



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**OPEN ACCESS**

**e-ISSN 2597-4122**

**(Online)**

**p-ISSN 2581-1800**

**(Print)**

**\*Correspondence:**

*Rizky Maulidia*  
[rizkymaulidia101@gmail.com](mailto:rizkymaulidia101@gmail.com)

**Received:** 29-07-2023

**Accepted:** 14-10-2023

**Published:** 16-10-2023

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i2.20404>

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 SD

*Rizky Maulidia<sup>1</sup>, Heri Suwignyo<sup>1</sup>, Kusubakti Andajani<sup>1</sup>*

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia<sup>1</sup>

## **Abstrak**

Media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran akan kurang menarik dan kurang efektif. Saat proses pembelajaran siswa terlihat kurang tertarik, karena pembelajaran terlalu bersifat *textbook* dan verbalistik. Siswa juga kesulitan dalam membuat kalimat saran dan sulit membedakan kewajiban dengan hak. Oleh karenanya perlu media penunjang agar siswa tertarik dengan pembelajaran. Jenis media yang disukai siswa adalah multimedia interaktif dengan dikombinasikan permainan. Oleh karenanya, alternatif solusinya adalah mengembangkan "Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif". Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens dengan kerangka kerja ADDIE. Penelitian dilaksanakan di kelas 3 SD Plus Sunan Pandanaran, Blitar tahun ajaran 2022/2023 dengan 21 siswa. Hasil penelitian: (1) Menghasilkan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif dengan dilengkapi buku panduan. (2) Persentase validasi media dari ahli materi 92,59%, dari ahli media 93,75%, dari segi keefektifan; 100% atau semua siswa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Dari segi kemenarikan mendapatkan persentase rata-rata dari repon siswa dan guru; 97,83. Dapat disimpulkan media Maksinif memiliki kevalidan, keefektifan, kemenarikan yang sangat baik, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

**Kata Kunci:** media pembelajaran, multimedia interaktif, permainan edukatif

## **Abstract**

Learning media has a central position in the learning system. Without media, learning will be less interesting and less effective. During the learning process, students appear less interested, because learning is too textbook and verbalistic. Students also have difficulty making suggestions and have difficulty distinguishing obligations from rights. Therefore, supporting media is needed so that students are interested in learning. The type of media that students like is interactive multimedia combined with games. Therefore, an alternative solution is to develop "Educative Game-Based Interactive Multimedia". This research uses the Lee & Owens development model with the ADDIE framework. The research was carried out in class 3 of SD Plus Sunan Pandanaran, Blitar in the 2022/2023 academic year with 21 students. Research results: (1) Produce Interactive Multimedia Based on Educational Games equipped with a guidebook. (2) Percentage of media validation from material experts 92.59%, from media experts 93.75%, in terms of effectiveness; 100% or all students get a score above the Minimum Completion Criteria. In terms of attractiveness, we get the average percentage of student and teacher responses; 97.83. It can be concluded that Maksinif media has very good validity, effectiveness and attractiveness, so it is suitable for use as learning media

**Keywords:** *educational games, interactive multimedia, learning media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar saat ini masih mengimplementasikan Kurikulum 2013, khususnya pada kelas 3 SD. Adapun pendekatan pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu. Menurut Prastowo, pendekatan tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam suatu tema (Prastowo, 2015). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2013) yang menyampaikan bahwa pembelajaran tematik dapat memungkinkan siswa untuk aktif menggali dan menemukan konsep atau prinsip keilmuan secara holistik dan bermakna. Adapun menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2016), pembelajaran tematik terpadu adalah suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Guna menciptakan pembelajaran tematik yang bermakna, guru perlu mengkaji dan mempersiapkan berbagai komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi, media, metode, strategi, dan evaluasi pembelajaran (Sanjaya, 2014). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa media memiliki kedudukan yang penting dan bagian integral dari pembelajaran, karena media saling berinterelasi antar komponen sehingga tidak dapat dipisahkan. Selain itu media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa tertarik dan tidak mudah bosan saat pembelajaran. Pendapat peneliti di atas didukung oleh pernyataan Suryani (2018), media berfungsi untuk menarik perhatian siswa, menghilangkan kebosanan, serta membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa giat dalam belajar.

