

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA 1 DENGAN BERBASIS GAMES DAN QUIZ EDUCANDY PADA KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA KERTOSONO

Ida Febrianti^{1*}, Mukhamat Saini²

^{1,2} STAI Miftahul ‘Ula Nganjuk

idafebriyanti184@gmail.com¹, sainimuhammad85@gmail.com²

Abstrak

Di era globalisasi saat ini mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran. Dalam pembelajaran media pembelajaran sangat penting digunakan dan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran digunakan untuk memberikan motivasi belajar pada siswa, pedoman maupun inovasi kepada guru dalam proses pembelajaran atau sebagai alat evaluasi pembelajaran serta dapat meningkatkan dan membuat peserta didik senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran tematik Sub Tema 1 Dengan Berbasis Games dan Quiz Educandy pada Kelas I. Tujuan dari penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengetahui desain, hasil validitas, dan hasil uji coba dalam pengembangan media pembelajaran tematik sub tema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1. Sehingga dalam tujuan umum penelitian dan pengembangan dijadikan media pembelajaran di sekolah dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi pembelajaran yang mampu digunakan secara efektif dan efisien dan dapat digunakan berdasarkan kebutuhan pengguna. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) dari model Borg and Gall dengan menyederhanakan beberapa tahapan saja. Tahapan ini meliputi tahap preliminary (pendahuluan), desain produk, validasi produk, desain teruji (uji coba), produk akhir, dan implementasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan kuesioner menggunakan skala pengukuran yang digunakan dengan skala Likert. Dalam hal ini penelitian menghasilkan judul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema 1 dengan Berbasis Games dan Quiz Educandy pada Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan persentase 90 % yang dinyatakan “sangat layak”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi dengan dosen dan guru menghasilkan persentase hasil 91,66% dan 97,22% dinyatakan "sangat layak" serta dalam uji coba diperoleh persentase secara keseluruhan 94,23% dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik, Educandy

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan menggunakan alat indera yang disediakan oleh sekolah, serta tidak menutup kemungkinan bahwa alat indera tersebut bisa diadaptasi menggunakan perkembangan serta tuntutan zaman, sehingga penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. (Supriyono,

2018) Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien.¹ Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dalam hal ini dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat memotivasi peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan beberapa media teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran Tematik. Dalam hal ini media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran tematik dengan memberikan media ajar yang baik. Dengan adanya fasilitas pendukung pembelajaran, pendidik dapat menuangkan gagasan atau inovasi yang dapat diberikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran ini menggunakan media ajar tematik. Tematik dapat ditarik pengertian sebagai salah satu *version* pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (1,2, dan 3) yang didasarkan pada tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak.²

Pemanfaatan teknologi juga memicu permasalahan dalam keberlangsungan proses pembelajaran, seperti keterbatasan pemahaman akan teknologi baik guru maupun siswanya, sarana dan prasarana yang terbatas, jaringan internet yang sulit, hingga permasalahan pada persiapan dana. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan mampu menguasai metode pembelajaran menyenangkan, salah satunya melalui teknologi, baik alat untuk menyampaikan materi maupun alat untuk evaluasi pembelajaran. Di era digital ini banyak berkembang aplikasi baru yang menyajikan penawaran pembelajaran yang lebih menarik. Banyak alat evaluasi pembelajaran berbasis digital yang telah disuguhkan, dengan penampilan atraktif dan berbasis permainan seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, Educandy, dan masih banyak lainnya. Educandy ialah aplikasi berbasis web yang menghasilkan belajar lebih indah.³ Web yang sudah jadi dapat diberikan kepada siswa tanpa siswa harus membuat akun ataupun menginstal aplikasinya. Setelah kuis dibuat maka akan muncul kode unik atau link yang siap dibagikan ke siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono.

