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.10 Skala Penilaian Keefektifan Media Berdasarkan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Efektif	A
51-75	Efektif	B
26-50	Tidak Efektif	C
0-25	Cukup Efektif	D

Sumber: (Sugiyono, 2019)

b) Penilaian Lembar Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Skala *likert* penilaian Motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa berdasarkan lembar hasil tes belajar siswa. Data kuantitatif yang telah dihitung dikonversi menjadi nilai kualitatif berupa kriteria keefektifan, menurut Mardapi (2008), sebagai berikut:

Tabel 3.11 Skala *Likert* Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Baik	A
51-75	Baik	B
26-50	Cukup Baik	C
0-25	Kurang Baik	D

Sumber: (Mardapi, 2008)

Rumus penilaian Motivasi dan Hasil belajar siswa juga menggunakan rumus oleh (Mardapi, 2008) sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai kenyataan : Hasil nilai dari nilai guru pada lembar observasi

Nilai diharapkan : Hasil skor dari angket yang diisi dengan asumsi setiap butir dijawab sangat baik atau skor 4.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres 5/81 Watu melalui wawancara dengan guru kelas dan pemberian angket kepada siswa. Hasil observasi ini memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis kuis untuk mata pelajaran Pancasila di SD Inpres 5/81 Watu, menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran ini didesain dengan cermat, berisi materi Pancasila, kuis, soal evaluasi, serta gambar dan video yang jelas. Penggunaan media pembelajaran edukasi ini diharapkan dapat menjadi tambahan bahan ajar pada materi Pola Hidup Gotong Royong, mendukung sumber belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Setelah selesai disusun, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah melalui tahap validasi dan revisi, produk akhir media pembelajaran game edukasi diperoleh. Produk tersebut kemudian dinilai oleh guru dan siswa, menghasilkan data skor persentase.

Skor validasi dan penilaian kemudian dianalisis berdasarkan interval skor pada setiap instrumen yang digunakan. Validasi oleh ahli materi dan ahli

media masing-masing memperoleh persentase sebesar 98,2% dan 88,8% dengan kategori "Sangat Layak". Uji lapangan media pembelajaran edukasi mendapatkan respons positif dari guru dan siswa, dan dinyatakan layak digunakan di lapangan dengan skor persentase penilaian sebesar 95% dari guru dan 95,8% dari siswa, keduanya dalam kategori "Sangat Layak".

B. Hasil Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D). Dalam penelitian dan pengembangan ini, telah menghasilkan sebuah produk berupa game edukasi sebagai media pembelajaran yang inovasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Inpres 5/81 Watu yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE oleh (William Lee, 2004). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, termasuk validasi produk media, untuk menghasilkan game edukasi.

Penggunaan media pembelajaran game edukasi dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi pembelajaran untuk mengatasi motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang disebabkan karena kepasifan dan kebosanan peserta didik terhadap proses pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Penggunaan media pembelajaran ini dalam penerapannya dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dan pelaksanaannya berpedoman pada modul ajar Kurikulum Merdeka, yang

telah diakui kelayakan penerapannya oleh dua validator ahli Materi/isi dan ahli Media pembelajaran.

Alat ukur yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah lembar angket respon guru dan angket respon siswa. Angket ini digunakan sebagai dasar untuk mendeskripsikan dan menilai pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran game edukasi, dengan pengukuran berdasarkan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa.

Sesuai dengan model pengembangan R&D yang dikembangkan oleh (William Lee, 2004) yaitu Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analysis (Analisis)

Pada tahap perancangan (Analysis), peneliti melakukan observasi sebelum penelitian dilaksanakan untuk mengumpulkan data awal. Observasi ini mencakup analisis terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan, proses pembelajaran di kelas, dan perilaku siswa selama pembelajaran di SD Inpres 5/81 Watu. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kebutuhan utama siswa dalam pembelajaran adalah media yang menarik dan interaktif. Menurut keterangan guru yang diamati, siswa di SD Inpres 5/81 Watu sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan media interaktif karena mereka menganggapnya lebih mudah dipahami.

Selain itu, menurut guru, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru mengungkapkan bahwa mereka

masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku cetak dan alat peraga sebagai media pembelajaran. Hal ini cenderung membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pelajaran dan sulit memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, rata-rata siswa lebih tertarik untuk bermain. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang menyediakan materi, video, gambar, permainan, serta evaluasi pembelajaran dalam satu paket pembelajaran yang didesain menggunakan Aplikasi Canva.

Hasil analisis awal yang dilakukan di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone :

- Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan.
- Media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan tidak membosankan.
- Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berikut hasil observasi perangkat pembelajaran didapatkan dengan hasil yaitu :

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru dan Siswa kelas IV
SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone

No	Indikator	Deskripsi hasil pengamatan	Skor
Perangkat Pembelajaran			
A	Kurikulum	Kelas I, II dan IV menggunakan kurikulum merdeka	4

	Silabus	Silabus atau CP sudah ada dan lengkap, seluruh aspek jelas	3
	RPP/Modul Ajar	Modul ajar ada tetapi masih tidak melampirkan bahan ajar yang digunakan pada bagian modul ajar	2
	Proses Pembelajaran		
B	Pembuka pelajaran	Pembuka pelajaran dilakukan dengan salam, dan menanyakan kabar, tetapi masih perlu memberikan pengantar atau pendahuluan mengenai materi yang telah diajarkan sebelumnya atau <i>Ice Breaking</i> sebelum memulai pembelajaran	2
	Penyajian materi	materi hanya berpatokan pada buku cetak dan masih perlu di sesuaikan dengan rencana modul ajar	2
	Metode pembelajaran	Guru menggunakan pendekatan ceramah dan terbatas pada penggunaan buku teks pada pembelajaran	2
	Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa campuran. Bahasa indonesia dan bahasa bugis	2
	Penggunaan waktu	Baik namun melebihi estimasi waktu karena faktor peserta didik yang kurang paham mengenai materi yang diajarkan	2
	Gerak	Baik, namun guru masih perlu memperhatikan siswa yang masih kurang paham dengan materi pelajaran	2
	Cara mengapresiasi siswa	Guru perlu memberikan apresiasi misalnya dengan memberi tepuk tangan bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan	2
	Teknik bertanya	Bertanya langsung	3
	Teknik penguasaan kelas	Tugas dalam bentuk tulisan	2
	Penggunaan media	Papan tulis, buku siswa, dan benda sekitar	2
	Bentuk dan cara evaluasi	Tanya jawab dan ulangan tertulis	3
	Penutup pelajaran	Pembelajaran ditutup dengan doa dan diberikan salam	2
		Perilaku Siswa	
C	Perilaku siswa di dalam kelas	Hanya beberapa yang memperhatikan penjelasan guru dan masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan. Siswa sudah mulai mengantuk dan tidak fokus terhadap materi yang	1

		disampaikan	
	Perilaku siswa di luar kelas	Siswa bermain didepan kelas dn cenderung lebih bersemangat tidak seperti saat didalam kelas	1

Berdasarkan analisis kebutuhan sebagaimana yang tercantum dalam tabel 4.1, dapat diestimasi nilai persentase tingkat kebutuhan sesuai dengan pendekatan yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2008) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P \frac{37}{68} \times 100 \% = 54 \%$$

Tabel 4.2 Kriteria Persentase Aktivitas Guru dan Siswa

Rentang Penilaian %	Skor	Keterangan
76%-100%	1	Baik
56%-75%	2	Cukup
40%-55%	3	Kurang Baik
40%	4	Tidak Baik

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2008)

Dari hasil observasi awal secara keseluruhan diperoleh hasil 54 % berada dalam kareteria **Kurang Baik**, maka berdasarkan kriteria tersebut dapat dijelaskan bahwa guru dan siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu membutuhkan pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Pancasila.

Setelah mengamati guru dan siswa dalam proses pembelajaran, peneliti kemudian memberikan pre-test untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi sebelum penerapan media pembelajaran. *Pre-test* dilakukan pada uji coba lapangan awal untuk menguji kemampuan awal siswa sebelum menggunakan produk. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau kuis kepada siswa dalam bentuk

pilihan ganda dan essay terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi dan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. penyebaran soal ini dilakukan pada tanggal 17 April 2024.

Tabel 4.3 tes hasil belajar siswa (*pre-test*)

No Absen	Jawaban Benar	Poin Soal	Nilai
1	7	7	49
2	3	7	21
3	9	7	63
4	13	7	91
5	9	7	63
6	10	7	70
7	9	7	63
8	12	7	84
9	9	7	63
10	11	7	77
11	6	7	42
12	11	7	77
Jumlah			109
Nilai Akhir			60.5
Kriteria			Efektif

Berdasarkan hasil penelitian melalui *pre-test* hasil belajar yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda essay terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian tes hasil belajar (*pre-test*) sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{109}{180} \times 100 = 60.5 \%$$

Berdasarkan data *pre-test*, hasil belajar mencapai persentase 60.5%. Dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi untuk mata

pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone termasuk **efektif**.