Tanpa adanya media pembelajaran, sangat dimungkinkan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal dan efisien, apalagi jika guru hanya mengajar secara verbal. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan hasil belajar meningkat. Menyadari pentingnya media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan karakteristik media yang akan digunakan, apakah media sederhana atau multimedia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pembelajaran di kelas 3D Plus Sunan Pandanaran Blitar menggunakan pembelajaran tematik. Adapun media yang sering digunakan adalah buku guru, buku MRT, papan tulis. Guru cenderung menggunakan media seadanya karena keterbatasan waktu dan biaya, sehingga guru cenderung menggunakan buku yang sifatnya terlalu *textbook* dan menggunakan metode ceramah, penugasan, tanya jawab yang sifatnya terlalu verbalistis. Oleh karena hal tersebut siswa terlihat menjadi mudah bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Diketahui juga bahwa siswa yang notabennya anak kelas 3 SD masih senang bermain, mereka cenderung mudah kehilangan fokus dan terkadang asyik bermain sendiri saat pelajaran. Siswa juga menyampaikan bahwa media yang mereka gemari adalah media yang berisi gambar, video, audio atau suara, teks, dan yang ada permainannya. Adapun materi yang dianggap sulit oleh siswa salah satunya adalah materi membuat kalimat saran, karena siswa bingung apa yang harus dituliskan dalam membuat saran dari pemecahan masalah yang ada. Guru juga menuturkan bahwa siswa cenderung lama dalam membuat kalimat saran.

Apabila masalah dan kebutuhan yang ditemukan di atas tidak segera diatasi, maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana secara optimal, sehingga proses transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan akan terhambat dan hasil belajar siswa dapat menurun. Selain itu, siswa akan semakin kesulitan dalam membuat kalimat saran di tingkat selanjutnya, karena materi pembelajaran saling terkait dan semakin kompleks. Hal lain, materi saran juga merupakan salah satu materi yang penting, karena jika siswa terjun di masyarakat mereka akan dihadapkan pada suatu masalah dan mereka harus dapat mengetahui saran atau masukan yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang ada. Oleh karenanya, perlu dilakukannya pengembangan media yang mampu menunjang metode, materi, minat, kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, menantang, dan kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.

Adapun alternatif solusi dari kebutuhan dan masalah di atas adalah pengembangan media berupa multimedia interaktif berbasis permainan edukatif. Multimedia interaktif adalah media yang memiliki alat pengontrol dan memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk mengontrol dan menentukan langkah selanjutnya,

(Haryono, 2015). Selain itu, menurut Asyhar (2012), multimedia interaktif adalah media yang menggunakan berbagai jenis data, seperti teks, animasi, suara, video, grafik, dan elemen interaktif, yang mana media memberikan balikan kepada siswa berupa perintah dalam mengoperasikan media. Adapun menurut Ismail (2012), permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan bergaul dengan lingkungannya. Berdasarkan definisi di atas, dapat dimaknai bahwa "Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif" adalah media yang menggabungkan berbagai unsur media, seperti; teks, audio, gambar, animasi, video, serta dikombinasikan dengan permainan edukatif yang dikemas dalam satu kesatuan sistem yang utuh, sehingga dapat digunakan secara bersamaan, serta dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Alasan pemeliharaan multimedia interaktif yaitu media mampu mengakomodasikan berbagai unsur media dan siswa dapat aktif dalam memilih apa yang dikehendaki dalam proses berikutnya, sehingga diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif, semangat, dapat mempermudah proses pembelajaran, dan dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa. Diketahui juga bahwa siswa kelas 3 SD sudah cukup mahir dalam mengoperasikan laptop atau komputer. Selain itu, pengadaan media ini juga didukung oleh sarana prasarana yang ada di sekolah, seperti lab komputer, LCD, laptop, komputer.

Adapun alasan pengembangan media ini berbasis permainan edukatif karena siswa yang notabennya kelas 3 SD masih senang bermain, sehingga diharapkan melalui media tersebut siswa dapat bermain sambil belajar, yang mana ketika siswa bermain tanpa disadari mereka telah memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara menyenangkan. Pendapat peneliti tersebut sejalan dengan pernyataan Hajar (2013), pembelajaran dengan konsep bermain juga dapat digunakan untuk menunjang perkembangan intelegensi siswa secara cepat dan tepat.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu, Saputri (2018) dengan judul penelitian "*Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century*," menyimpulkan bahwa siswa dan guru memerlukan

