

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CARİ KATA BAKU BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**I Gede Anom Apriliawan¹⁾, Maria Goreti Rini Kristiantari²⁾, dan Nengah Arnawa³⁾

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka

¹⁾anomapriliawan@gmail.com, ²⁾rini_bali@yahoo.co.id, dan ³⁾nengah.arnawa65@gmail.com**Histori artikel***Received:*
14 Maret 2022*Accepted:*
14 November
2022*Published:*
15 November
2022**Abstrak**

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi Cari Kata Baku berbasis *android* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan model *ADDIE* dengan tahapan-tahapan yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Subjek penelitian ini adalah *game* edukasi Cari Kata Baku berbasis *android* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas dan praktikabilitas *game* edukasi Cari Kata Baku yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuesioner dengan penyebaran instrumen *rating scale*. Data dianalisis menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui persentase skor validitas dan praktikabilitas media. Berdasarkan hasil analisis diperoleh persentase skor validitas media oleh ahli materi sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, dan oleh ahli media sebesar 99% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase skor praktikabilitas oleh guru sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik, dan oleh siswa sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi Cari Kata Baku berbasis *android* dinyatakan layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran kata baku pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI Sekolah Dasar.

Kata-kata Kunci: *game* edukasi, cari kata baku, *game android***Corresponding author: I Gede Anom Apriliawan (anomapriliawan@gmail.com)*

Abstract. This article is the result of research that aims to develop android-based educational games 'Cari Kata Baku' on Indonesian Language subject of Standard Word material in Grade 6 of Elementary School. This research is the developing research which runs by using ADDIE model with some steps such as: 1) Analytic 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. The Subject on this research is Android-based Educational Games 'Cari Kata Baku' on Indonesian Language Subject of Standard Word material. Meanwhile the object of this research is validity and practicability of educational games 'Cari Kata Baku' which is developed. The collected data in this research is qualitative and quantitative data. The collection of data is done by using questionnaire method by spreading the instrument of rating scale. The data is analyzed by using formula 'mean' to know the percentage of media validity and practicability score. Based on the result of the analysis obtained percentage of media validity score by material researcher is 95% which very good qualification, and by media researcher is 99% with very good qualification. The percentage of practicability score by teacher is 96% with very good qualification, and student is 91% with very good qualification. It proves that android-based educational games of 'Cari Kata Baku' is worthy and practical to use for learning standard word on Indonesian Language subject in grade 6 of Elementary School.

Keywords : educational games, normative word, game android

Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sosial, kompetensi spiritual, pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Dengan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dapat dihasilkan. Kualitas SDM merupakan ukuran kemajuan suatu bangsa dan modal utama dalam menghadapi globalisasi serta pesatnya perkembangan teknologi.

Proses pendidikan yang dapat menghasilkan SDM berkualitas tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dan bersifat menetap (Supriyatna & Asriani, 2019). Pembatasan sosial akibat pandemi *covid-19* memaksa terjadinya perubahan pada kegiatan pembelajaran yang semula berlangsung tatap muka menjadi tatap maya untuk semua jenjang pendidikan baik SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Perubahan yang sangat mendadak tanpa disertai persiapan matang membuat kegiatan pembelajaran terganggu dan sulit dilaksanakan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengeluarkan beberapa kebijakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan revisi kurikulum 2013 menjadi kurikulum darurat, meningkatkan siaran pembelajaran melalui *chanel* TVRI, mengoptimalkan *web* rumah belajar, memberikan bantuan paket data internet kepada semua siswa dan guru setiap bulan, membuatkan guru dan siswa akun pembelajaran yang terintegrasi dengan *google suite*, melaksanakan berbagai *webinar* terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dan strategi pembelajaran pada masa pandemi *covid-19*. Berbagai kebijakan yang dilaksanakan pemerintah pusat dan daerah serta