Berdasarkan hasil *Pre-test*, secara keseluruhan keberhasilan belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dikatakan jika tercapai $\geq 80\%$ siswa mencapai standar kelulusan minimal (KKM). Persentase keberhasilan hasil belajar secara klasikal, menurut Sugiyono (2019), dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{2}{12} \times 100 = 16.6 \%$$

Tabel 4.4 Skala Penilaian Keefektifan Media Berdasarkan Hasil *Pre-test*

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Efektif	A
51-75	Efektif	B
26-50	Tidak Efektif	C
0-25	Cukup Efektif	D

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Berdasarkan hasil presentase keberhasilan hasil tes Kriteria tingkat keefektifan sebelum menggunakan media pembelajaran mencapai kriteria **cukup Efektif**.

Selanjutnya dilakukan evaluasi pada tahap *analysis*, berdasarkan analisis di atas maka peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran game edukasi tersebut untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

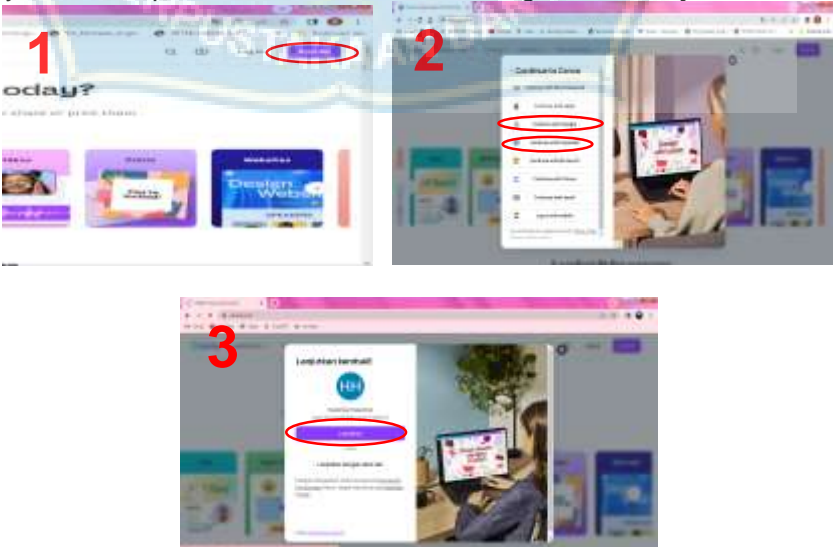
2) *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, selanjutnya peneliti melakukan tahap *design* (perancangan) pada model pengembangan ADDIE yaitu merancang produk game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Proses perancangan ini didasarkan pada dua landasan teori utama, yaitu teori belajar konstruktivisme dan teori motivasi belajar (Jean Piaget 1954, dan Lev Vygotsky 1978), menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman belajar dan memiliki peran penting dari elemen motivasional dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan mengarahkan perhatian pada bagaimana motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat dioptimalkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pada tahap perancangan ini, terdapat dua kegiatan utama. Pertama, peneliti memilih aplikasi untuk pembuatan game edukatif, antara lain *Canva*, *Genially*, dan *Wordwall*, yang merupakan platform daring untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi. Selain itu, *Microsoft Word* digunakan untuk menulis teks soal evaluasi yang akan dimasukkan ke dalam game edukatif tersebut. Kegiatan kedua adalah menentukan teks soal evaluasi yang telah disesuaikan dengan modul ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta menyusunnya berdasarkan indikator pencapaian tiap subbab materi. Soal-soal ini dirancang dalam bentuk game *show quiz*, *wordsearch*, dan *snakes and ladders*.

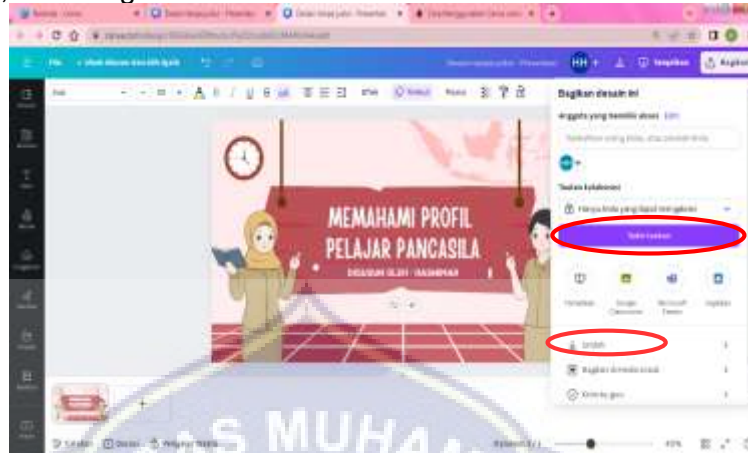
Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan teori belajar konstruktivisme dari Piaget (1954) dan Vygotsky (1978), yang memastikan bahwa siswa terlibat aktif dan membangun pemahaman mereka sendiri, serta teori motivasi belajar dari Maslow (1943), Deci dan Ryan (1985), serta penelitian terbaru dari Zimmerman & Schunk (2020) dan Dichev & Dicheva (2017), yang memastikan bahwa elemen-elemen dalam *game* dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Berikut merupakan gambaran pemilihan media pembelajaran *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang akan digunakan.

Tabel 4.5 *Prototype* Aplikasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

No	Visual
1	<p>Untuk memulai, langkah pertama adalah membuat akun Canva. Proses pembuatan akun di Canva mirip dengan membuat akun di platform lain. Pertama, kunjungi situs www.canva.com. Pilih opsi sign up menggunakan email, Facebook, atau Google sesuai preferensi kamu. Jika memilih sign up dengan email, masukkan nama lengkap, alamat email, dan password. Jika memilih sign up dengan Facebook atau Google, lakukan otorisasi akses. Setelah mengisi data yang diperlukan, klik sign up untuk menyelesaikan pembuatan akun Canva dengan Klik "lanjutkan".</p> 

2	<p>Halaman Awal Tampilan Aplikasi Canva</p> <p>Terdapat halaman utama Canva pada bagian atas terdapat tombol profil pengguna, buat desain, pengaturan, dan aneka jenis desain. Selain itu bagian tengah terdapat aneka template desain presentasi, infografis, diagram, poster dll.</p> 
3	<p>Tampilan Bentuk Desain Presentasi Canva</p> <p>Setelah membuat akun Canva, langkah berikutnya adalah klik "buat desain" dan pilih salah satu template yang diinginkan dari berbagai pilihan inovatif yang tersedia. Canva juga menawarkan fitur unggulan untuk menambahkan teks dalam berbagai gaya huruf, memasukkan gambar desain, video, dan audio. Jika warna atau penampilan gambar tidak sesuai, pengguna dapat menyesuaikan dengan menggunakan filter yang disediakan oleh Canva. Selain itu, pengguna dapat mengatur kecerahan, kontras, saturasi, warna, dan lain-lain. Fitur untuk mengatur dan menyempurnakan gambar terletak di atas gambar yang sedang diedit.</p> 
4	<p>Tampilan Download Gambar dan Bagikan ke Orang Lain</p> <p>Setelah selesai membuat desain, jika ingin membagikannya kepada orang lain atau mengunduhnya, cukup klik opsi 'bagikan'. Untuk</p>

membagikan, Anda dapat menyalin link atau memasukkan email tujuan. Jika ingin mengunduh, cukup klik tombol unduh yang tersedia di sebelah desain, dan file gambar hasil desain akan diunduh secara otomatis.



Halaman Awal Tampilan Website Wordwall
Terdapat halaman utama Wordwall yang berisi pengenalan Wordwall, pada bagian atas website terdapat tombol *home*, *features*, *my activities*, *my results*, *create activity*, *upgrade*, dan profil pengguna. Untuk pembuatan akun Wordwall klik “mendaftar” atau “daftar untuk mulai membuat” dengan login menggunakan email yang terdaftar.

4




Tampilan Pilihan Bentuk Soal
Setelah memilih create activity pada halaman utama, akan muncul berbagai jenis pilihan bentuk soal yang siap digunakan


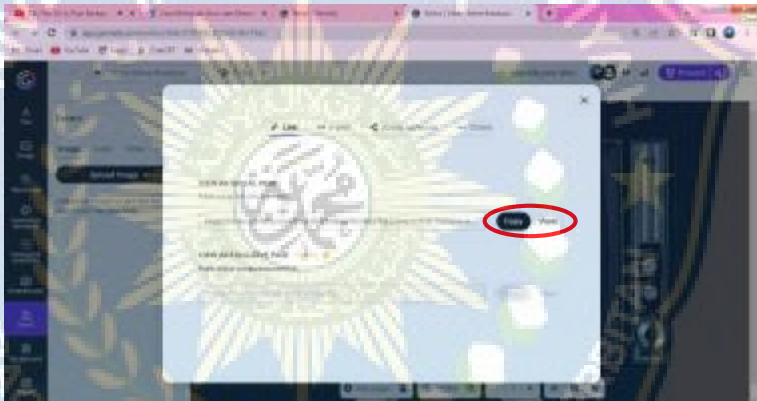
5




6	<p>Tampilan Pembuatan Soal pada Aplikasi <i>Wordwall</i> setelah memilih template game pada aplikasi <i>wordwall</i> selanjutnya pembuatan soal dengan mengisi judul kegiatan, lalu mengisi kata dengan jawaban yang benar</p> 
7	<p>Tampilan Bentuk Soal <i>Game Show Quiz</i> Pada soal pilihan ganda terdapat soal dan opsi pilihan jawaban dengan tampilan yang interaktif serta pada bagian atas soal terdapat hitungan mundur timer pengerjaan soal</p> 
8	<p>Tampilan <i>Wordseach</i> Pada soal <i>wordseach</i> terdapat kata-kata yang disembuyikan dalam kotak huruf dan siswa harus menemukan kata tersebut. Desain ini dengan tampilan yang interaktif serta bagian atas soal juga terdapat waktu bermain dan lima kali kesempatan jika menjawab salah. Kunggulan Aplikasi ini bisa beralih ke beberapa template yan telah di sediakan.</p> 