multimedia interaktif berbasis permainan untuk membantu dan memudahkan kegiatan belajar mengajar di SD. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis permainan edukatif dengan melibatkan para ahli, guna menghasilkan multimedia yang mampu menarik minat siswa dalam belajar, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini akan digunakan untuk pembelajaran pada subtema 1. Kewajiban dan Hakku di Rumah, pembelajaran 1-6 dengan fokus materi membuat kalimat saran atau masukan, hak dan kewajiban di rumah, penjumlahan dua bilangan cacah yang telah ditentukan hasilnya, pola irama sederhana, cara menjaga kebugaran jasmani, ciri-ciri anak sehat, manfaat istirahat cukup, aturan di dalam rumah. Media ini nantinya berisi materi dalam bentuk video dan berisi kuis dalam bentuk permainan edukatif yang bervariasi, seperti; permainan memori, puzzle, *spin game*, labirin, *collect pictures*, mencari pasangan, permainan susun kata, awan kata, memancing ikan, *hotspot*, *multiple choice*, tepuk olahraga, dan *Apple Bomb*. Dalam permainan edukatif tersebut ada yang memiliki batas waktu pengerjaan tertentu, jika siswa berhasil menyelesaikan misi dalam waktu yang telah ditentukan, maka siswa akan mendapatkan skor bintang.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa *novelty* atau unsur kebaruan media yang dikembangkan yaitu media memiliki bentuk materi dan soal atau kuis yang bervariasi dibandingkan pengembangan media terdahulu. Selain itu media juga dilengkapi tabel riwayat kemenangan, dan medali dari kain flanel sebagai *reward*.

Media ini penting untuk dihadirkan dan diimplementasikan agar pembelajaran dapat lebih menarik, tidak terlalu verbalistik, memudahkan siswa memahami materi, mengatasi keterbatasan yang ada, meningkatkan hasil belajar, memperkaya media tematik jenis multimedia interaktif, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, karena siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan holistik. Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, maka judul penelitian yang sesuai adalah "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD."

## METODE

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Lee & Owens dengan kerangka kerja ADDIE, model tersebut berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran (Suryani, dkk. 2018). Model ini dipilih karena dapat menggambarkan pendekatan yang sistematis, efektif, efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar ataupun peningkatan kinerja siswa melalui kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian (Suparman, 2012). Berdasarkan hal di atas maka model Lee & Owens dengan kerangka kerja ADDIE tepat untuk digunakan dalam penelitian pengembangan media Maksinif.

Menurut Lee & Owens (2004), terdapat lima langkah dalam Model Lee & Owens dengan kerangka kerja ADDIE, yaitu; 1) *Assessment* atau *analysis*; Melakukan analisis kebutuhan dan analisis awal hingga akhir. Penilaian kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara, observasi, studi pustaka, hasil *pre test*, untuk menemukan kesenjangan yang ada. Selanjutnya dilakukan analisis

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi, wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas 3 SD, angket ahli media, materi, angket respon siswa, guru, dokumentasi, dan *pre test* dan *pos test*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menganalisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Penyajian Data Hasil Uji Coba

#### 1) *Asesment* atau *Analysis*

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melaksanakan wawancara, observasi, studi pustaka, memberikan *pre test* pada siswa kelas 3 di SD Plus Sunan Pandanaran Blitar. Melalui hasil studi pendahuluan tersebut, selanjutnya peneliti mengidentifikasi dan menganalisis hasil temuan untuk menemukan kesenjangan atau masalah di kelas tersebut. Terdapat delapan rangkaian kegiatan penilaian atau analisis, meliputi: a) Mengidentifikasi proses pelaksanaan pembelajaran, b) Menganalisis kegiatan guru dalam menggunakan metode, media pembelajaran, c) Mengidentifikasi peristiwa penting saat proses pembelajaran, d) Mengidentifikasi karakteristik siswa, e) mengidentifikasi masalah dan pengalaman belajar siswa,

awal akhir dengan menganalisis siswa, teknologi, situasi pembelajaran, analisis tujuan, media, dan data hasil belajar siswa. 2) *Design*: Mendesain media (menentukan KI, KD, indikator, membuat *flowchart*, mengumpulkan materi, gambar, memilih strategi pengujian yang tepat, menyusun tes). 3) *Development*; Mengembangkan media, mengoreksi ulang media, mengembangkan panduan untuk siswa dan guru, melakukan validasi ahli (materi, media), melakukan revisi. 4) *Implementation*; Mempersiapkan guru, siswa, uji coba lapangan, pemberian *post test*, pengisian angket respon guru dan siswa. 5) *Evaluation*; Mengevaluasi, menginterpretasikan hasil angket respon guru dan siswa (kemenarikan), perbandingan nilai *pre test* dan *post test* (keefektifan), hasil angket validasi ahli materi dan media (kevalidan).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Plus Sunan Pandanaran Blitar, dengan alamat Dusun Sekardangan, Desa Papungan, Kanigoro Blitar. Adapun pelaksanaan penelitian ini pada kelas 3 SD, Tema 4. Kewajiban dan Hakku, Subtema 1. Kewajiban dan Hakku di Rumah, pembelajaran 1 hingga 6, Semester Genap tahun ajaran 2022/2023.