Perlu diketahui bahwa Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda telah berdiri kurang lebih selama 7 tahun.⁴ Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda memiliki kegiatan keputrian yang dilakukan di hari jumat ketika laki-laki melaksanakan sholat jumat dan yang wanita melakukan program keputrian, disamping itu Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda terdapat kelas uswah dan reguler.⁵ Keunggulan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda yaitu memiliki kelas uswah yang diberikan fasilitas lebih dari kelas lainnya (seperti layar atau TV) untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.⁶ Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda terdapat papan nama “MI MIFDA” yang terletak di

¹ Supriyono, *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*, (Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 2018), 43-48.

² Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Cet. II, (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2013), V.

³ Banun Havifah Cahyo Khosiyono, *TEORI DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2022), 212.

⁴ Zulfa, wawancara, Kertosono, 23 November 2022.

⁵ Mutik, wawancara, Kertosono, 23 November 2022.

⁶ Ibid, 23 November 2022.

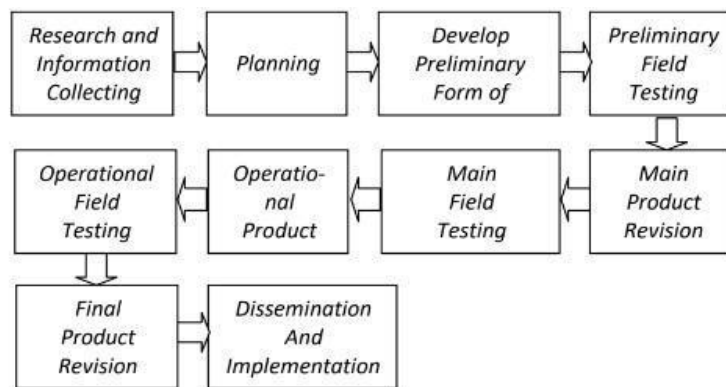
bagian depan ruang kantor tepatnya di sebelah pintu masuk ruang kantor sehingga sering dilihat, didengar dan disebut oleh masyarakat sebagai MI MIFDA.

Berkaitan dengan pemaparan di atas maka cukup menarik sekali, beberapa keunggulan Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda atau MI MIFDA dikaji “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema 1 dengan Berbasis Games dan Quiz Educandy pada Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono”.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa dan dapat memberikan pedoman maupun inovasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau evaluasi pembelajaran serta dapat meningkatkan dan membuat peserta didik senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian pendidikan dan pengembangan (R & D). Penelitian pendidikan serta pengembangan (R & D) dapat diartikan sebagai proses yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi produk pendidikan.⁷ Penelitian dan pengembangan dalam metode ini dilakukan di MI Miftahul Huda Pandantoyo, Kertosono yang ditujukan pada kelas I. Media yang dikembangkan adalah menggunakan aplikasi educandy berbasis web dengan materi yang diterapkan pada pembelajaran tematik sub tema 1. Berikut digambarkan skema model penelitian R & D dari model Borg and Gall (1989)⁸ yang banyak dipakai dalam dunia Pendidikan :



Gambar 3. SEQ Gambar_3 |* ARABIC 1 Skema Penelitian R&D Model Borg and Gall

Berdasarkan model pengembangan yang sudah di deskripsikan pada subbab sebelumnya, maka peneliti mengadopsi model penelitian R&D dari model Borg and Gall (1989) tersebut dalam prosedur pengembangan dan menyederhakan. Adapun Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti meliputi: 1) *Research and*

⁷ Samsu, S.Ag., M.Pd.I., Ph.D., *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*, (Jambi: Pusaka, 2017), 174.

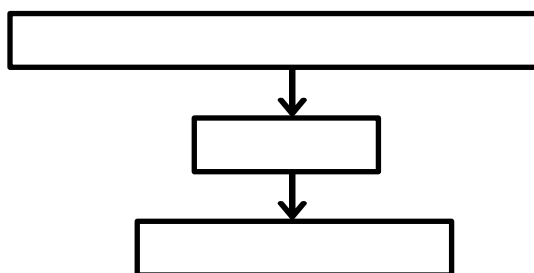
⁸ Borg and Gall (1983), *Educational Research, An Introduction*, New York and London. Longman Inc.