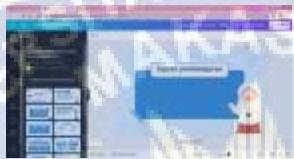


9	<p>Tampilan Pengaturan <i>Wordwall</i></p> <p>Pada bagian aplikasi <i>wordwall</i> terdapat pilihan pengaturan waktu dalam permainan, pengaturan permainan dalam mengetuk, dan menampilkan jawaban yang benar.</p> 
10	<p>Tampilan Skor Perolehan</p> <p>Pada aplikasi <i>wordwall</i> terdapat papan peringkat yang dapat dilihat oleh guru dan siswa dari hasil pengerjaan soal yang telah dilakukan. Hal ini dapat memudahkan guru untuk menentukan nilai siswa.</p> 
11	<p>Tampilan Bagikan ke Orang Lain / Siswa</p> <p>Setelah membuat desain game pada aplikasi <i>wordwall</i> guru bisa membagikan tugas tersebut kepada siswa dengan mengklik “menyalin” tautan atau langsung membagikan ke akun belajar lain yang digunakan.</p> 


12	<p>Tampilan Aplikasi <i>Panel Genially</i></p> <p>Untuk memulai, pertama-tama buat akun dengan mengunjungi https://genial.ly/. Klik opsi daftar atau sign up, lalu pilih daftar menggunakan Google. Selanjutnya, pilih akun email yang akan digunakan dan pilih kategori Pendidikan atau Education. Selanjutnya, tentukan bahwa Anda adalah seorang guru dan pilih jenjang pendidikan yang Anda ajar. Setelah itu, akun Anda siap digunakan.</p> 
13	<p>Tampilan Awal Aplikasi <i>Panel Genially</i></p> <p>Pada tampilan awal terdapat profil pengguna, tombol informasi, tombol upgrade akun ke premium, <i>invite to the team</i>, dan berbagai jenis template desain inovasi <i>games</i>, <i>quis</i>, presentasi, <i>courses</i>, <i>infografis</i>, <i>digital publishing</i>, video, <i>blank creation</i> dan <i>team templates</i>.</p> 
14	<p>Tampilan Pilihan Bentuk Soal</p> <p>Setelah memilih create activity pada halaman utama, akan muncul berbagai jenis pilihan bentuk games yang siap digunakan.</p> 
15	<p>Tampilan Pembuatan <i>Game Edukasi</i> pada Aplikasi <i>Genially</i></p> <p>setelah memilih template game pada aplikasi <i>Genially</i> selanjutnya pembuatan soal dengan mengisi judul kegiatan, lalu mengisi kata dengan</p>

	<p>jawaban yang benar. Pada Aplikasi ini juga bisa mengubah <i>background</i> pada desain sesuai dengan warna yang diinginkan, menambahkan gambar, video dan audio sehingga membuat desain lebih menarik.</p> 
16	<p>Tampilan Bagikan ke Orang Lain / Siswa Setelah membuat desain game pada aplikasi <i>Genially</i> guru bisa membagikan tugas tersebut kepada siswa dengan mengklik “Copy” tautan atau langsung membagikan ke akun belajar lain yang digunakan.</p> 

Tabel 4.6 Gambaran Desain Media Pembelajaran *Game* Edukasi yang akan di Kembangkan

Deskripsi	Visualisasi Desain	Keterangan	Suara
Tampilan awal		Bagian Awal yan terdapat nama mata pelajaran, nama sekolah dan tombol untuk mulai ke slide berikutnya.	<i>Backsound music</i>
Memulai kegiatan		Pada slide ke-2 terdapat tombol pilihan untuk memulai kegiatan belajar atau bermain. Selain itu juga terdapat tombol untuk petunjuk atau pengaturan	<i>Backsound music</i>

		permainan dan tombol untuk kembali ke slide sebelumnya atau ke slide berikutnya.	
Profil Penulis		Pada slide ke-3 terdapat profil penulis dan juga terdapat tombol untuk petunjuk atau pengaturan permainan dan tombol untuk kembali ke slide sebelumnya atau ke slide berikutnya	<i>Backsound music</i>
Tujuan Pembelajaran		Pada slide ke-4, terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta terdapat tombol untuk petunjuk atau pengaturan permainan, dan tombol untuk navigasi kembali ke slide sebelumnya atau slide berikutnya.	<i>Backsound music</i>
Materi Pembelajaran		Di dalamnya terdapat konten materi pembelajaran, serta terdapat tombol untuk kembali ke awal dan navigasi untuk berpindah ke slide sebelumnya atau slide berikutnya.	<i>Backsound music</i>
Games		Di dalamnya terdapat tiga jenis permainan, yaitu menyusun kata, permainan ular tangga, dan kuis. Terdapat juga tombol untuk kembali ke bagian awal serta navigasi untuk pindah ke slide sebelumnya atau berikutnya.	<i>Backsound music</i>

Kegiatan Penutup		Pada akhir terdapat apresiasi untuk siswa yang telah memainkan semua permainan. Selain itu, tombol untuk kembali kebagian Awal dan tombol untuk kembali ke slide sebelumnya	<i>Backsound music</i>
------------------	---	---	------------------------

Setelah memilih aplikasi untuk pembuatan game edukatif, seperti Canva, Panel Genially, dan Wordwall yang tersedia sebagai website, peneliti kemudian menentukan teks soal evaluasi yang telah disesuaikan dengan modul ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Soal-soal ini didasarkan pada indikator pencapaian tiap subbab materi dan dirancang dalam bentuk game show quiz, wordsearch, dan snakes and ladders. Berikut ini adalah contoh teks soal evaluasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang akan digunakan.

Gambar 4.1 Teks Soal Evaluasi (*Pre-Test & Post-Test*)



Sumber:

<https://docs.google.com/document/d/11g4adzhhgscwgbfg4t3hcfwyqp2said/edit?Usp=sharing&oid=113643461748477382406&rtpof=true&sd=true>

Berdasarkan pemilihan Aplikasi dan gambaran desain media pembelajaran diatas. Setelah itu lanjut dengan tahap desain yang menggunakan aplikasi *Canva*, *Wordwall*, dan Aplikasi *Panel Genially* karena aplikasi ini mudah digunakan, dan banyak fitur-fitur di dalamnya sehingga media pembelajaran lebih menarik. Dalam tahap desain banyak proses yang dilalui seperti mendesign *background*, menambahkan gambar, suara dan video yang sesuai dengan naskah pembuatan media pembelajaran. Setelah proses desain selesai dilanjutkan ke tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli media dan ahli materi/isi.

3) Development (Pengembangan)

Setelah tahap desain selesai maka selanjutnya ke tahap pengembangan media pembelajaran mulai dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap *design*. Tahap pengembangan untuk merealisasikan rancangan desain media pembelajaran game edukasi yang telah dibuat dengan desain sebelumnya. Kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Pada tahap pengembangan, terdapat beberapa kegiatan seperti mengumpulkan sumber yang relevan untuk memperkaya materi, mencari gambar ilusi yang sesuai, dan mencari video. Selanjutnya melakukan validasi produk pengembangan dan melakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari kedua ahli validator. Ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang akan disampaikan. Sedangkan

ahli media dilakukan untuk mempelajari desain dan tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran game edukasi berbasis aplikasi canva. Ahli materi dan media ini merupakan salah satu dosen pada bidang materi dan media yang mampu memberikan komentar serta saran yang membantu dalam pengembangan media pembelajaran.


Berikut nama validator dalam pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis aplikasi canva :

Tabel 4.7 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1	Dr. Maruf, M.Pd	Ahli Media dan Ahli Materi	Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
2	Dr. Andi Sugiati, M.Pd.	Ahli Media dan Ahli Materi	Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Tabel 4.8 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi

No	Games Edukasi
1	<p>Wordwall</p>  <p>Pendidikan Pancasila Kelas 4 (Bab 5 Pola Hidup Gotong Royong)</p> <p>1. Akses Game:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terima link atau kode akses game dari guru.