f) Menganalisis teknologi dan sarana prasarana sekolah, g) Melakukan studi pustaka (penelitian terdahulu, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, konten materi yang digunakan), h) Mengumpulkan hasil *pre test* siswa terkait materi pembelajaran tema 4 subtema 1, kelas 3 SD. Berikut adalah pemaparannya.

a) Mengidentifikasi proses pelaksanaan pembelajaran

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 SD Plus Sunan Pandanaran Blitar pada tanggal 2 Juni 2022. Dari kegiatan tersebut diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik dan pembelajarannya secara tatap muka terbatas.

b) Menganalisis kegiatan guru dalam menggunakan metode, media pembelajaran

Adapun metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab, yang mana sifatnya terlalu verbalistis dan membuat siswa menjadi mudah bosan. Sedangkan media yang sering digunakan guru adalah buku paket, buku guru, buku siswa, dan papan tulis. Guru cenderung menggunakan media seadanya karena keterbatasan waktu dan biaya, sehingga guru cenderung menggunakan buku yang sifatnya terlalu textbook. Oleh

karena hal tersebut, pembelajarannya menjadi terkesan monoton dan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran. Kebosanan tersebut terlihat dari siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, suka berbicara dengan temannya sendiri, dan terkadang ada beberapa siswa yang melamun saat guru menjelaskan materi.

c) Mengidentifikasi peristiwa penting saat proses pembelajaran

Saat proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang semangat ketika pembelajaran, jika pembelajarannya hanya menggunakan buku. Namun saat guru menghadirkan media berupa video atau gambar, para siswa menjadi lebih antusias memperhatikan. Selain itu, jika guru mengkombinasikan pelajaran dengan permainan edukatif para siswa terlihat lebih senang, bersemangat mengikuti pelajaran, dan lebih kompetitif dalam memperoleh nilai atau poin.

d) Mengidentifikasi karakteristik siswa

Siswa usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang mencari tahu dan masih senang bermain, karena siswa kelas 3 SD masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (social play), yang mana pada tahap tersebut siswa sudah mampu menggunakan nalar untuk bermain, namun belum dapat berpikir secara abstrak. Siswa merasa lebih senang dan bersemangat jika guru menghadirkan media dalam pembelajaran. Adapun media yang disukai siswa adalah media yang berisi gambar, video, audio atau suara, teks, dan yang ada permainannya. Diketahui juga bahwa siswa kelas 3 SD sudah cukup mahir dalam mengoperasikan komputer atau laptop.

Selain melakukan studi Pustaka, peneliti juga mengumpulkan hasil *pre test* siswa pada tema 4 subtema 1, tujuannya untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa serta digunakan untuk bahan evaluasi dan rencana tindak lanjut untuk penelitian pengembangan nantinya.

Berdasarkan serangkaian kegiatan di atas, kemudian peneliti mengidentifikasi masalah, melakukan penilaian atau analisis kebutuhan dari kesenjangan yang ada, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan sistem penyampaian yang potensial, dan menyusun rencana pengelolaan proyek. Adapun alternatif solusi yang peneliti tawarkan yaitu dengan

e) Mengidentifikasi masalah belajar dan kemampuan pengalaman belajar siswa dalam membuat kalimat saran dan masukan secara objektif

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pemberian *pre test*, diketahui bahwa ternyata kebanyakan siswa masih kesulitan dalam membuat saran dan jikapun bisa maka waktu mengerjakannya lama. Hal tersebut terjadi karena siswa belum memahami cara membuat kalimat saran dan kurangnya latihan. Selain itu, beberapa siswa juga masih ada yang kesulitan membedakan antara kewajiban dan hak.

f) Menganalisis teknologi dan sarana prasarana sekolah

Di SD Plus Sunan Pandanaran Blitar memiliki sarana prasarana yang cukup lengkap untuk menunjang proses pembelajaran, seperti terdapat ruang kelas, laboratorium komputer, LCD proyektor, Wi-Fi, dan lain sebagainya. Namun untuk pemanfaatan komputer untuk proses pembelajaran masih kurang dimanfaatkan dan hanya digunakan untuk AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) oleh siswa kelas 5 SD ataupun saat lomba cerdas cermat.