pemanfaatan teknologi secara masif pada bidang pendidikan selama pandemi *covid-19* berlangsung, diharapkan mampu memberikan hasil yang optimal. Keberhasilan pembelajaran secara daring bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru SD di Gugus Majapahit Kecamatan Pekutatan pada tanggal 16 Juli 2021 didapatkan data bahwa kegiatan pembelajaran secara daring dilakukan dengan memanfaatkan *whatsapp group*, *google classroom*, *zenius*, rumah belajar, *quiziz*, *youtube*, *zoom*, dan *google meet*. Sedangkan kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran secara daring yaitu beberapa siswa tidak terbiasa belajar secara daring, minat belajar siswa berkurang, pendampingan orang tua siswa yang tidak optimal, bantuan kuota internet tidak mencukupi, tidak semua siswa memiliki *smartphone*, dan yang paling fatal adalah pemanfaatan *smartphone* yang tidak tepat guna. Sejak pembelajaran dilaksanakan secara daring, banyak orang tua yang berbondong-bondong membelikan anaknya *smartphone* untuk mengakses kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya sedikit berbeda, anak-anak lebih banyak memanfaatkan *smartphone* untuk sosial media dan bermain *game* daripada kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut berdasarkan hasil wawancara dengan guru guru kelas tinggi, ketika *log smartphone* siswa dicek terlihat penggunaan data dan daya lebih banyak untuk bermain game baik *offline* maupun *online* seperti *mobile legend*, *PUBG*, *garena free fire*, *call of duty*, dan lain-lain. Hal ini diperburuk lagi dengan banyak orang tua siswa yang tidak memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan *smartphone* sehingga sebagian besar siswa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk bermain *game* dengan alasan belajar.

Game mengalami perkembangan pesat seiring dengan perkembangan *smartphone*. Secara harfiah kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Rianingtyas (2019: 48) *game* adalah suatu media hiburan yang dapat menjadi pilihan untuk mengatasi kejenuhan atau sekadar mengisi waktu luang. Kehadiran *smartphone* mengubah paradigma *game* dari konvensional menjadi daring. Contohnya, dahulu orang bermain *game* harus menggunakan benda fisik dan saling bertemu. Misalnya, 2 orang ingin bermain catur maka kedua orang tersebut harus bertemu dan menggunakan papan catur. Saat ini, hal tersebut mengalami perubahan. *Smartphone* dan internet membuat orang dapat bermain catur dari mana pun dan kapan pun selama masih ada koneksi. Benda fisik juga tidak selalu dibutuhkan karena *game* atau permainan sudah berupa aplikasi. Aplikasi *Game* pada *smartphone* dengan sistem *android* memiliki berbagai genre, fitur dan tantangan tersendiri yang membuat siswa betah bermain dalam jangka waktu yang lama. Akibatnya, waktu belajar siswa menjadi sangat minim.

Banyaknya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game* dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk

bermain *game* edukasi. Menurut Putra, dkk. (2016: 36) *game* edukasi merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan menggabungkan materi pelajaran ke dalam komponen permainan, sehingga mampu mendayagunakan fungsi otak kiri dan membelajarkan pemainnya. Pendapat tersebut didukung oleh Hilaliyah, dkk. (2017) dengan penelitian yang berjudul *Game Edukasi Tematik Berbasis Android*. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa *game* edukasi berbasis *android* yang dikembangkan menggunakan *Construck2*, *Corel Draw* dan diuji coba menggunakan *black box testing* dan *white box testing* menghasilkan *game* edukasi yang lebih menarik dan lebih modern dari sisi *background*, karakter, dan rintangan sehingga layak digunakan pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian lain tentang *game* edukasi dilakukan oleh Aini, dkk. (2019) dengan judul Pengembangan *Game Puzzle* sebagai *Edugame* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. Penelitian ini menunjukkan skor rata-rata hasil validasi dari ahli media sebesar 73,649% dengan kriteria layak, sedangkan skor rata-rata dari respon pengguna sebesar 80,335% dengan kriteria menarik. Sehingga dapat disimpulkan *game puzzle* sebagai *edugame* layak dan menarik digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Game edukasi berbasis *android* saat ini mengalami perkembangan pesat. Hal ini tidak terlepas dari sistem aplikasi *android* yang bersifat *open source* yaitu terbuka untuk dikembangkan oleh siapa saja (Hilaliyah, 2017). Munculnya berbagai *developer* gratis yang memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan aplikasi *android* tanpa harus mengerti tentang *coding* menambah pesatnya perkembangan tersebut sehingga banyak bermunculan *game* edukasi terutama pada muatan pelajaran IPA, IPS dan Matematika. Pengembangan *game* edukasi untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kata baku masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, pembelajaran materi kata baku saat ini lebih sering memanfaatkan media Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) baik *offline* maupun *online*, daftar kata baku, dan kartu kata baku. Media pembelajaran tersebut tidaklah buruk, akan tetapi untuk situasi pembelajaran daring saat ini guru perlu lebih inovatif memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan sumber daya yang ada sehingga mampu mendayagunakan kegemaran siswa bermain *game* menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Pengembangan *game* edukasi untuk menunjang pembelajaran kata baku di kelas VI dapat dilakukan dengan mengembangkan *game* edukasi Cari Kata Baku berbasis *android*. *Game* edukasi Cari Kata Baku dikembangkan untuk memfasilitasi kegemaran siswa bermain *game* dan meningkatkan minat belajar pada materi kata baku sehingga menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Berpijak pada hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Cari Kata Baku Berbasis *Android* pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Baku di Kelas VI Sekolah