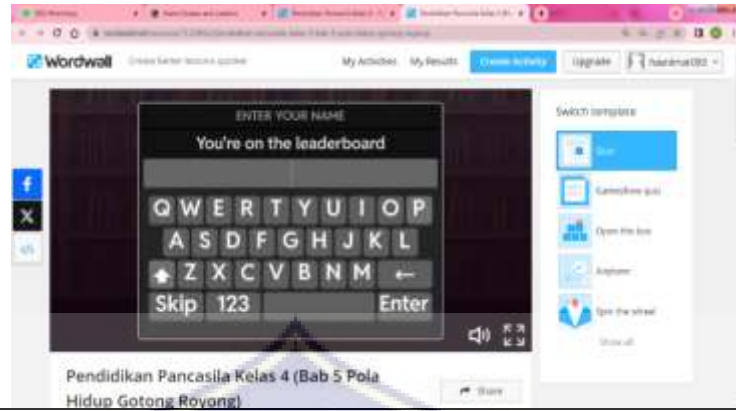
	<ul style="list-style-type: none"> • Buka link tersebut di browser atau masuk ke Wordwall dan masukkan kode akses. https://wordwall.net/resource/71520412/pendidikan-pancasila-kelas-4-bab-5-pola-hidup-gotong-royong <p>2. Mulai Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik "Start" atau "Mulai" untuk memulai permainan. • Ikuti instruksi yang muncul di layar. <p>3. Jawab Pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baca pertanyaan atau pernyataan dengan cermat. • Pilih jawaban yang paling benar dari opsi yang tersedia. <p>4. Selesaikan Semua Tantangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lanjutkan menjawab semua pertanyaan sampai selesai. • Jika ada waktu yang ditentukan, usahakan untuk menyelesaikan sebelum waktu habis. <p>5. Lihat Hasil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah selesai, lihat skor dan hasil yang muncul di layar. • Periksa jawaban yang benar dan salah untuk memahami lebih baik. <p>Tips untuk Siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baca dengan Teliti: Pastikan untuk memahami setiap pertanyaan sebelum menjawab. 2. Jangan Terburu-buru: Gunakan waktu yang ada dengan baik dan jangan tergesa-gesa. 3. Belajar dari Kesalahan: Lihat kembali jawaban yang salah dan pelajari alasannya. 4. Bertanya Jika Perlu: Jika ada yang tidak dimengerti, jangan ragu untuk bertanya kepada guru.
2	<p style="text-align: center;">Panel Genially</p>  <p>Langkah-Langkah Game "Snakes and Ladders" di Genially untuk Siswa</p> <p>1. Akses Game:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terima link game dari guru.

	<ul style="list-style-type: none"> • Klik link tersebut untuk membuka game "Snakes and Ladders" di browser. https://view.genially.com/6600b019a5aec30014547cc1/interactive-content-game-snakes-and-ladders <p>2. Mulai Permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tunggu hingga game sepenuhnya dimuat. • Klik "Start" atau ikon play untuk memulai permainan. <p>3. Pahami Aturan Permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baca aturan permainan yang biasanya dijelaskan di awal. • Aturannya mirip dengan permainan ular tangga tradisional: lempar dadu, maju sesuai angka yang keluar, naik tangga jika mendarat di kotak dengan dasar tangga, atau turun jika mendarat di kepala ular. <p>4. Lempar Dadu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik pada dadu untuk melemparnya. • Lihat angka yang keluar pada dadu. <p>5. Gerakkan Bidak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik bidak lalu gerakan sesuai angka yang keluar. • Perhatikan jika bidak mendarat di dasar tangga untuk naik atau di kepala ular untuk turun. Dan pada kotak yang berisi pertanyaan, jika mendapatkan kotak pertanyaan maka wajib menjawab pertanyaan tersebut. <p>6. Lanjutkan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giliran berlanjut sampai salah satu pemain mencapai kotak terakhir dan menang. • Klik dadu pada setiap giliran untuk terus bermain. <p>7. Akhiri Permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan berakhir ketika ada pemain yang mencapai kotak terakhir. <p>Tips untuk Siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ikuti Aturan: Pastikan memahami aturan permainan sebelum memulai. 2. Bermain dengan Sabar: Ikuti setiap giliran dengan sabar dan nikmati permainan. 3. Perhatikan Setiap Langkah: Cermati pergerakan bidak pada setiap giliran untuk menghindari kesalahan. 4. Belajar dari Pengalaman: Gunakan kesempatan bermain ini untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.
--	---

Tabel 4.9 Hasil Produk Media Pembelajaran Game Edukatif yang Telah dikembangkan

No	Visual
1	<p>Link login ke dalam media pembelajaran di aplikasi <i>Wordwall</i> Canva pada layar guru :</p> <p>https://www.canva.com/design/DAGALYeNj3U/5qUILLynm9UdT87JXT1r0g/view?utm_content=DAGALYeNj3U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor</p> 
2	<p>Link login ke dalam kuis di aplikasi <i>Wordwall</i> pada layar guru kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://wordwall.net/resource/71520412/pendidikan-pancasila-kelas-4-bab-5-pola-hidup-gotong-royong • https://wordwall.net/resource/71519637/pendidikan-pancasila-kelas-4 

3 Laman penulisan nama peserta didik ketika setelah mengikuti kuis di aplikasi *Wordwall*





4 Laman papan peringkat atau perolehan skor siswa yang dapat dilihat oleh guru dan siswa setelah siswa mengerjakan soal.



5 Link login ke dalam *game* di aplikasi *Panel Genially* pada layar siswa :



6	<p>Tampilan peraturan permainan :</p> 
7	<p>Tampilan pertanyaan pada games ular tangga di aplikasi <i>Panel Genially</i></p> 
8	<p>Tampilan di akhir game siswa mengirim jawaban dari pertanyaan kepada guru.</p> 

Berdasarkan hasil produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh 2 validator yaitu dosen dari Universitas Muhammadiyah Makassar. Data validasi yang diperoleh dari angket penilaian yang

diberikan oleh validator, selain memberikan penilaian juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan. Hal tersebut dalam hasil uji validitas pada produk pengembangan media pembelajaran game edukasi ini dapat disajikan sebagai berikut.

1) Hasil Validasi dan Revisi oleh Ahli Media

Validator dalam penelitian ini adalah Dr. Maruf, M.Pd dan Dr. Andi Sugiati, M.Pd. merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Makassar yang dilakukan terkait dengan kelayakan penyajian media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian anget. Selain penilaian kelayakan dari ahli media juga memberi saran dan masukan dari media pembelajaran. Dalam validasi media pembelajaran ada dua tahap validasi pertama hasil penilaian dengan saran yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran sehingga belum dikatakan layak diuji cobakan atau direvisi. Setelah dimasukkan revisi dan saran dalam media pembelaran lalu dilakukan kembali validasi dengan penilaian sangat layak atau sudah siap di diuji cobakan tanpa melakukan revisi.

Tabel 4.10 Validasi Ahli Media Terhadap Media Video Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala	
		Validator 1	Validator 2
1	Lay Out (Tampilan Media) Keseimbangan tampilan gambar dan teks Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , gambar dan teks Kesesuaian pemilihan jenis huruf Kesesuaian pemilihan ukuran huruf Kesesuaian pemilihan warna huruf Kesesuaian ukuran gambar Resolusi gambar	25	31

2	Isi Penempatan gambar dan kata sesuai Penyajian materi pada media jelas dan mudah di pahami Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah di pahami Media mudah di gunakan	11	12
3	Manfaat Media memudahkan proses belajar Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan Media membangkitkan minat dan motivasi siswa Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	16	16
4	Bahasa yang digunakan Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar Sifat komuikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	12	12
Jumlah		64	71
Nilai Akhir		88.8 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Masukan saran dan komentar dari ahli media yaitu Perpaduan warna *background* dan warna judul atau tulisan kurang baik, jadi perlu di pertimbangkan dalam memilih warna latar dan *background* untuk menambahkan fokus kepada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana yang tercantum pada tabel 4.11 maka dapat dihitung nilai presentase tingkat pencapaian menurut (Mardapi, 2008) sebagai berikut:

$V = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100 \%$	$V = \frac{64+71}{152} \times 100\% = 88.8 \%$
---	--

Tabel 3.11 Format Pernyataan Skala *Likert* Validitas Media

Rentang Penilaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Valid	A

51-75	Valid	B
26-50	Tidak Valid	C
0-25	Sangat Tidak Valid	D

Sumber: (Mardapi, 2008)

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 88.8 % berada pada kualifikasi **sangat valid** dengan keterangan tidak perlu revisi, namun perlu adanya perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media sehingga media pembelajaran yang dikembangkan lebih baik lagi.

Tabel 4.12 Hasil Revisi Oleh Ahli Media Terhadap Media Video Pembelajaran

Deskripsi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Perpaduan warna <i>background</i> dan warna judul atau tulisan kurang baik, jadi perlu di pertimbangkan dalam memilih warna latar dan <i>background</i> untuk menambahkan fokus kepada siswa.		
		

2) Hasil Validasi dan Revisi oleh Ahli Materi/Isi

Validasi oleh ahli materi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Dr. Maruf, M.Pd dan Dr. Andi Sugiati, M.Pd. yang merupakan Dosen di Universitas Muhammadiyah Makassar. Aspek yang dinilai meliputi yang

ada dalam media pembelajaran game edukasi berbasis canva. Hasil verifikasi ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media Pembelajaran Game Edukasi

No	Aspek Validasi	Skala	
		Validator 1	Validator 2
1	<p>Isi</p> <p>a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran</p> <p>b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran</p> <p>c. Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang keanekaragaman budaya</p> <p>d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam</p> <p>e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, dan tes penguasaan materi</p> <p>f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media.</p>	24	24
2	<p>Bahasa, tulisan, dan tampilan</p> <p>a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa</p> <p>b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa</p> <p>c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca sehingga mudah dipahami siswa</p> <p>d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media</p> <p>e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi</p> <p>f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif</p>	22	24
3	<p>Manfaat media pembelajaran</p> <p>a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa</p> <p>b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar</p>	8	8
Jumlah		54	56
Nilai Akhir		98.2 %	

Kreteria	Sangat Layak
-----------------	--------------

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi tidak ada masukan saran dan komentar ahli isi atau materi. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.8 maka dapat dihitung nilai presentase tingkat pencapaian menurut (Mardapi, 2008) sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100 \%$$

$$V = \frac{54+56}{112} \times 100\% = 98.2 \%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli materi, media pembelajaran dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 98.2 %. Menurut ahli materi, hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori layak atau sangat valid dan tidak memerlukan revisi. Dengan penilaian antara 76-100% artinya produk pengembangan media pembelajaran game edukasi ini sudah **sangat layak** untuk digunakan di lapangan dan tidak perlu direvisi.