information colletion (penelitian dan pengumpulan data), 2) *Planning* (Perencanaan), 3) *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal), 4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba), 6) *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama), 7) *Operational Product Revision* (revisi produk), 8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan), 9) *Final Product Revision* (revisi produk final), dan 10) *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi). Pada tahap terakhir, peneliti hanya melakukan implementasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai inovasi dalam model pembelajaran. Implementasi ini dilakukan untuk memberikan motivasi dan minat dalam pembelajaran secara klasikal maupun individu. Sehingga dalam publikasi hasil penelitian dalam forum ilmiah dan profesional di dalam jurnal dan memasarkan atau mempromosikan produk yang dikembangkan agar dapat digunakan orang lain tidak peneliti gunakan.

Dalam desain uji coba produk diperlukan langkah-langkah yang perlu dilakukan sebelum di uji produk. Langkah-langkah yang perlu dilakukan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba Produk

Termin uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum digunakan pada proses pembelajaran. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan perihal desain uji coba menjadi berikut:



Gambar 3 SEQ Gambar_3 * ARABIC 3 *Desain Uji Coba Produk*

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek penelitian ditujukan kepada dua ahli, yaitu ahli media oleh Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M. A dan ahli materi oleh Yuni Masrifatin, M. Pd selaku Dosen Penelitian Tindakan Kelas dan oleh Indanna Zulfa Septiani, S.Pd selaku Guru Pengampu Pembelajaran Tematik sekaligus Wali Kelas 1 serta siswa-siswi kelas 1 A3 di MI Miftahul Huda sebagai responden pada uji coba kelayakan media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah siswa yang optimal 8 dan kelompok besar 20 siswa atau lebih.⁹

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan pengumpulan data, peneliti mengambil beberapa teknik diantaranya: teknik wawancara dan teknik kuesioner. Dalam teknik ini, wawancara

⁹ Suryani, Setiawan, dan Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2018, 213.

dilakukan terhadap guru mata pelajaran tentang media pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang digunakan guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan, Kuesioner dapat digunakan untuk mengambil data pada kegiatan validasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas I di Madrasah Ibtidaiyah.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan kuesioner menggunakan skala pengukuran yang digunakan artinya skala Likert. Kuesioner diberikan kepada ahli materi (Pada instrumen ahli materi berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran), ahli media, guru (Pada instrumen ahli media berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran) dan siswa (Instrumen untuk siswa dapat ditinjau dari aspek kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatannya) yang masing-masing digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, menggunakan tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk check list (√).

4. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya menganalisis data. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pelaksana pembelajaran, data juga diperoleh dari kuesioner respon peserta didik.

Data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari kuesioner penilaian produk pengembangan yang disusun dengan skala Likert. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran yang dituangkan dalam kuesioner serta wawancara terhadap siswa dan guru. Data yang dihasilkan berupa kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan kuesioner. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini dari subyek uji coba.

Adapun rumus yang digunakan untuk data kuesioner per item sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

x : Skor jawaban responden dalam satu item

x₁ : Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

Rumus yang digunakan untuk data kuesioner keseluruhan item sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

Σx : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

Σx₁ : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : konstanta

100% : Konstanta¹⁰

Penyimpulan kelayakan media diidentifikasi dengan nilai persentase skor. Semakin tinggi persentase skor pada analisis data, maka semakin tinggi tingkat kelayakan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy. Adapun kriteria hasil penilaian validator dan subjek uji coba tersajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 7 Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli dan Subjek Uji Coba¹¹

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Belum layak
0% - 20%	Sangat belum layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan media pembelajaran tematik Subtema 1 berbasis games dan quiz Educandy dimulai terlebih dahulu dengan tahap pengenalan, dimana dikumpulkan informasi tentang permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran tematik Subtema 1. Informasi pada pengumpulan data tahap pertama ini, peneliti jadikan pedoman bagi kegiatan pembelajaran untuk membuat analisis kebutuhan dan mengembangkan konsep media pembelajaran untuk topik tematik subtema 1 yang akan dikembangkan lebih lanjut nanti. Informasi ini berlaku untuk pembelajaran di ruang kelas yang sudah menggunakan teknologi, menggunakan sarana dan prasarana sekolah.