Dasar". Tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah rancang bangun media *Game* Edukasi Cari Kata Baku Berbasis *Android* pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Baku di Kelas VI Sekolah Dasar, tujuan selanjutnya bagaimanakah validitas dan praktibilitas *game* edukasi cari Kata Baku berbasis *android* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku kelas VI Sekolah Dasar?

Metode

Jenis penelitian ini adalah *Reasearch and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model *ADDIE*. Menurut Hijrah, dkk. (2019: 18), *ADDIE* merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Subjek pada penelitian ini adalah media *game* edukasi Cari Kata Baku pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku kelas VI Sekolah Dasar. Sedangkan objek penelitian ini adalah validitas dan praktikabilitas dari media *game edukasi* Cari Kata Baku pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku di kelas VI Sekolah Dasar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data validitas dan praktikabilitas berupa angket yang terdiri dari angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, angket untuk guru/praktisi pembelajaran, dan angket untuk siswa. Penilaian pada angket menggunakan skala *Likert* (skala 5). Sebelum digunakan, angket terlebih dahulu diuji validitasnya oleh 2 ahli dan di analisis menggunakan rumus *Gregory*. Selain itu, angket juga telah diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *percentage of agreement*. Sedangkan untuk data hasil uji validitas dan praktikabilitas produk dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase skor perolehan yang kemudian dikonversikan ke dalam pedoman konversi skala lima untuk mengetahui kualifikasi validitas dan praktikabilitas media.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

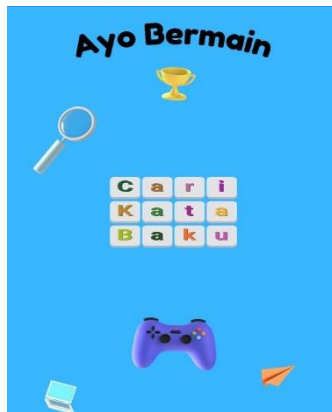
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *game* edukasi Cari Kata Baku yang dapat digunakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kata baku kelas VI Sekolah Dasar. Pengembangan *game* edukasi Cari Kata Baku dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya yaitu kurangnya *game* edukasi yang dapat digunakan pada pembelajaran secara daring dan luring untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kata baku. Selain itu *game* edukasi Cari Kata Baku juga

merupakan salah satu solusi yang ditawarkan agar siswa memanfaatkan *smartphonenya* secara positif selama siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran daring.