Setelah data diambil dari rata-rata skor validitas keseluruhan, selanjutnya ditransformasikan untuk menyimpulkan validitas media pembelajaran berdasarkan pedoman transformasi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Evaluasi validator yang direvisi untuk validitas

Validator	RTV
Ahli media	88.8 %
Ahli materi	98.2 %
Rata-Rata	93.5 %

Dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.15 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator

Validator	Penilaian media pembelajaran secara keseluruhan
Ahli media	Valid/layak/sedikit revisi
Ahli materi	Valid/layak/tidak revisi

Tabel di atas terkait dengan tabel konversi sebagai berikut:

Tabel 4.16 Tingkat Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Rentang Penilaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Valid	Sangat valid/layak/tidak revisi
51-75	Valid	Valid/layak/direvisi seperlunya
26-50	Tidak Valid	Cukup valid/cukup banyak direvisi
0-25	Sangat Tidak Valid	Kurang valid/banyak yang harus direvisi

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD “**Sangat Layak**” digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini didasarkan pada evaluasi ahli atau verifikasi materi dan media dan layak untuk diuji coba atau di implementasikan di sekolah.

4) *Implementation (Implementasi)*

Melalui proses hasil tahap pengembangan media dan di validasi oleh ahli materi dan ahli media maka dapat meningkatkan media pembelajaran game edukasi berdasarkan hasil saran dan masukan dari kedua ahli. Produk yang telah selesai dibuat lalu dilakukan uji coba. Selanjutnya

Tahap uji coba lapangan utama merupakan tahap implementasi atau pelaksanaan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

Pada tahapan ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu dengan total keseluruhan berjumlah 12 orang yang masing-masing terbagi atas 4 orang perempuan dan 8 orang siswa laki-laki. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut gambar implementasi media pembelajaran game edukasi di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu.

Gambar 4.2 Kegiatan Implementasi Media Pembelajaran Game Edukasi di Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu



1. Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu

Setelah media pembelajaran diimplementasikan di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Selanjutnya pemberian lembar *post-test* untuk menguji kemampuan akhir siswa sesudah menggunakan produk. Pengumpulan data dengan memberikan soal pilihan ganda dan soal essay terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan setelah menggunakan media pembelajaran. penyebaran soal pilihan ganda dan soal essay ini dilakukan pada tanggal 18 April 2024.

Tabel 4.17 Tes hasil belajar siswa (*post-test*)

No Absen	Jawaban Benar	Poin Soal	Nilai
1	13	7	91
2	13	7	91
3	13	7	91
4	14	7	98
5	12	7	84
6	13	7	91
7	14	7	98
8	13	7	91
9	15	7	100
10	13	7	91
11	15	7	100
12	13	7	91
Jumlah		158	
Nilai Akhir		87.7	
Kriteria		Sangat Efektif	

Berdasarkan hasil penelitian melalui tes hasil belajar (*post-tes*) berupa soal pilihan ganda dan soal essay terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase menggunakan rumus (Sugiyono, 2019) tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{158}{180} \times 100 = 87.7 \%$$

Data tes hasil belajar (*post-test*) diperoleh hasil belajar presentase 87,7 %, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran game edukasi mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone termasuk **sangat efektif**.

Jadi, secara keseluruhan keberhasilan belajar klasikal dikatakan tercapai jika $\geq 80\%$ siswa berhasil mencapai KKM. Persentase keberhasilan hasil belajar secara klasikal menurut (Sugiyono, 2019), dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{12}{12} \times 100\% = 100 \%$$

Berdasarkan hasil presentase keberhasilan hasil tes *post-test* Kriteria tingkat keefektifan setelah menggunakan media pembelajaran mencapai 100 % dengan kriteria **Sangat Efektif** dengan menggunakan skala berdasarkan Sugiyono, 2019 sebagai berikut:

Tabel 4.18 Skala Penilaian Keefektifan Media Berdasarkan Hasil *Post-test*

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Efektif	A
51-75	Efektif	B
26-50	Tidak Efektif	C
0-25	Cukup Efektif	D

2. Penilaian Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81

Watu

Lembar penilaian motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa angket motivasi belajar siswa. Pada lembar penilaian ini akan digunakan guru bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan tiga dimensi yang memiliki masing-masing indikator. Adapun empat dimensi tersebut yaitu perhatian, *relevansi*, percaya diri, dan kepuasan.

Tabel 4.19 Penilaian Motivasi Belajar Siswa

No. Absen	DIMENSI PENILAIAN				Skor
	Perhatian (attention)	Relevansi (relevance)	Percaya Diri (confidence)	Kepuasan (satisfacti)	
1	4	4	4	4	16
2	4	3	4	4	15
3	4	3	4	4	15
4	4	3	4	4	15
5	4	3	3	4	14
6	4	3	4	4	15
7	4	3	3	4	14
8	4	4	3	4	15
9	4	4	4	4	16
10	4	4	4	4	16
11	4	4	4	4	16
12	4	4	4	4	16
Jumlah					183
Nilai Akhir					95.3
Kategori					Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian melalui penilaian hasil motivasi belajar terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase menggunakan rumus (Mardapi, 2008) tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai Motivasi \%} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang Diharapkan}} \times 100$$

$$\text{Nilai Motivasi \%} = \frac{183}{192} \times 100 = 95.3 \%$$

Data penilaian hasil motivasi belajar siswa diperoleh hasil motivasi belajar presentase 95.3 %, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran game edukasi mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone termasuk **sangat efektif** di terapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut skala kriteria keefektifan dengan menggunakan skala berdasarkan Mardapi, 2008 sebagai berikut:

Tabel 3.20 Skala Penilaian Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Baik	A
51-75	Baik	B
26-50	Cukup Baik	C
0-25	Kurang Baik	D

Berdasarkan hasil dari tahap implementasi yaitu hasil belajar dan hasil motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu setelah menggunakan media pembelajaran yan telah dikembangkan dengan mendapatkan hasil yang sangat efektif dan baik diterapkan dalam pembelajaran. Maka selanjutnya untuk mendapatkan respon guru dan siswa pada tahap evaluasi.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melakukan tahap implementasi maka tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi media pembelajaran yang dinilai oleh siswa dan guru. Setelah guru dan siswa menilai media pembelajaran, data hasil penelitian

dikumpulkan dan dianalisis. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut praktis atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa guru dan siswa memberikan respon yang baik terhadap media pembelajaran melalui angket yang telah dibuat oleh peneliti. Angket tersebut menjadi salah satu tolak ukur media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui praktis atau tidak media pembelajaran ini diterapkan/diimplementasikan dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kepada guru kelas dan siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu sebagai responden penelitian. Dengan angket tersebut akan diperoleh data mengenai penilaian kualitas media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 16 April 2024.

1. Tanggapan Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu

Setelah dilakukan uji coba lapangan utama media pembelajaran game edukasi yang diimplementasikan kepada 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pengumpulan data menggunakan angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian kualitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Uji coba lapangan operasional ini dilakukan pada tanggal 17 April 2024. Responden pada uji coba ini siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone.

Tabel 4.21 Hasil Angket Respon Siswa

No. Absen	Aspek yang dinilai				Skor
	Format Angket	Segi Isi	Segi Kontruksi	Bahasa Yang Digunakan	
1	8	7	8	8	31
2	8	8	7	8	31
3	8	6	8	8	30
4	8	7	8	8	31
5	8	7	8	8	31
6	8	7	8	7	30
7	8	7	7	7	29
8	8	8	7	8	31
9	8	7	8	8	31
10	8	7	8	8	31
11	8	7	8	8	31
12	8	7	8	8	31
Jumlah					368
Nilai Akhir					95,8 %
Kategori					Sangat Praktis

Masukan saran dan komentar dari uji coba operasional yaitu :
Mediannya sangat bagus, suara dan gambarnya sudah jelas akan tetapi hurufnya terlalu kecil.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba operasional melalui angket tanggapan siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung dengan persentase tingkat pencapaian menurut (Mardapi, 2008) sebagai berikut:

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - pg = \frac{368}{384} \times 95,8 \%$$

Tabel. 3.22 Skala Penilaian Kualifikasi Kepraktisan Media

Kriteria	Kategori	Skor
0-25	Sangat Tidak Praktis	1
26-50	Tidak Praktis	2
51-75	Praktis	3
76-100	Sangat Praktis	4

Sumber: (Mardapi, 2008)

Dari hasil uji coba lapangan operasional secara keseluruhan diperoleh hasil peresentase 95,8%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran game edukasi mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SD Inpres 5/81 Watu memenuhi kriteria dan **sangat praktis** digunakan dalam pembelajaran.

