

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI MARBEL BAGIAN TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA

Ima Siti Halimatussyadiah¹, Yoyo Zakaria²

¹Ima Siti Halimatussyadiah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,
STKIP Muhammadiyah Kuningan

²Yoyo Zakaria Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP
Muhammadiyah Kuningan

imasitihalimatussyadiah@gmail.com

yoyo_tik@upmk.ac.id

ABSTRACT

The world of early childhood is a world of playing while learning, learning while playing. One of the efforts to attract students' attention in learning is to develop game-based learning media for early childhood. This study aims to: (1) produce learning media Marbel Body Parts educational game. (2) determine the feasibility of learning media products for body parts marble educational games. This research was conducted at TK PGRI Tanjungkerta using the Research and Development (R&D) method. The product feasibility test was carried out to material experts, the results obtained were 87.5% with very good criteria. Learning media products were tested on 8 students with 3 aspects of assessment, namely the interest aspect, an average score of 32.5 with a percentage of 85.25% was obtained with very good criteria, the attractiveness aspect obtained an average score of 34.5 with a percentage of 86, 25% with very good criteria and on the aspect of convenience obtained an average score of 32.5 with a percentage of 81.25% with very good criteria. From all these aspects, an average score of 42 was obtained with sufficient criteria.

Keywords: *Educational game; Kindergarten; instructional Media; student learning interest*

ABSTRAK

Dunia anak usia dini merupakan dunia bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. salah satu upaya untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis game untuk anak usia dini. Penelitian ini bertujuan : (1) menghasilkan media pembelajaran Game edukasi Marbel Bagian Tubuh. (2) mengetahui kelayakan produk media pembelajaran game edukasi marbel bagian tubuh. Penelitian ini dilakukan di TK PGRI Tanjungkerta menggunakan metode Research and Development (R&D). Uji kelayakan produk dilakukan kepada ahli materi diperoleh hasil 87,5% dengan kriteria sangat baik. Produk media pembelajaran diujicobakan kepada 8 orang siswa dengan 3 aspek penilaian yaitu pada aspek minat diperoleh skor rata-rata 32,5 dengan persentase 85,25% dengan kriteria sangat baik, pada aspek kemenarikan diperoleh skor rata-rata 34,5 dengan persentase 86,25% dengan kriteria sangat baik dan pada aspek kemudahan diperoleh skor rata-rata 32,5 dengan persentase 81,25% dengan kriteria sangat baik. Dari keseluruhan aspek tersebut diperoleh rata-rata skor 42 dengan kriteria cukup.

Kata kunci: Game edukasi; TK; media pembelajaran; minat belajar siswa

PENDAHULUAN

Media merupakan suatu hal yang pasti ada dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya suatu media tentu akan memperlambat pembelajaran karena tidak tersampainya informasi dan ide dari pikiran guru ke dalam pikiran siswa terlebih anak-anak di usia TK.

Perkembangan teknologi komputer dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran dan smartphone dapat membantu dalam penerapan dari media pembelajaran. Oleh karena itu, guna memanfaatkan teknologi yang ada serta penggunaan smartphone di zaman sekarang sudah digunakan disegala usia baik anak-anak maupun dewasa, maka perlu

diterapkan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk membantu proses pembelajaran di kelas dan merupakan salah satu upaya untuk menarik perhatian siswa demi menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka sangat penting untuk dibuatkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi untuk anak-anak TK agar dapat mempermudah proses belajar dengan konsep belajar sambil bermain, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul "Implementasi Game Edukasi Bagian-Bagian Tubuh Berbasis Android Untuk Menarik Minat Belajar Siswa".

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi merupakan suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil (Pradana, dkk, 2019:50).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa game edukasi yaitu media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil dalam kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Schramm

dalam Sudrajat (Saputro, dkk, 2018:11).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran yaitu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran Vizualitation Auditory Kinesthetic (VAK)

Pendekatan pembelajaran atau model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran. Metode vizualitation auditory kinesthetic merupakan tiga modalitas yang dimiliki kebanyakan orang namun hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang

berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi.

Berikut ini penjelasan dari ketiga modalitas dalam pembelajaran :

- a) Visual yaitu belajar melalui melihat sesuatu. Kita suka melihat gambar atau diagram. Kita suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video.
- b) Auditori yaitu belajar melalui mendengar sesuatu. Kita suka mendengarkan kaset audio, cramah-kuliah, diskusi, debat dan instruksi (perintah) verbal.
- c) Kinestetik yaitu belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Kinestetik bisa dikatakan pembelajaran dengan bergerak, menyentuh dan merasakan/mengalami sendiri.

4. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar smartphone dan tablet. Karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis, maka setiap versi Android dinamai dari makanan penutup (*dessert*). (Puspitarini,

dkk, 2016:47)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan android merupakan sistem operasi berbasis linux, menghidupkan lebih dari satu miliar smartphone dan tablet.

5. Game Aplikasi Marbel Bagian Tubuh

Marbel Belajar Bagian Tubuh adalah seri dari MARBEL (Mari Belajar Sambil Bermain). Lewat Marbel Belajar Bagian Tubuh, anak-anak akan dikenalkan kepada nama-nama bagian tubuh pada manusia.