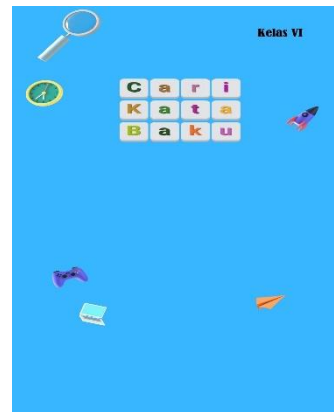
Pengembangan *game* edukasi Cari Kata Baku pada penelitian ini dilakukan dengan model *ADDIE* yang merupakan akronim dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis dan desain dilakukan pembuatan rancang bangun dari media *game* edukasi Cari Kata Baku. Sedangkan pada tahap *development* (pengembangan) media *game* edukasi dibuat dan diuji validitasnya oleh ahli media dan ahli materi. Setelah diuji validitasnya, *game* edukasi Cari Kata baku kemudian diimplementasikan pada kelompok kecil guna mengetahui praktikabilitasnya. Terakhir media *game* edukasi Cari Kata Baku di evaluasi untuk melakukan penyempurnaan produk. Secara rinci tahapan hasil kajian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, Rancang bangun *game* edukasi Cari Kata Baku. *Game* edukasi Cari Kata Baku dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Perancangan *game* edukasi Cari Kata Baku dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Melakukan pemilihan genre yang sesuai dengan materi kata baku yaitu *puzzle* kata. Genre *puzzle* kata digunakan memberikan tantangan kepada siswa atau pemainnya untuk menemukan kata baku pada kumpulan huruf acak. (2) Pembuatan *flowchart* untuk memberikan rincian langkah-langkah dalam meng*instal* dan mengoprasikan *game*. (3) Perancangan *user interface* bertujuan untuk membentuk tampilan dari perangkat lunak yang berinteraksi dengan pemakai. (4) Penyusunan daftar kata baku yang akan di input pada *game* edukasi Cari Kata Baku. Berdasarkan analisis kurikulum diperoleh 60 kata baku yang di input pada produk, terbagi dalam 12 tahapan permainan. (5) Pembuatan dan pengumpulan gambar yang dilakukan dengan memanfaatkan *web canva.com*. Ukuran dan pemilihan warna gambar disesuaikan dengan karakteristik siswa dan spesifikasi pada *appgeyser*. (6) Pembuatan *user guide* yang berisikan petunjuk penggunaan atau pengoprasian *game* edukasi Cari Kata Baku.

Rancang bangun produk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dan bahan dalam membuat *game* edukasi Cari Kata Baku. *Game* dibuat menggunakan bantuan *web appgeyser.com* yang merupakan *developer* aplikasi *android*. Langkah-langkah pembuatan *game* terdiri dari: (1) pembuatan akun menggunakan *gmail*, (2) penginputan daftar kata baku ke dalam 12 tahapan permainan, penginputan gambar yang digunakan sebagai *loading screen*, menu, dan *icon*, (3) pemberian nama aplikasi, (4) memroses *game* menjadi *file apk*, (5) mengunduh *game* yang telah berhasil dibuat dan membagikannya kepada siswa. Gambar untuk halaman *loading screen* dan menu disesuaikan untuk ukuran aplikasi di *smartphone android* yaitu 800 x 1820 pixels. Sedangkan untuk *icon* menggunakan ukuran 512 x 512 pixels. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Halaman loading screen

Gambar 2. Halaman Menu *Game*Gambar 3. *Icon* Game Edukasi Cari Kata Baku

Kedua, Validitas *game* edukasi Cari Kata Baku. Hasil Uji validitas *game* edukasi Cari Kata Baku dilakukan oleh 2 orang ahli masing-masing selaku ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji ahli materi, *game* edukasi Cari Kata Baku memperoleh persentase sebesar 95%. Jika persentase tersebut dibandingkan dengan tabel kualifikasi validitas yang telah ditetapkan maka berkualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji ahli media *game* edukasi Cari Kata Baku memperoleh persentase sebesar 99%. Jika persentase tersebut dibandingkan dengan tabel kualifikasi validitas yang telah ditetapkan, maka berkualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Cari Kata Baku memenuhi syarat uji validitas.

Dalam proses penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, terdapat beberapa catatan dan saran yang diberikan. Ahli materi memberikan catatan: penyusunan level disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan posisi kata baku agar selalu berpindah atau tidak berpola. Ahli media memberikan catatan: petunjuk penggunaan *game* tidak *include* dalam *game*, tahapan atau *level game* tidak dapat diatur, dan tambah informasi kelas pada *background*. Berdasarkan catatan tersebut, *game* edukasi Cari Kata Baku kemudian direvisi dan disempurnakan.

Ketiga, Praktikabilitas *game* edukasi Cari Kata Baku. Hasil uji praktikabilitas *game* edukasi Cari Kata Baku dilakukan oleh 2 guru dan 10 siswa kelas VI di Gugus Majapahit Kecamatan Pekutatan dengan melibatkan 2 sekolah yaitu SD Negeri Panyangan dan SD

Negeri 2 Pekutatan. Hasil uji praktikabilitas yang dikakukan oleh 2 guru memperoleh persentase sebesar 96%. Jika skor tersebut dibandingkan dengan tabel kualifikasi praktikabilitas yang telah ditetapkan, maka 96% berkualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Sedangkan pada uji praktikabilitas yang dilakukan oleh 10 orang siswa, *game* edukasi Cari Kata Baku memperoleh persentase sebesar 91%. Persentase tersebut jika dibandingkan dengan tabel kualifikasi praktikabilitas yang telah ditetapkan maka, berkualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, disimpulkan bahwa *game* edukasi Cari Kata Baku memenuhi syarat uji praktikabilitas.