2. Tanggapan Guru Kelas IV SD Inpres 5/81 Watu

Penilaian yang dilakukan dari guru kelas IV oleh Jumriani, S.Pd. Bertujuan untuk mendapatkan respon dan kualitas media pembelajaran sehingga diketahui praktis atau tidak produk yang dikembangkan. Penilaian yang terdapat pada angket guru kelas IV mencakup dari aspek tampilan/format dan aspek materi/isi yang terdiri dari 10 butir pernyataan.

Tabel 4.23 Angket Penilaian dan Respon Guru Kelas IV terhadap Media Pembelajaran Game Edukasi

No	Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Pembelajaran		
1	Kejelasan materi	4
2	Sistematis, runut, alurlogika jelas	3
3	Materi media mengandung nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan	4
4	Menarik karena mengajak siswa belajar sambil bermain	4
5	Interaktivitas	4
Aspek Penggunaan gambar, bahasa dan praktik		
6	Pemilihan bahasa yang tepat	4
7	Kemenarikan dan kejelasan warna dan gambar	4
8	Media mudah dioperasikan	4
9	Media mudah digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar dikelas	3
10	Sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila	4
Jumlah		38
Nilai Akhir		95%
Kreteria		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket respon guru kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - pg = \frac{38}{40} \times 100 = 95 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket respon guru kelas IV yaitu didapatkan persentase sebesar 95% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi ini **sangat praktis** dan tidak perlu direvisi.

Setelah data diambil dari rata-rata skor uji coba lapangan keseluruhan, selanjutnya ditransformasikan untuk menyimpulkan kepraktisan media pembelajaran berdasarkan pedoman transformasi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4.24 Hasil Uji coba Lapangan yang direvisi untuk Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji Coba Lapangan	RTV
Angket Respon Siswa	95.5
Angket Respon Guru	95
Rata-Rata	95.2 %

Dari hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.25 Penilaian Kualifikasi Validitas Media pembelajaran

Uji Coba Lapangan	Penilaian media pembelajaran secara keseluruhan
Angket Respon Siswa	Sangat Praktis /tidak revisi
Angket Respon Guru	Sangat Praktis/tidak revisi

Tabel di atas terkait dengan tabel konversi sebagai berikut:

Tabel 4.26 Penilaian Kualifikasi Kepraktisan Media

Rentang Penilaian %	Kategori	Keterangan
0-25	STP	Sangat Tidak Praktis
26-50	TP	Tidak Praktis
51-75	P	Praktis
76-100	SP	Sangat Praktis

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD **“Sangat Praktis”** digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini didasarkan pada hasil uji coba lapangan dan praktis untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi menggunakan platform Canva guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone. Proses pengembangan media ini mengikuti model ADDIE, mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Pendekatan ini dilakukan secara terstruktur untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.

Tahap pertama adalah analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan untuk memahami kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi Pola Hidup Gotong Royong. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan

bahwa metode ceramah yang dominan digunakan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep gotong royong yang diajarkan secara *konvensional*. Karena alasan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih berinteraksi dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Tahap selanjutnya desain dengan melibatkan perancangan tampilan media pembelajaran game edukasi dengan menggunakan aplikasi Canva. Desain ini mencakup pemilihan template, animasi, audio, dan elemen visual lainnya yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penerapan unsur permainan dalam materi pembelajaran diharapkan dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Media pembelajaran ini mencakup berbagai fitur interaktif seperti kuis, video, dan animasi yang relevan dengan materi Pola Hidup Gotong Royong. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media yang mudah diakses dan digunakan baik melalui komputer, *laptop*, maupun *smartphone* (HP).

Selanjutnya dilakukan Implementasi dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Pada tahap ini, media pembelajaran diuji untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa menjalani ujian pengetahuan

sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran (pre-test dan post-test) untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka.

Tahap akhir yaitu evaluasi dengan melibatkan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil tes dan angket respon siswa serta guru. Evaluasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran game edukasi berbasis Canva sangat berhasil dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peningkatan skor hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Untuk menciptakan media pembelajaran yang berkualitas, diperlukan penetapan kriteria untuk mengevaluasi hasil pengembangan produk, seperti kelayakan produk yang diukur melalui kevalidan. Proses validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian yang sah, saran, dan masukan dari kedua validator. Setelah itu, masukan tersebut akan diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, sehingga media tersebut dapat dianggap layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validitas media pembelajaran dievaluasi melalui proses validasi oleh para ahli dalam bidang materi dan media. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kejelasan penyampaian materi, aspek visual, serta penggunaan teknologi yang sesuai. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapat skor rata-rata validasi ahli media sebesar 88,8% dan ahli materi sebesar 98,2%, yang

setelah diubah menjadi nilai persentase, menunjukkan tingkat validitas sebesar 93,5%. Dengan demikian, media ini diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid" dan tidak memerlukan revisi tambahan. Penilaian ini sesuai dengan konsep validitas instruksional yang dinyatakan oleh Nieveen (2017), yang menekankan bahwa media pembelajaran yang valid harus memenuhi standar kebenaran isi, penyampaian, dan konteks penggunaannya.

Mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran game edukasi ini telah dilakukan melalui uji coba lapangan. Kepraktisan media pembelajaran dinilai melalui angket respon guru dan siswa mengenai kemudahan penggunaan, aksesibilitas, serta kenyamanan dalam pembelajaran. Dari uji coba kepada siswa, diperoleh skor total 368 dengan persentase tingkat pencapaian 95,8%, yang berarti media ini sangat praktis digunakan. Penilaian dari guru kelas IV juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai akhir 95%, mengindikasikan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan mudah digunakan. Kepraktisan ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Tessmer (1993), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis harus mudah digunakan dan diadaptasi oleh pengguna tanpa memerlukan bantuan teknis yang signifikan.

Dalam penelitian ini, evaluasi tingkat efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pretes dan postes sebagai instrumen penilaian. Pengukuran efektivitas dilakukan dengan menganalisis hasil tes yang diperoleh dari subjek uji coba. Uji coba dilakukan terhadap 12 siswa kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu, Kabupaten Bone. Konsep yang

dikemukakan oleh Wiyani (2013:125) menyatakan bahwa materi pembelajaran adalah alat untuk mencapai serangkaian kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, langkah yang diambil untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa adalah dengan mengadakan pretes dan postes. Hasil dari kedua tes tersebut diolah untuk menilai efektivitas media pembelajaran game edukasi dalam mata pelajaran Pancasila dengan fokus pada materi Pola Hidup Gotong Royong.

Pre-test dan *post-test* digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis Canva. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa adalah 60,5%, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pola Hidup Gotong Royong masih dalam kategori cukup. Setelah menggunakan media pembelajaran, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 87,7%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran game edukasi sangat efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut berkontribusi secara signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Analisis statistik yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa game

edukasi mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan temuan penelitian diatas dan berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa siswa mengalami kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Pancasila ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan buku cetak. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berhasil mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Faktanya, terlihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian ini konsisten dengan prinsip-prinsip pembelajaran interaktif yang telah diperbincangkan dalam sastra pendidikan. Mayer (2016), dalam teorinya tentang pembelajaran multimedia, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung teori tersebut dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang akhirnya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan teknologi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Menurut Clark dan Mayer (2016),

penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Selain itu, penelitian ini juga mengaitkan temuan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2015) yang menekankan pentingnya elemen-elemen seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Penggunaan media pembelajaran *game edukasi* memenuhi ketiga elemen ini: siswa merasa lebih kompeten karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, mereka memiliki otonomi karena dapat mengakses media pembelajaran ini kapan pun dan di mana pun, dan keterhubungan karena media ini mendapatkan interaksi dan umpan balik yang lebih cepat dan relevan.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap perubahan teori pembelajaran interaktif dan multimedia. Secara khusus, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sebelumnya, teori pembelajaran interaktif banyak mengandalkan perangkat lunak khusus untuk pengembangan media pembelajaran, namun penelitian

ini menunjukkan bahwa aplikasi yang umum digunakan untuk desain grafis juga dapat diadaptasi untuk tujuan pendidikan.

Penelitian ini juga menambahkan dimensi baru pada teori pembelajaran interaktif dengan menekankan pentingnya desain yang menarik dan penggunaan teknologi yang tepat. Penggunaan Aplikasi Canva dapat membantu untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya kaya akan konten tetapi juga menarik secara visual dan mudah diakses. Hal ini mendukung pandangan bahwa elemen visual dan interaktivitas adalah kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mengatasi masalah kebosanan dan kepasifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menyediakan konten yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mampu memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa teori pembelajaran interaktif perlu memasukkan aspek desain dan teknologi sebagai faktor penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting untuk praktik pendidikan di Indonesia. Pertama, guru dan pendidik dapat mengadopsi penggunaan aplikasi Canva atau alat sejenis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Temuan penelitian ini juga menyarankan perlunya pelatihan yang intensif bagi guru dalam memanfaatkan teknologi dan alat desain. Melalui pelatihan tersebut, diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Ketiga, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum dan metodologi pengajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran game edukasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain, sehingga memberikan dampak positif yang lebih luas dalam konteks pendidikan.