Dalam hal ini Penelitian dan pengembangan adalah kegiatan eksplorasi dari penelitian hingga pengembangan. Kegiatan penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna selama pengoperasian (*need assessment*). Sedangkan pengembangan dilakukan untuk membuat perangkat pembelajaran. Dalam pembuktian data, peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Berdasarkan tahapan tersebut hasil yang diperoleh dari observasi dengan menghasilkan data berupa sarana dan prasarana yang dipakai dalam proses pembelajaran, sarana prasarana yang terdapat dikelas terdapat TV *late* dan komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya wawancara dengan kepala sekolah dan guru, wawancara dilakukan untuk mengetahui profil sekolah dan sarana prasarana pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berikutnya kuesioner, data kuesioner diambil untuk mendapatkan hasil

¹⁰ Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium*, Universitas Negeri Malang| 9 (2016), 137.

¹¹ Fitroh Setyo Putro Pribowo, S.Pd., M.Pd., *Prosiding "Literasi dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial"*, (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), 142.





angket validasi dari ahli media dan materi. Dan yang terakhir dokumentasi, dokumentasi dilakukan untuk mendukung beberapa hasil tahapan yang dilalui peneliti agar penelitian menjadi valid.

Oleh karena itu, hasil studi pendahuluan ini akan menjadi pedoman pengembangan konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran tematik dan selanjutnya akan dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, penelitian literatur (studi pustaka) dilakukan sebagai sumber informasi untuk pengembangan media tematik berbasis games dan quiz Educandy dari buku Sutema 1 Kelas 1 MI Miftahul Huda Kertosono. Selanjutnya dilakukan studi empiris untuk mengkaji standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) untuk memberikan topik bagi siswa kelas 1 MI tentang kegiatan pagi. Pada tahap kedua, yaitu. tahap perencanaan, tujuan pengembangan media pembelajaran tematik Subtema 1 ditentukan. Tujuan pengembangan media pembelajaran tematik Subtema 1, agar proses pembelajaran tematik Subtema 1 dapat memotivasi dan menstimulus siswa. Sehingga dengan adanya inovasi pembelajaran baru dapat mendorong siswa untuk fokus belajar dan memfasilitasi keaktifan siswa dalam mata pelajaran Subtema 1. Tahap ketiga adalah perencanaan melalui pengembangan games dan quiz educandy. Hasil perancangan games dan quiz Educandy disajikan sebagai berikut.

Dalam pengembangan aplikasi educandy dapat dilakukan beberapa cara, seperti: template slide powerpoint, desain quiz, desain animasi, dan melanjutkan soal selanjutnya. tampilan pengembangan media pembelajaran games dan quiz educandy dapat dijabarkan lebih terperinci pada 50 desain tampilan produk dari hasil rancangan media pembelajaran seperti pada 50 rikut ini.

Tabel 4. 2 Desain Tampilan Media Pembelajaran Games dan Quiz Educandy

No	Tampilan	Keterangan
1		Halaman Menu Utama

No	Tampilan	Keterangan
2		Halaman Menu Pembelajaran
3		Halaman Materi Terdapat Materi B. Indonesia tentang kosa kata, Materi PKN tentang sila-simbol Pancasila dan sikap sesuai Pancasila, Materi Matematika bilangan 11 sampai 20, dan Materi Seni Budaya dan Prakarya serta panjang dan pendek bunyi
4		Halaman Games dan Quiz Pada halaman ini terdapat games dan quiz beserta pilihan ganda. Terdapat hasil skor akhir yang ditampilkan.
5		Halaman Quiz Evaluasi Pada halaman ini terdapat soal beserta pilihan ganda. Terdapat sepuluh soal dengan skor tiap jawaban adalah 10 skor.