Pembahasan

Game edukasi Cari Kata Baku ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya yaitu kurangnya *game* edukasi yang dapat digunakan pada pembelajaran secara daring dan luring untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku, khususnya di masa pandemic covid-19. Selain alasan tersebut, *game* edukasi Cari Kata Baku juga dapat dikatakan sebagai salah satu solusi yang ditawarkan agar siswa memanfaatkan *smartphon*enya secara positif. Dasar pertimbangannya, *smartphone* juga merupakan satu jenis media yang dapat dipertimbangkan kegunaannya agar benar-benar mampu menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran di masa pandemi (Muhson, 2010). Adanya pandemic covid-19 yang melanda tanah air dan kebijakan kementerian meluncurkan program merdeka belajar serta kewajiban belajar secara daring memantik para tenaga pendidik dosen, guru khususnya guru sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitasnya. Saat pandemic covid-19 melanda dunia tak terkecuali Indonesia, munculah pendapat bahwa media dan metode pembelajaran yang dipilih guru-guru ini cenderung kurang sesuai dan efektif, kurang dapat memotivasi siswa dan mahasiswa untuk mau belajar lebih giat (Hasanah, Sri Lestari, Rahman, & Danil, 2020). Meski sejukurnya para guru telah memanfaatkan media *smarphone*, namun dalam praktiknya media tersebut hanya sebagai media pengantar tugas dan komunikasi dengan orang tua siswa, belum sebagai media pengantar materi dan proses pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar dengan senang dan nyaman.

Disadari oleh guru bahwa senang dan nyaman siswa dalam belajar merupakan salah satu indicator keberhasilan pendidikan (Tilaar, 2017). Lebih lanjut disampaikan Tilaar melalui proses pengajaran dan pembiasaan serta pengayaan di dalam dunia global dapat terbina manusia Indonesia yang cakap dan susila serta bertanggung jawab terhadap kesejahteraan masyarakat dan bangsa Indonesia berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penentuan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media menempati kedudukan yang setara dengan metode pembelajaran, sebab metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran mengharuskan

penggunaan media yang dapat dipadukan dengan karakteristik siswa, serta materi dalam proses pembelajaran (Hadders-algra, 2020).

Dijelaskan oleh Tafonao (2018: 105) media pembelajaran termasuk media Cari Kata Baku yang dikembangkan ini merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat akan memberikan rangsangan dan dorongan yang menjadikan kegiatan pembelajaran semakin bermakna. Hamalik (1989: 12) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam upaya untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran mampu mengefektifkan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Semakin efektif komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa, semakin berkualitas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Adam dan Syastra (2015: 79) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Penggunaan media pembelajaran mampu menghadirkan konsep absrtak menjadi lebih konkret. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih mudah dipahami terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap oprasional konkret. Semakin mudah konsep dipahami oleh siswa dan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, maka tujuan pembelajar lebih mudah tercapai. Lebih lanjut Muhson (2010: 2) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak dan perangkat keras (alat belajar). Media pembelajaran sebagai perangkat lunak berfungsi seperti bahan ajar. Artinya media pembelajaran itu sendiri merupakan sumber yang dapat dipelajari dan diamati langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran sebagai perangkat keras berfungsi seperti alat belajar. Artinya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran bukan sebagai bahan yang dapat dipelajari siswa.

Berkaca pada berbagai pendapat ahli tentang media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik fisik maupun non fisik yang dapat digunakan guru sebagai perantara atau alat bantu dalam menginformasikan, mengomunikasikan dan membelajarkan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik.