Keempat, penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang media pembelajaran interaktif. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif di berbagai tingkatan pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar yang berbeda. Selain itu, penelitian juga dapat mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama, media pembelajaran berbasis game edukasi yang dikembangkan melalui model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) terbukti mampu menyajikan materi Pancasila dengan lebih interaktif dan menarik.

Kedua, uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang tinggi. Selain itu, uji coba produk menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. Ketiga, media pembelajaran berbasis game edukasi ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dari peningkatan skor motivasi siswa berdasarkan observasi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan, diukur melalui pre-test dan post-test. Keempat, penggunaan media pembelajaran game edukasi terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa juga

mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan. Pertama, disarankan agar media pembelajaran *game edukasi* yang telah dikembangkan dan terbukti efektif ini diimplementasikan di sekolah-sekolah lain, khususnya dalam pelajaran Pancasila, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua, disarankan untuk terus mengembangkan dan memperbarui konten media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan teknologi yang terus berkembang. Penambahan fitur-fitur interaktif lainnya juga dapat dipertimbangkan untuk lebih meningkatkan keefektifan media pembelajaran ini.

Ketiga, untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran ini, disarankan agar diadakan pelatihan bagi guru-guru mengenai cara penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi* dan aplikasi Canva. Dengan demikian, guru dapat lebih mahir dalam memanfaatkan teknologi ini dalam proses pembelajaran. Keempat, evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran ini perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tetap relevan serta efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya saran dan kesimpulan pada penelitian ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap

peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar (SD), khususnya pada mata pelajaran Pancasila.



DAFTAR PUSTAKA

- A,M, Sardiman, 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Depok : Rajawali Pers.
- Adawiyah, R., & Hidayati, H. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segi Empat Siswa SMPN 3 Sampit. *Proceedings University of Yogyakarta* (pp. 1-5). Yogyakarta: Undergraduate Conference.
- Agusdwitanti, H., Tambunan, S. M., & Retraningsih. (2015, Juni). Kelekatan dan Intimasi pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi*, 8(1), 18-19.
- Ahmad, T., Sattar, K., & Akram, A. (2020). Medical professionalism videos on YouTube: Content exploration and appraisal of user engagement. *Saudi Journal of Biological Sciences*, 27(9), 2287–2292. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2020.06.007>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Amanda Nurul Fauzyah Filza Diva Syafitri, 2023. PENGEMBANGAN MEDIA KAPTEN SUBASA (KARTU PERMAINAN SUKU BANGSA) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Amelia Putri Wulandari (et al), “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Andi, D. L. (2022). *Pengembangan Media Picture Story Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/75463>

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bambang Yuniarto, Marwah Lama'atushabakh, Maryanto, A. H. (2022). Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *SOSAINS: Jurnal Sosial Dan Sains*, 2 (11),1170–1178. <https://doi.org/https://doi.org/10.59188/journalsosains.v2i11.522>
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research*. New York : Longman Inc.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media. Retrieved from <http://www.springer.com>. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatria Fita Listari.(2017). "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE DRIVE DALAM PEMBALAJARAN BAHASA INDONESIA". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1.(hlm 142).
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)
- Hamzah B. Uno, (2017) *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA* (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara
- Jamilatun Nafi'ah, Dukan Jauhari Faruq, S. M. (2023). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah*

Ibtidaiyah, 5(1), 1–12.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v5i01.1248>

Kamil, M. N. Al. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Menikatkan Efikasi Diri dan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD* [Universitas Negeri Yogyakarta].

<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/75568>

Lee, William W & Owens, Diana L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).

Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Jurnal Al-afkar*. 5 (1).

Mangkunegara, A. P. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Mitra Cendikia Press.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (pp. 1085-1092).

Muinnah, I. R. (2019). Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin.

Nasution (2011). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

- Netri and Zaka, 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. Institut Agama Islam Negeri Metro
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Nurul Ramadhia, Muhammad Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Mufarizuddin, Y. Y. K. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka di UPT SD Negeri 012 Langgini Bangkinang Kota. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 3808–3821. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10154>
- Oktaviana, 2023. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPAS. Universitas Pendidikan Indonesia. perpustakaan.upi.edu.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/Ma. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51. <https://doi.org/10.35671/JPMM.V1I1.821>
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS.
- Rahma Dkk. 2021. Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemic Covid 19. Volume XII No. 1,

Januari 2021. Hal 113-118. file:///C:/Users/User/Downloads/561-1004-1-SM.pdf.

Rayanto Hari Yudi, dan S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute PerumSekar Indah II. https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335– 343.

Rosyid Moh.Zaiful. (2020). *Prestasi Belajar* (Rofiqi (ed.); Pertama). Literasi Nusantara.

Rudi Susilana.Cepi Riyana,.2008.*Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.

Sukmadinata . Nana Syaodih, 2011, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, VoteTEKNIKA 7(2).

Winaryati, Eny, Munsarif, Muhammad, Mardiana, S. (2021). *Cercular Model of RD & D* (S. Nadihloh (ed.)). Penerbit KBM Indonesia.

Winaryati, Eny, Munsarif, Muhammad, Mardiana, S. (2021). *Cercular Model of RD & D* (S. Nadihloh (ed.)). Penerbit KBM Indonesia.

Yusi Parwati, Nadya Putri Saylendra, Y. N. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 29–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>



LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran : Surat Keputusan Dosen Pembimbing



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KEPUTUSAN
No : 339/1445/2023

TENTANG :
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TESIS & ARTIKEL MAHASISWA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, setelah :

- MENIMBANG** : Untuk terlibat administrasi dalam penulisan dan penyusunan Tesis & Artikel Mahasiswa Program Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar dipandang perlu mengeluarkan surat keputusan untuk dosen pembimbing.
- MENGINGAT** : 1. Pedoman Perguruan Tinggi Muhammadiyah,
2. Anggaran Rumah Tangga dan peraturan yang berlaku,
3. Statuta Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun 2001.
- MEMPERHATIKAN** : 1. Undang-undang RI No.20 Thn.2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 1999 tentang Perguruan Tinggi.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN
PERTAMA

Mengangkat Dosen Pembimbing tesis & artikel saudara

Nama : Htsammar
NIM : 105061101322
Judul : *Efektifitas Game Edukatif Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas 4 Di Sekolah Dasar*

Dosen Pembimbing terdiri dari :

Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd (Pembimbing I)
Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd (Pembimbing II)

- KEQUA** : Pembimbing bertugas membimbing tesis & artikel mahasiswa tersebut di atas.
KETIGA : Hal-hal yang menyangkut pembiayaan dosen pembimbing dan pengujian dibebankan kepada Mahasiswa yang bersangkutan berdasarkan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Makassar.
- KEEMPAT** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal dielakannya dan berakhir setelah mahasiswa tersebut diudisi.
- KELIMA** : Keputusan ini akan diperbaiki atau ditinjau kembali, apabila terdapat kesalahan atau kekeliruan.

Ditandatangani di : Makassar
Pada Tanggal : 03 Rabiul Akhir 1445 H
17 Oktober 2023 M

Prof. Dr. H. Irfan Akib, M.Pd.
NIM 513 049

- tembusan :
1. Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar Unismuh Makassar
 2. Arsip

Lampiran : Permintaan Pengantar Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail : lp3munismuh@plama.com

Nomor : 4013/05/C.4-VIII/IV/45/2024
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Ramadan 1445 H
1 April 2024 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sulawesi Selatan

Cq. Ka. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor 532/C.5-II/IV/1445/2024 tanggal 1 April 2024 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawa ini:

Nama : HASNIMAR
No. Stambuk : 105061101322
Fakultas : Pascasarjana
Jurusan : Magister Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa S2

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Tesis dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 17 April 2024 s/d 17 Juni 2024

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muhr. Arief Muhsin., M.Pd
NBM 1127761

Lampiran : Permohonan Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail: lp3munismuh@plama.com

Nomor : 4013/05/C.4-VIII/IV/45/2024
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Ramadan 1445 H
1 April 2024 M

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sulawesi Selatan
Cq. Ka. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sulawesi Selatan
di -
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor 532/C.5-II/IV/1445/2024, tanggal 1 April 2024 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawa ini:

Nama : HASNIMAR
No. Stambuk : 105061101322
Fakultas : Pascasarjana
Jurusan : Magister Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa S2

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Tesis dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 17 April 2024 s/d 17 Juni 2024

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin., M.Pd
NBM 1127761

Lampiran : Surat Keterangan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN BONE**
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD INPRES 5/81 WATU
KECAMATAN BAREBBO KABUPATEN BONE
Alamat: Callepae Desa Watu Kec. Barebbo Kab. Bone 

SURAT KETERANGAN
Nomor: 241.2/028/UPT SD.25/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone, menerangkan bahwa

Nama	Hasninar
Tempat, Tanggal Lahir	Sandakan 07 Agustus 1998
NIM	10506170132
Jenis Kelamin	Perempuan
Alamat	Desa Sumpang Mumpang Kec. Sifalnge
Program Studi	Magister Pendidikan Dasar (S2)

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian (*Research*) di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone, terhitung pada tanggal 17 April 2024 s/d 17 Juni 2024 guna penulisan Tesis dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PANCASILA KELAS IV DI SD INPRES 5/81 WATU KABUPATEN BONE".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

31 Mei 2024
Kepala Sekolah

Dinda Lestari, S.Pd
NIP.198311232005022002



DOKUMENTASI PENELITIAN





Gambar : Penyerahan surat pengantar penelitian



Gambar : Pemberian Lemabar Pre-tes kepada siswa



Gambar : Implementasi media pembelajaran game edukasi



Gambar : Kegiatan siswa saat melakukan permainan



Gambar : Pengisian angket respon siswa



Gambar : Pembagian lembar Post-tes kepada siswa



Gambar : Pengisian angket respon guru



Gambar : Akhir kegiatan penelitian

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and a star. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, and "MAKASSAR" is written below it. At the bottom, it says "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN".