Langkah selanjutnya adalah validasi pengembangan media pembelajaran berbasis games dan quiz educandy kepada ahli materi dan media. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan memastikan bahwa media yang direncanakan sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Setelah tahap validasi pengembangan media pembelajaran berbasis games dan quiz educandy, tahap selanjutnya adalah tahap uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis games dan quiz educandy kepada 20 siswa kelas 1 di MI Miftahul Huda. Sebelum melakukan percobaan, pengembangan media pembelajaran berbasis games dan quiz educandy ini terlebih

dahulu melalui tahap revisi berdasarkan saran dari ahli media, materi, dan guru di MI Miftahul Huda.

B. Hasil Uji Coba Produk

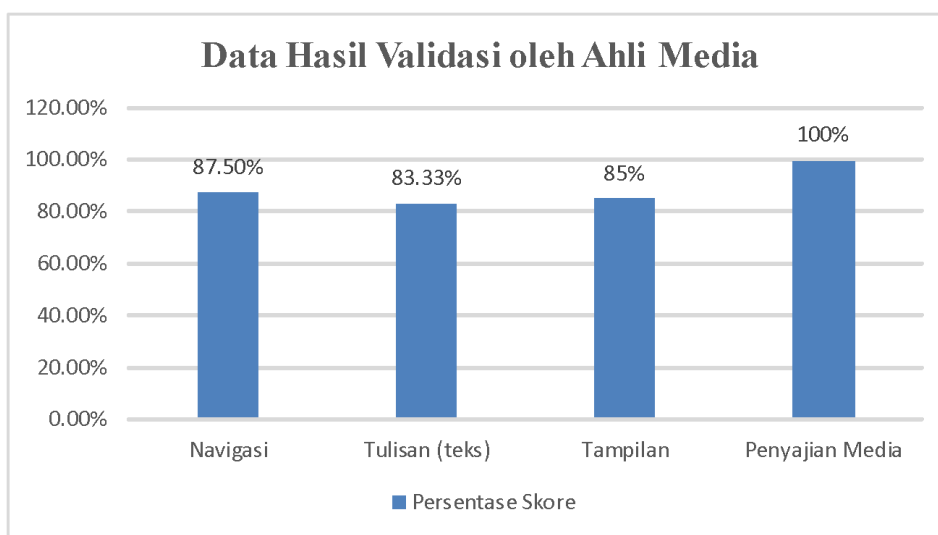
Berdasarkan uraian dari hasil pengembangan pada subbab sebelumnya. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 di Miftahul Huda yang ditentukan dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan perhitungan menggunakan skala likert, yaitu:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M. A. Berikut dipaparkan hasil validasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada table 4.4 berikut ini:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Navigasi	87, 5 %	Sangat Layak
Tulisan (teks)	83, 33 %	Sangat Layak
Tampilan	85 %	Sangat Layak
Penyajian Media	100 %	Sangat Layak
Jumlah total	90%	



Gambar 4. SEQ Gambar_4. * ARABIC 1 Hasil Validasi Ahli Media

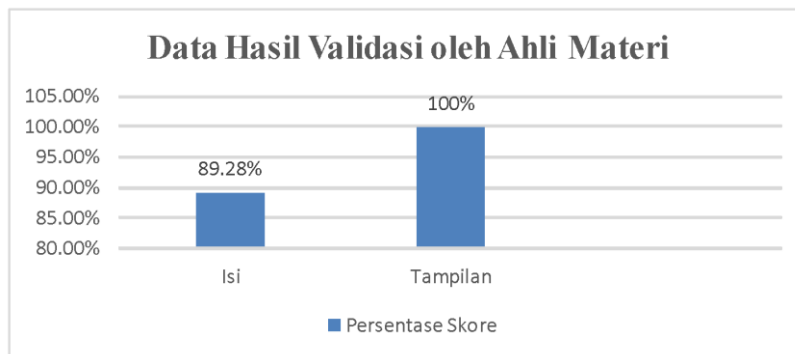
Selain informasi tersebut, hasil validasi digunakan dalam menunjukkan kelayakan produk pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1. Di dalam hasil validasi berdasarkan kuesioner yang dihasilkan, ada beberapa saran untuk melakukan perbaikan media pengembangan. Berdasarkan perolehan penilaian ahli media, dimungkinkan untuk menguji produk pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 dengan versi yang sesuai dengan saran validator.

