

**PENGEMBANGAN GAME EDUCATION PEMBELAJARAN PKN MATERI
MENGHARGAI KEPUTUSAN BERSAMA DI KELAS V SD**

Oleh

Sri Devi Rambe¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2}PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: sridevirambe8@gmail.com, betarapitasilalahi@umnaw.ac.id

Abstract

This research aims to develop educational games in PKN lessons regarding respecting collective decisions for fifth grade elementary school. The educational game media is to make it easier for students to understand PKN learning material about respecting collective decisions. This research includes the type of research and development R & D (Research and Development) with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation. Data collection through observation, product design using the quizizz application. The assessment of educational game products was validated by media and material experts, namely two lecturers at Al-Wasliyah Muslim Nusantara University, Medan. The results of the research show that the results of validation by expert media validators and the educational game media material for PKN learning, the material respecting collective decisions, is included in the category of good and suitable for use, thus the development of educational game media in class V PKN lessons is suitable for use by schools, teachers and students.

Keywords: Educational Game Development, PKN Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan suatu bangsa karena pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik serta berwawasan luas. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 disebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peran guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dan keahlian agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah. Menurut Yarshal, D (2015:3) pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Dengan

pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, pendidik harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik, dan sumber belajar yang bervariasi. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukmawarti dkk, (2022) bahwa pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0 yang kemudian menuntut keterampilan abad 21 yang berfikir secara kritis, kreatif, berkomunikasi serta berkolaborasi.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan PKN dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran PKN antara lain agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan tujuan pembelajaran PKN tersebut, maka jelaslah pembelajaran PKN harus diterapkan sejak dini secara efektif.

Permasalahan pelaksanaan pembelajaran PKN juga terjadi di kelas V SDN 106813 Tambakrejo. Berdasarkan wawancara secara tidak terstruktur dengan guru kelas V, pembelajaran yang dilakukan mengalami beberapa permasalahan diantaranya pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menyampaikan materinya saja, kurang adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang inovatif. Dalam pembelajaran PKN, guru masih memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran atau pembelajaran masih terpusat pada guru.

Berdasarkan data dokumen, pengamatan dan wawancara bahwa pembelajaran PKN belum optimal dalam

menggunakan media yang mendukung, sehingga siswa kurang menemukan pengetahuan sendiri dan hasil belajar PKN masih rendah di SDN 106813 Tambakrejo. Hal ini terbukti dengan ditemukan beberapa masalah, diantaranya adalah guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menarik minat siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran PKN berdampak pada siswa kurang fokus dan kurang aktif bertanya yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah melancarkan interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Cittalaksana, 2014).

Peneliti juga melakukan mini riset pada siswa kelas V SDN 106813 Tambakrejo. Mini riset yang dilakukan oleh peneliti berupa angket analisis kebutuhan media untuk guru dan siswa. Tujuan dari pelaksanaan mini riset yaitu untuk mengetahui kebutuhan media seperti apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Hasil mini riset yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media berbasis informasi dan teknologi yang menarik berupa video, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKN.

Game education adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Banyak cara untuk mengikuti perkembangan kebutuhan media pada dunia pendidikan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai sarana penyampaian materi (Pratiwi: 2014). Nilai edukatif bisa didapatkan bila terdapat hal-hal yang bermanfaat bagi penggunaannya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan problem solving, dan meningkatkan

konsentrasi. Menurut Mujib dan Rahmawati (2011) permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.

Game education memiliki sejumlah kelebihan. Menurut Ismail (2009) bahwa terdapat keunggulan dalam penggunaan *game education* dalam pembelajaran yaitu: (1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, dan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media *game education* untuk mata pelajaran PKN. Dengan menggunakan *game education* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran PKN yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Selain itu, pengembangan media *game education* dapat menjadi alternatif pemecahan masalah.

Penggunaan media pada proses pembelajaran harus cocok dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Daryanto (2013) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat memengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media harus memerhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses

pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengkaji tentang bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar PKN melalui penelitian R&D dengan judul “Pengembangan *Game Education* Pembelajaran PKN Materi Menghargai Keputusan Bersama di Kelas V SD”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana keefektifan media *game education* untuk meningkatkan hasil belajar PKN Kelas V SD?”