LAMPIRAN HASIL TES BELAJAR SISWA

TES HASIL BELAJAR SISWA (PRE-TEST)

NO	NAMA SISWA	KUNCI JAWABAN DAN JAWABAN SISWA															JUMLAH BETUL	POINT SOAL	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
		A	A	D	C	C	A	D	D	C	D	Bersama/umum	Membantunya	Membantunya	Jasmaniah	Egois			
1	Zelika Putri	A	B	B	B	C	A	B	D	C	C	Teman	Membantunya	Membantunya	kesadaran	Tolong menolong	7	7	49
		1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0			
2	Aulia	C	B	C	B	B	C	B	C	C	A	Teman	Membantu	Membantu	Baik hati	Baik	3	7	21
		0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0			
3	Dirga	A	D	D	C	C	A	D	C	B	A	Pribadi	Menolong	Membantu	Jasmani	Rukun	9	7	63
		1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0			
4	Waqiah	A	A	C	C	C	A	D	D	C	D	Orang lain	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	13	7	91
		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0			
5	Fahri	A	C	D	C	B	B	A	D	C	C	Orang lain	Menolong	Membantu	Jasmani	Rukun	9	7	63
		1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0			

6	Syahrudin	A	C	B	C	C	C	D	D	C	A	Orang lain	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	10	7	70
		1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0				
7	Nisam	A	B	D	C	D	C	D	D	C	A	Golongan	Membantu	Membantu	Jasmani	Jahat	9	7	63
		1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0			
8	Fadli	A	C	D	C	C	A	D	D	C	A	Orang lain	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	12	7	84
		1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0				
9	Fahmi	A	C	B	C	C	C	B	D	A	D	Orang lain	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	9	7	63
		1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0				
10	Fajri	A	D	D	C	C	A	D	D	C	A	Pribadi	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	11	7	77
		1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0			
11	Waif	A	C	C	D	A	C	B	D	D	B	Orang lain	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	6	7	42
		1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0				
12	Hasanah	A	C	D	C	B	C	D	D	C	D	Orang lain	Membantu	Membantu	Jasmani	Rukun	11	7	77
		1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0				
Jumlah		11	1	6	9	7	5	7	10	9	3	7	12	12	10	0	109		616

TES HASIL BELAJAR SISWA (POST-TEST)

NO	NAMA SISWA	KUNCI JAWABAN DAN JAWABAN SISWA															JUMLAH BETUL	POINT SOAL	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
		D	C	D	D	A	C	C	D	A	A	Egois	Jasmaniah	Membantunya	Bersama/umum	Bersama/umum			
1	Zelika Putri	D	C	D	A	A	C	C	D	B	A	Keburukan	Jasmani	Membantunya	Menolong	Orang lain	13	7	91
		1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1			
2	Aulia	A	C	D	D	A	C	C	D	B	A	Rukun	Buruk	Membantunya	Membantu	Orang lain	13	7	91
		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1			
3	Dirga	D	C	D	D	D	C	C	D	D	A	Kebajikan	Jasmani	Membantu	Membantu	Orang lain	13	7	91
		1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1			
4	Waqiah	D	C	D	D	A	C	C	D	A	A	Rukun	Jasmani	Membantu	Membantu	Orang lain	14	7	98
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1			
5	Fahri	D	C	A	A	A	C	C	D	C	A	Dengki	Jasmani	Membantu	Menolong	Orang lain	12	7	84
		1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1			

6	Syahr ni	D	C	D	D	A	C	C	D	B	A	Rukun	Jasmani	Membantu	Menolong	Orang lain	13	7	91
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1			
7	Nisam	D	C	D	D	A	C	C	D	A	A	Iri dan Dengki	Jasmani	Membantu	Membantu	Golongan	14	7	98
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
8	Fadli	D	C	D	D	A	C	A	D	A	A	Kebaikan	Jasmani	Membantu	Membantu	Orang lain	13	7	91
		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1			
9	Fahm i	D	C	D	D	A	C	C	D	A	A	Dengki	Jasmani	Membantu	Menolong	Orang lain	15	7	100
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
10	Fajri	D	C	D	D	A	C	C	D	A	A	Rukun	Kewajiban	Membantu	Menolong	Orang lain	13	7	91
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1			
11	Waif	D	C	D	D	A	C	C	D	A	A	Kebajikan	Jasmani	Membantu	Membantu	Orang lain	15	7	100
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
12	Hasa nah	D	C	D	A	A	C	C	D	A	A	Baik	Jasmani	Membantu	Menolong	Orang lain	13	7	91
		1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1			
Jumlah		11	12	11	9	11	12	10	12	7	12	6	10	12	12	11	158		1.117

The logo of Universitas Muhammadiyah Palembang is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and a star. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written in a semi-circle at the top, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written in a semi-circle at the bottom. The main title is centered over the logo.

**LAMPIRAN HASIL
VALIDASI AHLI
MATERI DAN AHLI
MEDIA**



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : *Dr. Mahf. Mpd.*
2. NIDN : *0929128102*
3. Asal Program Studi : *Pendid. Fisika*

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pd Pelajaran Jurnalis Kelas W 01 SD Lings 5701 Wate Kabupaten Bone.

dari mahasiswa:

- Nama : *Hasniwar*
Program Studi : *S2 Pendidikan Dasar*
NIM : *105061101322*

(sudah siap/~~belum siap~~) * dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Tidak ada petunjuk penggunaan media.*
2. *Kejelasan layout ada di lembar media.*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, *9/4/*..... 2024

Validator,

Dr. Mahf. Mpd.

*) coret yang tidak perlu



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Andi Sugati, M.Pd
2. NIDN :
3. Asal Program Studi : Program Studi PPKn Universitas Muhammadiyah Makassar.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

*Pengembangan Media pembelajaran Game edukasi dalam Meningkatkan
Motivasi dan Hasil belajar siswa pada pelajaran paragraf kelas IV di SD Ippas 5/81
Widya Kaliputer Bone.*

dari mahasiswa:

- Nama : Hasnimar
Program Studi : Magister pendidikan Dasar
NIM : 1050611 01322

(sudah siap/~~belum siap~~) * dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Efektifitas penyajian Materi ajar*
2. *Tujuan pembelajaran dan pencapaian Bermakna.*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 02 April 2024

Validator,

Dr. Andi Sugati, M.Pd

*) coret yang tidak perlu



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kora Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI MATERI PADA
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi media pembelajaran yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
1 : Tidak Relevan
2 : Agak Relevan
3 : Relevan
4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<i>Isi</i>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang keanekaragaman budaya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Bahasa, Tulisan dan Tampilan a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Manfaat Media Pembelajaran a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:



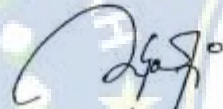
**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kora Makassar 90221

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1.
2.
3.
4.
5. dsb


Dr. Andi Sugrati, M.pd
Validator





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Cukup Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Isi				
	a. Pencampatan gambar dan kata sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kora Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
 - Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
 - Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- c. Saran & Catatan Perbaikan
1. *Perpaduan warna latar dan warna teks kurang baik*
 2. *lebih di levelin medinya.*
 3.
 4.
 5. dsb

Dr. M. M. M.
Validator

LAMPIRAN ANGKET RESPON GURU DAN SISWA





PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON GURU

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone”*, peneliti mengembangkan angket respon guru. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
 2. Menilai dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Cukup Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
 3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kejelasan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Sistematis, runut, alurlogika jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Materi media mengandung nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Menarik karena mengajak siswa belajar sambil bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Interaktivitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kora Makassar 90221

6	Pemilihan bahasa yang tepat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Kemenarikan dan kejelasan warna dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Media mudah dioperasikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Media mudah digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar dikelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

-
-
-
-
- Sdb

JUMRIANI, S.Pd

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON SISWA**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone*", peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
1 : Tidak Relevan
2 : Cukup Relevan
3 : Relevan
4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Angket a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas. b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Segi Isi a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Lt. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Alauddin No. 259 Kota Makassar 90221

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.

Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

-
-
-
-
- dsb


.....
ZELIKA PUTRI
Validator

RIWAYAT HIDUP



Hasnimar, Lahir di Sandakang, 07 Agustus 1998. Anak Ketiga dari keluarga Jarrabe & Beccetang. Menyelesaikan sekolah tingkat dasar di SD Inpres 12/79 Sumpang Minangae, SMP Negeri 2 Sibulue, dan SMK Negeri 7 Bone. Melanjutkan Studi Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone dan sementara melanjutkan S2 Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Berkat karunia Allah SWT, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir tesis ini. Semoga tesis ini mampu memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di Sd Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone”.