Dengan aplikasi Marbel Belajar Bagian Tubuh, belajar terasa sungguh menyenangkan. Setiap bagian tubuh diilustrasikan dengan gambar yang menarik dan disertai dengan animasi untuk memperjelas tiap bagiannya. Tidak hanya itu, Marbel Belajar Bagian Tubuh dilengkapi dengan audio yang interaktif untuk menarik minat anak-anak. Bagi anak-anak yang belum lancar membaca, mereka bisa mendengarkan narasi yang dibacakan. Selesai belajar, anak-anak bisa memainkan berbagai macam permainan yang menarik. Selain sebagai media bermain, permainan dalam Marbel juga bisa digunakan sebagai media penguji kemampuan anak. Karena di dalamnya banyak sekali tantangan dan soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan pada menu belajar.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development / R&D*. Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar berfungsi dengan baik maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2010:407)

B. Populasi dan Sampel

Berdasarkan pada judul penelitian maka penulis menentukan populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2017:81)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Produk dalam penelitian ini berupa game edukasi berbasis berbasis android untuk mata pelajaran bagian-bagian tubuh di TK PGRI Tanjungkerta. Media berupa game yang dapat di gunakan pada smarthphone/android. Produk ini disusun agar dapat menjadi sebuah media bantu bagi para siswa untuk belajar mandiri.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sugiyono (2017:81)

Pengukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Selain itu juga diperhatikan bahwa sampel yang dipilih harus menunjukkan segala karakteristik populasi sehingga tercermin dalam sampel yang dipilih, dengan kata lain sampel harus dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya atau mewakili representative.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa TK, sedangkan sampelnya adalah siswa TK PGRI Tanjungkerta perincian sebagai berikut:

Sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 8 orang untuk dilakukan uji coba.

Produk game edukasi ini diharapkan mampu digunakan sebagai sumber belajar serta media alternatif dalam mempelajari seputar bagian-bagian tubuh bagi siswa TK PGRI Tanjungkerta.

B. Desain Produk

Berikut merupakan tampilan dari game edukasi Marbel Bagian Tubuh:



C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan media pembelajaran

Penerapan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan saat ini bahwa pembelajaran masih dengan cara konvensional, ditambah dengan situasi saat ini yang mengharuskan peserta didik melakukan proses kegiatan belajar secara online (daring) di rumah masing-masing. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik.

2. Kelayakan media pembelajaran

Game edukasi Marbel Bagian Tubuh ini diuji kelayakannya oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Para ahli akan memberikan saran apabila media dirasa belum layak. Dan untuk tahap uji coba produk dilakukan oleh siswa TK PGRI Tanjungkerta. Digunakan instrumen dengan menggunakan skor penilaian skala 1-5 untuk ahli materi dan siswa sesuai pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para ahli dan peserta didik didapatkan hasil sebagai berikut :

a) Ahli materi

Dari hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh data dengan nilai rata-rata 4,4 dengan Persentase 87,5% dengan kriteria Sangat Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan nilai rata-rata keseluruhan aspek pembelajaran dan materi sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Peserta didik

Gambar 4.1 Tampilan halaman menu



Gambar 4.2 Tampilan menu bermain



Gambar 4.3 Tampilan halaman permainan



Gambar 4.4 Tampilan menu belajar



Gambar 4.5 Tampilan halaman belajar

Dari hasil perhitungan tiga aspek diatas dapat disimpulkan bahwa pada aspek minat diperoleh skor rata-rata 32,5 dengan persentase 85,25% dengan kriteria sangat baik, pada aspek kemenarikan diperoleh skor rata-rata 34,5 dengan persentase 86,25% dengan kriteria sangat baik dan pada aspek kemudahan diperoleh skor rata-rata 32,5 dengan persentase

81,25% dengan kriteria sangat layak. Dari keseluruhan aspek tersebut diperoleh rata-rata skor 42 dengan kriteria cukup. Jadi, dapat disimpulkan bahwa game edukasi Marbel Bagian Tubuh berbasis android sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bagian-bagian tubuh di TK PGRI Tanjungkerta.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengimplementasian game edukasi Marbel Bagian Tubuh di TK PGRI Tanjungkerta, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengimplementasian game edukasi Marbel ini merupakan salah satu solusi atas semua permasalahan yang terjadi saat ini, apalagi saat pandemic covid-19 semua proses pembelajaran diharuskan secara daring. Dengan game edukasi ini proses pembelajaran di TK PGRI Tanjungkerta bisa dilaksanakan secara daring.
2. Kelayakan media game edukasi Marbel ini secara keseluruhan sangat layak untuk digunakan di TK PGRI Tangjungkerta, hal ini bisa dilihat dari hasil validasi media oleh ahli media dan hasil dari angket yang diisi oleh peserta didik. Selain tampilannya menarik, game edukasi ini juga mudah untuk digunakan sehingga proses pembelajarannya tidak monoton.

Dengan demikian peserta didik pun sangat bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game edukasi Marbel Bagian Tubuh yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih lengkap, baik itu tambahan materi berupa video, dll.
2. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan. Maka dari itu, para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi agar penelitian seperti ini dapat berkembang lebih jauh. Semoga penelitian ini juga dapat memberikan informasi kepada para peneliti yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Agung Saputro, T., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Indra Borman, R., & Idayanti E. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 8-16.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Publik*. Jakarta: RinekaCipta
- Rudiansyah. (2020). Pengembangan Game Edukasi Kuis Berbasis Android Untuk Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Menarik Minat Belajar Siswa <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelbagiantubuh&hl=in&gl=US>