g) Melakukan studi pustaka (penelitian terdahulu, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, konten materi yang digunakan

Berdasarkan hasil temuan yang didapat di atas, kemudian peneliti melakukan studi Pustaka dengan menghimpun berbagai informasi terkait penelitian terdahulu untuk mendukung penelitian yang peneliti kembangkan, menganalisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan mencari tahu informasi tentang konten materi saran khususnya, serta materi lain pada subtema yang sama dengan materi saran.

h) Mengumpulkan hasil *pre test* siswa terkait materi pembelajaran tema 4 subtema 1, kelas 3 SD.

mengembangkan media pembelajaran berupa Media Maksinif (Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif) yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran tematik.

## 2) Desain atau Perancangan (*Design*)

Langkah kegiatan selanjutnya yaitu mendesain atau perancangan, seperti dengan cara; 1) Menentukan tema dan subtema pembelajaran, yaitu tema 4, subtema 1, pembelajaran 1-6, kelas 3 SD. 2) Menentukan materi pembelajaran, seperti; PPKn: Kewajiban dan hak di rumah, aturan di dalam rumah. Bahasa Indonesia: Saran, kritik, penyelesaian masalah sederhana. Matematika:

Penjumlahan dua bilangan cacah yang telah ditentukan hasilnya. SBdP: Pola irama sederhana, birama lagu. PJOK: Cara menjaga kebugaran jasmani, manfaat olahraga, berbagai jenis olahraga. 3) Menentukan nama media yang dikembangkan, yaitu Media Maksinif (Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif). 4) Menentukan KD, indikator. 5) Menyiapkan alur dan aturan permainan edukatif. 6) Membuat soal permainan edukatif dan kunci jawaban. 7) Menentukan dan mengumpulkan gambar yang akan dimasukkan pada media. 8) Mengumpulkan *sound effects* dan *backgrounds music*. 9) Membuat desain Media Maksinif. 10) Mendesain gambar tokoh Si Kriwil,

mendesain background, dan gambar lainnya pada aplikasi Microsoft Power Point. 11) Membuat RPP.

### 3) Pengembangan (*Development*)

Alat dan bahan yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh untuk menjadi Media Maksinif. Selain itu, peneliti juga membuat alat pendukung media, berupa buku panduan, tabel riwayat kemenangan untuk melihat akumulasi hasil perolehan skor masing-masing kelompok, dan medali sebagai hadiah simbolik bagi tiga kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Berikut ini adalah gambar Media Maksinif dan alat pendukungnya



Gambar 1. Judul Modul



Gambar 2. Judul Modul



Gambar 3. Medali



Gambar 4. Buku Petunjuk Penggunaan

Setelah membuat media dan alat pendukung, selanjutnya peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan melakukan revisi.

### 4) Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan implementasi dilaksanakan di kelas 3 SD Plus Sunan Pandanaran Blitar, pada tanggal 19 Mei 2023 hingga 30 Mei 2023 untuk enam kali pembelajaran. Sebelum implementasi peneliti mempersiapkan peralatan laptop, LCD proyektor, speaker untuk menunjang kegiatan pembelajaran menggunakan Media Maksinif. Peneliti dan guru juga membentuk siswa ke dalam 4 kelompok dan kelompok mendapatkan laptop. Saat implementasi peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

Adapun pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, mempresensi siswa, dan melakukan kegiatan apersepsi. Selanjutnya peneliti memperkenalkan Media Maksinif pada siswa dan menunjukkan tata cara penggunaan media diikuti oleh siswa yang mempraktikkannya. Setelah siswa paham mengenai cara menggunakan media, selanjutnya peneliti menunjukkan alur permainan edukatif dan membagikan tabel riwayat kemenangan, bagi kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi, maka akan menjadi juara dan mendapatkan medali atau hadiah menarik.

Peneliti membuka tombol permainan edukatif DAY 1 untuk mengajak siswa bermain sambil belajar, karena di

dalamnya terdapat video materi pembelajaran dan kuis dalam bentuk permainan edukatif. Peneliti menunjukkan level 1 sebagai contoh pada siswa, kemudian kelompok mencoba menyelesaikan level 1 sesuai waktu yang telah ditentukan, bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan misi maka akan mendapatkan gambar bintang di layar dan menuliskan poin bintang pada tabel riwayat kemenangan. Peneliti membimbing dan memeriksa kemajuan kelompok dalam menyelesaikan permainan edukatif. Setelah semua level pada DAY 1 selesai dikerjakan, peneliti memberikan penguatan, refleksi pembelajaran, umpan balik, berdoa, dan salam.