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu “Untuk mengetahui keefektifan media *game education* untuk meningkatkan hasil belajar PKN Kelas V SD.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model ADDIE (*Analysis – Design - Development – Implement - Evaluate*). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa media *game education* untuk meningkatkan hasil belajar PKN Kelas V 106813 Tambakrejo

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 106813 Tambakrejo dan validator (2 dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan). Objek dalam penelitian ini adalah media *game education* pada pelajaran PKN pada materi menghargai keputusan bersama.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Analisis data diperoleh dari penilaian validator yang berasal dari Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah dengan memberi lembar validasi yang telah dirancang Data proses pengembangan Game Education berupa deskriptif kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli pada bidang media dan materi. Setelah itu data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk

memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan game edukasi pada pelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media, analisis peserta didik, analisis konsep materi, analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama sehingga diperlukannya pengembangan media game. Salah satu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran adalah adanya media. Maka dari itu media memiliki peranan penting dalam proses belajar.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan tela'ah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran seperti latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan). Analisis peserta didik dilakukan guna melihat kebutuhan peserta didik dengan berpusat pada kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung.

c. Analisis Konsep Materi

Pada analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan akan diajarkan. Analisis konsep berkaitan dengan analisis pembelajaran

PKN materi menghargai keputusan Bersama menggunakan media game.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk menjelaskan indikator pencapaian hasil belajar yang disesuaikan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dilaksanakan sebelumnya. Dengan mengetahui indikator pembelajaran secara utuh dan terperinci, maka akan lebih mudah untuk menentukan item yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam mengembangkan media game pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan peneliti memulai untuk merancang media. Langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang game ini, yaitu:

a. Penyusunan Naskah

Pada tahap ini yang harus disiapkan adalah membuat naskah materi menghargai keputusan bersama terlebih dahulu yang memuat tujuan utama game, materi yang akan disampaikan, urutan game, durasi game materi menghargai keputusan Bersama dan reaksi yang diharapkan dari siswa setelah memainkan game tersebut.

b. Membuat *Storyboard*

Pada tahap ini penyusunan *storyboard* disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Menentukan Jenis Aplikasi

Jenis pembuat game ini menggunakan aplikasi quizizz.

d. Membuat Sertifikat

Pada tahap ini, *sertifikat* dibuat untuk mengapresiasi siswa yang menjadi pemenang dalam menyelesaikan game.

e. Pengemasan Produk

Pengemasan produk pada bagian ini terdiri atas *design cover* luar dan dalam dengan bantuan perlengkapan yang dibutuhkan adalah *pc*, *software* dan aplikasi *quizizz*.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini ini di fokuskan dalam dua kegiatan yaitu validasi ahli media dan ahli materi pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD.

a. Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai atau divalidasi oleh ahli media adalah aspek penggunaan dan penyajian, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan kegiatan pengamat siswa, aspek kelayakan tampilan, aspek kelayakan pelaksanaan dan pengukuran. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian “Ya” dan tanggapan penilaian “Tidak”. Selain melakukan penelitian ini, ahli maedia juga memberikan komentar/saran dari pengembangan produk media game pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD. Hasil dari analisis validasi kelayakan ahli media oleh Bapak Abdul Mujib S.Pd., M.Pd Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan. Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas dapat disimpulkan bahwa media game edukasi pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria *layak* digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli media yang mendapat tanggapan penilaian “Ya”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Dara Fitrah Dwi S.Pd.,M.Pd Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan. Aspek yang akan

dinilai atau divalidasi oleh ahli materi yaitu aspek kesesuaian materi dengan SK/KD, aspek keakuratan materi, aspek kemutakhiran materi, aspek kesesuaian perkembangan peserta didik. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket yang setiap tanggapan penilaiannya itu “Ya” dan “Tidak”. Selain melakukan penelitian ini, ahli materi juga memberikan komentar dan saran dari pengembangan media game edukasi pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas dapat disimpulkan bahwa media game edukasi pada pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria *layak* digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli media yang mendapat tanggapan penilaian “Ya” dan 2 tanggapan penilaian “Tidak”.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model model pengembangan ADDIE 5 tahap, tetapi peneliti hanya memakai 3 tahap saja yaitu: (1) Analisis, yakni dengan melakuakn observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain game edukasi sesuai dengan materi yang sudah ditentukan yaitu meteri menghargai keputusan Bersama. (3) Development, yakni tahap produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat, dan mengembangkan

- produk game edukasi yang telah ada dikembangkan sebelumnya.
2. Kelayakan game edukasi pada proses pembelajaran terbukti layak digunakan sebagai pembelajaran PKN materi menghargai keputusan Bersama. Penilaian game edukasi ini ditinjau dari 3 aspek yaitu: 1) cover game edukasi, 2) isi latihan-latihan materi menghargai keputusan bersama, 3) anatomi game edukasi. Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. dengan kategori “Sangat Baik”,
- [7] Pratiwi, Anggita Suci, Tadkirotun Musfiroh. 2014. *Pengembangan Media Game Digital Edukasi Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Ling Tera. Vol 1 (2): 1-13.
- [8] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cittalaksana, I Kadek Nulus, Nyoman Wirya, I Kadek Suartama. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran PKN Kelas VII di SMP Negeri 01 Melaya*. e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol 2(1): 1-11.
- [2] Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- [3] Dinda Yarshal. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015*. Jurnal TEMATIK. Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Vol.5 No. 1.
- [4] Ismail, Andang. 2009. *Education Game..* Yogyakarta: Pro-U Media.
- [5] Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2..
- [6] Mujib dan Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan dalam Belajar Bahasa Arab*. Jakarta: DIVA Press.