Berpijak pada paparan di atas, media *game* edukasi Cari Kata Baku yang dikembangkan ini telah melewati tahap evaluasi dan revisi berdasarkan saran dan masukan

yang diberikan oleh ahli media, guru dan peserta didik. Selain itu, media ini juga telah melalui uji validitas dan praktikabilitas yang akhirnya dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi Cari Kata Baku berbasis android ini sangat layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku. Hal ini dikarenakan rancang bangun media Cari Kata Baku yang dihasilkan pada penelitian ini dibuat semenarik mungkin sehingga memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik (Mc Kown dalam Miftah, 2013). Rancang bangun juga disesuaikan dengan fungsi semantik media *game* edukasi Cari Kata Baku. Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa sebagai lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan (Adam dan Syastra, 2015: 79). *Game* edukasi Cari Kata Baku juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Griffith (dalam Rachman, 2017) yang menyatakan bahwa *games* edukasi dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk memperoleh pengalaman baru, rasa ingin tahu, serta tantangan yang dapat merangsang pembelajaran. Materi pembelajaran yang diintegrasikan pada *game* edukasi dirancang sedemikian rupa sesuai dengan aturan permainan sehingga mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya. Pendapat tersebut didukung oleh Pramuditya, dkk. (2017) yang menyatakan bahwa *game* edukasi merupakan aplikasi permainan yang dirancang untuk mendorong daya pikir seseorang agar lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Agar mampu memberikan daya dorong terhadap pikiran pemainnya, *game* edukasi harus dirancang dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Adanya ketiga aspek tersebut dalam *game* edukasi memberikan penguatan bahwa kegiatan pembelajaran telah terintegrasi di dalamnya.

Beberapa keunggulan *game* edukasi Cari Kata Baku hasil pengembangan dibandingkan dengan media *game* edukasi lainnya yaitu: (1) dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kata baku secara daring maupun luring. (2) menambah kosakata baku yang diketahui siswa, (3) menantang untuk dimainkan karena terdiri dari 3 tingkat kesulitan, (4) menggunakan tampilan visual yang menarik baik dari segi gambar, warna, dan jenis huruf, (5) menggunakan sistem operasional *android* termutakhir, (6) mudah dikembangkan tanpa harus mengerti tentang *coding*, (7) tidak memerlukan biaya tinggi dalam pembuatannya, (8) tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, (9) dan mudah untuk dibagikan kepada siswa atau pengguna lain.

Kesimpulan

Berpijak pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Rancang bangun *game* edukasi Cari Kata Baku berhasil dibuat berdasarkan beberapa tahapan yaitu: pemilihan genre *puzzle*, pembuatan *flowchart*, perancangan *user interface*, penyusunan daftar kata baku, pembuatan gambar, dan pembuatan *user guide*. (2) *Game* edukasi Cari Kata Baku valid yang ditunjukkan dengan persentase uji ahli materi sebesar 95% dan persentase uji ahli media sebesar 99%. Persentase tersebut berkualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. (3) *Game* edukasi Cari Kata Baku praktis digunakan, hal ini ditunjukkan dengan persentase praktikabilitas yang diperoleh dari guru sebesar 96% dan dari siswa sebesar 91%. Persentase tersebut berkualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak.

Daftar Pustaka

- Adam, S. dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pemelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa.
- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, 1-6.
- Hadders-algra, M. (2020). Interactive media use and early childhood. *Uso de mídia interativa e desenvolvimento infantil precoce. Jornal de Pediatria*, 96(3), 273–275. <https://doi.org/10.1016/j.jped.2019.05.001>
- Hamalik, O. (1989) *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya
- Hasanah, A., Sri Lestari, A., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*.
- Hijrah, M.A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., dan Aini, N. (2019). *Game* Edukasi Berbasis *Android* pada Materi Himpunan. *Jurnal Dimensi pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, 17-28
- Hilaliyah, S.N., Wahyudi, M. Hasan., Rohman, Gofar. M. 2017. *Game* edukasi tematik Berbasis *Android*. *J-TIIES* Vol. 1 No. 1, 26-31
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. (2019). Mendikbud Tetapkan Empat Pokok Kebijakan Pendidikan “Merdeka Belajar.”
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, 95-105.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pemelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8, No. 2, 1-10
- Pramuditya, S. A., Noto, M.S. dan Syaefullah, D. (2017). *Game* Edukasi RPG Matematika. *Jurnal EduMa*. Vol. 6 No. 1, 77-84.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>

- Rachman, A. F. (2017). *Pengembangan Permainan Edukasi KATELU Berbasis Andorid Dengan Tools Unity 3D Game Engine*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rianingtyas, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pemelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden IntanLampung.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Supriyatna, A., & Asriani, E. N. (2019). Cara Mudah Merumuskan Indikator Pembelajaran. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 103-114.
- Tilaar, H. A. R. (2017). Pendidikan untuk Mengembangkan Identitas Bangsa. *Abad: Jurnal Sejarah*.