Adapun kegiatan pembelajaran 2-6 dilakukan hampir serupa dengan kegiatan pembelajaran 1, yaitu diawali dengan pemaparan dan pemberian contoh mengenai cara menyelesaikan permainan edukatif level tertentu dan pada akhir DAY 6 dilakukan penghitungan skor atau poin dari seluruh poin yang didapat dari DAY 1-6. Setelah semuanya selesai, peneliti mengumumkan kelompok yang mendapatkan poin tertinggi, dan masing-masing perwakilan kelompok maju untuk dilakukan pengalungan medali atau pemberian hadiah



**Gambar 5. Kelompok Menggunakan Media**



**Gambar 6. Pemberian Hadiah Medali**

Diakhir kegiatan peneliti memberikan angket respon guru untuk mengetahui tingkat kemenarikan media dan melakukan kegiatan refleksi pembelajaran bersama guru kelas untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan Media Maksinif.

### **5) Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahap evaluasi peneliti mengumpulkan, menghitung, menginterpretasikan seluruh data yang telah diperoleh dari hasil pengamatan saat implementasi, data angket validasi oleh ahli materi, ahli media, hasil angket respon guru dan siswa, hasil *pre test* dan *post tes* siswa, untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan media yang telah dikembangkan.

#### **b. Data Hasil Uji Validasi**

Media yang peneliti kembangkan telah melewati prosedur uji kevalidan dari segi materi dan media

pembelajaran oleh validator. Tujuannya agar media yang dikembangkan dapat diketahui tingkat kevalidannya sebelum diimplementasikan, serta agar media mendapatkan masukan, guna perbaikan yang lebih baik dan sesuai. Adapun validator dalam Media Maksinif ini yaitu dosen yang memiliki kepakaran sesuai bidang yang terkait. Untuk ahli materinya adalah IWP selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Malang dan untuk ahli medianya adalah DK selaku dosen di Universitas Negeri Malang.

#### **1) Data Hasil Validasi Materi**

Materi yang terdapat dalam Media Maksinif divalidasi oleh ahli materi, yaitu Ibu IWP, tujuannya untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pembelajarannya, serta untuk mendapatkan kritik atau saran. Berikut adalah hasil penilain sesuai aspek penilaiannya.

**Tabel 1. Hasil Validasi Materi**

| No.                    | Aspek Penilaian | Nilai         |
|------------------------|-----------------|---------------|
| 1.                     | Kurikulum       | 64            |
| 2.                     | Isi Materi      | 36            |
| <b>Jumlah</b>          |                 | <b>100</b>    |
| <b>Jumlah Maksimal</b> |                 | <b>108</b>    |
| <b>Persentase</b>      |                 | <b>92,59%</b> |

Berdasarkan hasil penilaian di atas, dapat diketahui bahwa materi di dalam Media Maksinif mendapatkan skor 100 atau mendapatkan persentase 92,59%. Hal demikian menunjukkan bahwa materi di dalam Media Maksinif memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik, serta layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran. Adapun catatan atau masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu; ilustrasi gambar sudah sesuai dengan materi, namun tujuan pembelajaran perlu dilengkapi lagi, dan secara keseluruhan materi sudah baik atau

sesuai. Dari hasil masukan dan catatan tersebut, kemudian peneliti melengkapi tujuan pembelajaran lagi, agar tingkat kevalidan materi dapat lebih meningkat.

## 2) Data Hasil Validasi Media

Media Maksinif divalidasi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan dengan cara memberikan angket penilaian kepada DK, serta untuk mendapatkan kritik atau saran pada bagian yang telah disediakan. Berikut adalah hasil penilain sesuai aspek penilaiannya

**Tabel 2. Hasil Validasi Media**



| No.                    | Aspek Penilaian              | Nilai         |
|------------------------|------------------------------|---------------|
| 1.                     | Desain atau <i>Interface</i> | 11            |
| 2.                     | Grafis                       | 11            |
| 3.                     | Karakteristik Media          | 22            |
| 4.                     | Pewarnaan                    | 12            |
| 5.                     | Materi pada Media            | 8             |
| 6.                     | Penggunaan Kata atau Angka   | 11            |
| <b>Jumlah</b>          |                              | <b>75</b>     |
| <b>Jumlah Maksimal</b> |                              | <b>80</b>     |
| <b>Persentase</b>      |                              | <b>93,75%</b> |

Berdasarkan tabel penilaian di atas, dapat diketahui bahwa Media Maksinif mendapatkan skor 75 atau mendapatkan persentase 93,75%. Hal tersebut berarti media yang dikembangkan mendapatkan tingkat kevalidan sangat baik dan layak untuk diimplementasikan di sekolah. Adapun catatan atau masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu; Navigasi

ditempatkan sejajar agar tidak terjadi *kognitif over load*, namun media sudah baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil masukan tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai saran untuk perbaikan media yang lebih baik. Berikut adalah tampilan media antara sebelum dan sesudah direvisi



**Tabel 3. Gambar Bagian Media Sebelum dan Sesudah Direvisi**

| No. | Sebelum Revisi   | Sesudah Revisi  |
|-----|--|---|
| 1.  | Tampilan navigasi pada menu "Home."<br> | Tampilan navigasi pada menu "Home."<br> |

**3) Data Hasil Keefektifan**

Data hasil keefektifan diperoleh dari kegiatan membandingkan antara hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa pada tema 4, subtema 1. Adapun subjek uji cobanya

adalah siswa kelas 3 SD Plus Sunan Pandanaran Blitar, yang berjumlah 21 siswa. Berikut adalah hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa setelah menggunakan Media Maksinif.

**Tabel 4. Hasil Pre Test dan Post Test Siswa**

| No.   | Nama Siswa | Pre Test    | Post Test   |
|---|------------|-------------|-------------|
| 1.  | AHF        | 86.5        | 98          |
| 2.  | ANM        | 91          | 94          |
| 3.  | BNR        | 27          | 83          |
| 4.  | BLZ        | 89.5        | 96          |
| 5.  | CBA        | 88.5        | 96          |
| 6.  | CSK        | 79          | 95.5        |
| 7.  | GGRC       | 79.5        | 98          |
| 8.  | HWAP       | 79.5        | 96          |
| 9.  | JIZN       | 86.5        | 90          |
| 10.   | KAAP       | 70.5        | 96          |
| 11.   | MARP       | 51          | 86.5        |
| 12.   | MEC        | 54          | 78.5        |
| 13.   | NMK        | 69.5        | 88.5        |
| 14.   | RSP        | 58          | 78.5        |
| 15.   | RDF        | 54.5        | 86.5        |
| 16.   | RA         | 70.5        | 93.5        |
| 17.   | RAP        | 51          | 79.5        |
| 18.   | VSCA       | 92          | 98          |
| 19.   | YFI        | 69.5        | 86.5        |
| 20.   | ZN         | 70.5        | 91          |
| 21.   | VWHP       | 61.5        | 80.5        |
| <b>Jumlah</b>   |            | <b>1480</b> | <b>1890</b> |
| <b>Rata-rata kelas</b>                                    |            | <b>70</b>   | <b>90</b>   |
| <b>Persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM</b> |            | <b>43%</b>  | <b>100%</b> |
| <b>KKM</b>  |            | <b>75</b>   | <b>75</b>   |

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, dapat diketahui bahwa persentase siswa yang mencapai nilai KKM (75) saat *pre test* sejumlah 43% dengan rata-rata nilai

kelas 70. Sedangkan setelah menggunakan Media Maksinif, hasil *post test* siswa yang mencapai nilai KKM sejumlah 100% dengan rata-rata nilai kelas 90.

Berdasarkan perbandingan persentase di atas, dapat diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media yang dikembangkan, serta karena hasil persentase post test siswa lebih dari 80%, maka menunjukkan Media Maksinif efektif untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran

#### 4) Data Hasil Kemenarikan

Data hasil kemenarikan media didapatkan dari hasil angket respon siswa dan guru yang peneliti bagikan ketika akhir proses pembelajaran 6. Data-data tersebut peneliti hitung dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah rekapitulasi hasil respon siswa dan guru terkait kemenarikan media.

**Tabel 5. Rekapitulasi Respon Siswa dan Guru**

| No                | Subjek | Skor perolehan | Persentase    | Kriteria              |
|-------------------|--------|----------------|---------------|-----------------------|
| 1.                | Siswa  | 965            | 97,67%        | Sangat menarik        |
| 2.                | Guru   | 98             | 98,00%        | Sangat menarik        |
| <b>Skor total</b> |        | 1063           | 195,67%       |                       |
| <b>Rata-rata</b>  |        | <b>531,5</b>   | <b>97,83%</b> | <b>Sangat menarik</b> |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemenarikan Media Maksinif adalah 97,83% yang mana menunjukkan bahwa media sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berbanding lurus dengan keaktifan siswa yang tampak saat menggunakan media, siswa secara berkelompok terlihat antusias dalam menyelesaikan misi yang ada di dalam media. Adapun beberapa catatan yang diberikan siswa terhadap media yang dikembangkan adalah; 1) Mediana bagus, membuat saya semangat belajar. 2) Saya senang karena memudahkan saya dalam mengerjakan materi ini, 3) Saya senang karena fariasinya bagus dan unik, 4) Senang, tapi agak mau marah dikit, terus deg-degan, 5) Saya senang dan bahagia, tetapi saya tidak menang. Saya sudah berjuang tetapi saya tidak menang. Itu adalah beberapa catatan dari angket penilaian respon siswa terhadap kemenarikan Media Maksinif.

Adapun untuk catatan atau masukan dari guru kelas terkait implementasi media yang dikembangkan yaitu; Media pembelajaran sudah bagus, hanya saja penggunaan media pembelajaran belum semua siswa aktif menggunakan, hal tersebut mungkin karena keterbatasannya perangkat (laptop). Berdasarkan hasil perhitungan, observasi saat implementasi media, serta catatan yang ada pada angket, menunjukkan bahwa Media Maksinif sudah bagus dan menarik siswa untuk semangat belajar, namun terdapat beberapa kendala terkait pengadaan perangkat keras (laptop), sehingga harapannya kelak media dapat diimplementasikan dengan jumlah perangkat yang lebih banyak sesuai kebutuhan siswa.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka ditemukan dan disimpulkan bahwa:

- Produk berupa multimedia interaktif berbasis permainan edukatif (Media Maksinif) yang valid, menarik, dan efektif untuk digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
- Media Maksinif dikembangkan dengan menggunakan Microsoft Power Point, karena aplikasi tersebut lebih mudah untuk digunakan dan dapat dioperasikan hampir di semua laptop atau komputer yang memiliki prosesor *Cor i3 Gen-5* atau *AMD Ryzen Gen-3*, dan minimal RAM 4 GB.
- Hasil uji validasi media mendapatkan persentase 93,75%. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase 92,59%. Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase kevalidan media adalah 93,17% sehingga media memiliki kualifikasi sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
- Terjadi peningkatan persentase hasil belajar siswa, dari yang semula hanya 43% siswa yang mencapai KKM, kemudian setelah menggunakan media, seluruh siswa atau 100% siswa mendapatkan nilai di atas KKM, sehingga dapat disimpulkan media efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

- e. Hasil angket repon siswa mendapatkan persentase 97,67% dan seluruh siswa juga memberikan kesan positif terhadap media. Adapun hasil angket respon guru mendapatkan persentase 98,00%. Maka rata-rata persentasenya adalah 97,83%, jadi media memiliki kualifikasi sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka disarankan agar seluruh staff pendidik agar lebih berinovasi dan update dengan media berdasarkan zaman sehingga dapat mengembangkan materi dengan media yang akan membuat lebih aktif dan kondusif di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Lee, William W. & Diana L. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 2nd ed. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Saputri. 2018. "Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century."
- Suparman, M. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, dkk. 2019. "media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. Vol. 3 (2)
- Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, Nur Hasanah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdn 8 Sokong" Vol. 6 (3)
- Mumpuni, Olivia Cikal. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbantuan Macromedia Flash 8.0 Pada Siswa Kelas III SD Negeri Ngupasan Tahun Ajaran 2016/2017". *Jurnal PGSD Indonesia*, 3 (1)
- Fakhri, Isa. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 7 No. 3, September 2018, hal 271-277
- Khairani, Majidah dan Febrinal, Dian. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP kelas IX". *Jurnal Ipteks Terapan*, 10 (2)
- Mulyati, Mumun (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Jurnal of Islamic Education*, STAI Al-Hikmah Jakarta, 1(2), 2686-0767
- Rohman, Miftah Arif (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera 1. *Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 45-56.
- Solekhah(2015). Pengembangan media monopoli tematik pada tema "tempat tinggalku" untuk siswa kelas IV di SDN Babarsari. (Skripsi Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta). diambil dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/887>