2. Validasi Ahli Materi

Langkah selanjutnya melakukan validasi ahli materi yang dilakukan oleh Dr. Yuni Masrifatin, M.A. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi disajikan pada Tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Dengan Dosen Pengampu

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Isi	89, 28 %	Sangat Layak
Tampilan	100 %	Sangat Layak
Jumlah total	91, 66 %	

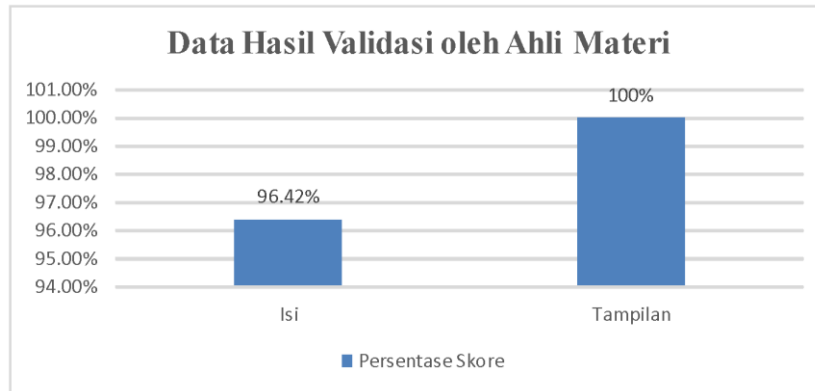


Gambar 4. SEQ Gambar_4. * ARABIC 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi masih dilakukan dengan ahli materi yang dilakukan oleh Indanna Zulfa Septiani, S.Pd. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi disajikan pada Tabel 4.6 berikut ini:

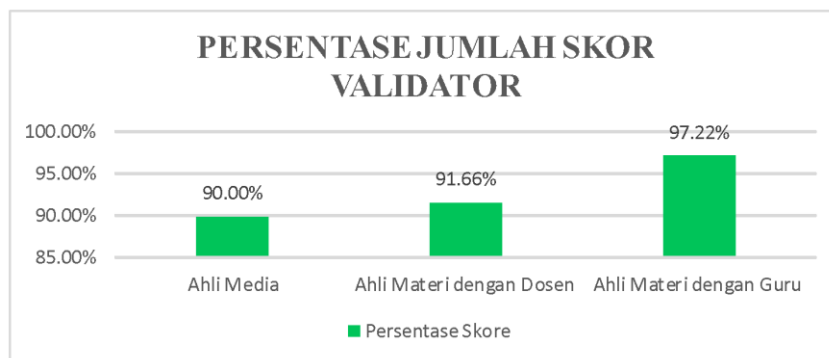
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi Dengan Guru Pengampu

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Isi	96, 42 %	Sangat Layak
Tampilan	100 %	Sangat Layak
Jumlah total	97, 22 %	



Gambar 4. SEQ Gambar_4. \[* ARABIC 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan pemaparan diatas telah menunjukkan hasil validasi. Hasil validasi dari kuesioner yang dihasilkan menunjukkan kelayakan produk pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 yang dinyatakan sangat layak digunakan dalam media pembelajaran di kelas yang dapat menarik minat siswa, meskipun diperlukan beberapa revisi dipenjelasan gamenya dengan menunjukkan hasil kelayakan media pengembangan yang dihasilkan. Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa pemaparan maupun uraian diatas menghasilkan hasil kelayakan produk pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono sebagai berikut:



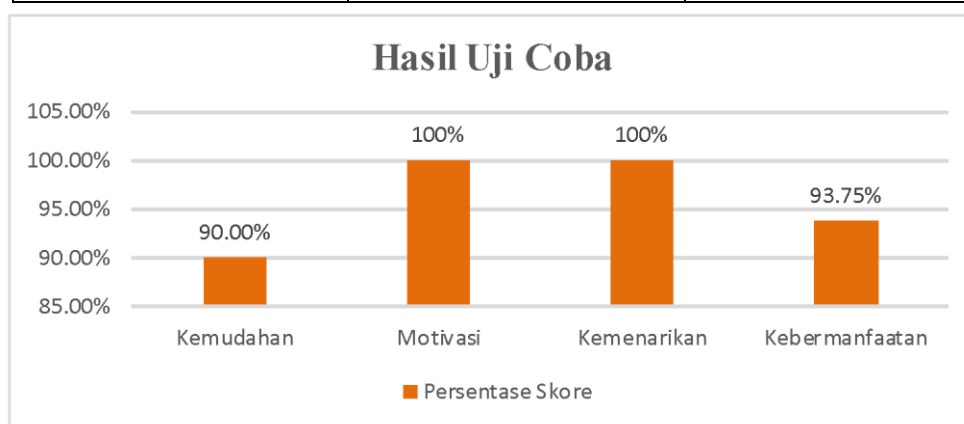
Gambar 4. SEQ Gambar_4. \[* ARABIC 4 Persentase Jumlah Skor

3. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dapat diartikan sebagai penerapan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy yang telah direvisi di Tahap I berdasarkan hasil dari ahli media dan ahli materi. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, dilakukan uji pengguna secara *heuristis*. Uji coba pengguna dilakukan untuk siswa kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono. Tahap implementasi diakhiri dengan evaluasi, yaitu tinjauan tahap 2 didasarkan pada data uji coba pengguna. Di bawah ini adalah hasil uji coba pengguna:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Kemudahan	90 %	Sangat Layak
Motivasi	100 %	Sangat Layak
Kemenarikan	100 %	Sangat Layak
Kebermanfaatan	93,75 %	Sangat Layak
Jumlah total	94,23 %	



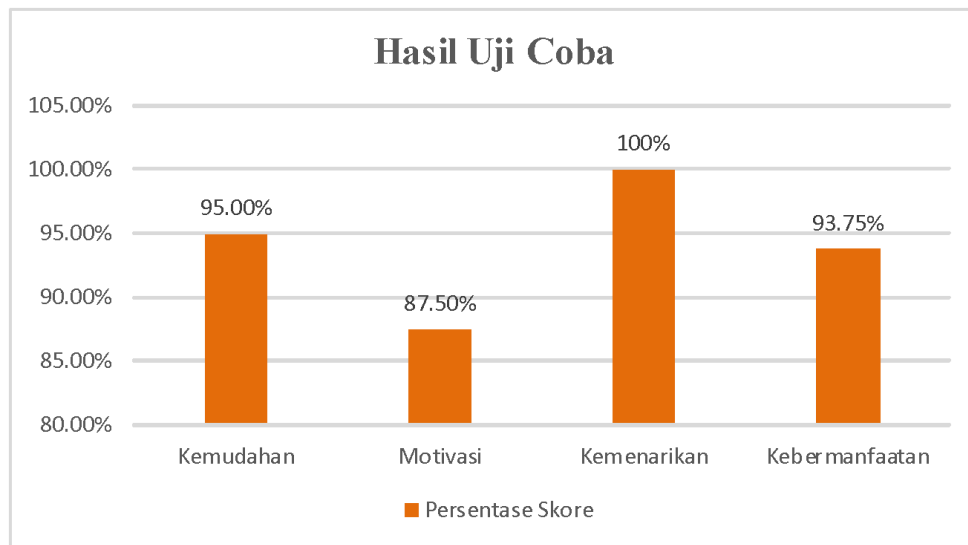
Gambar 4. SEQ Gambar_4. |* ARABIC 5 Hasil Uji Coba

Berdasarkan uraian diatas dalam pelaksanaan uji coba dengan siswa menghasilkan hasil item berbeda, namun dalam hasil secara keseluruhan mendapatkan perolehan sama yaitu dengan persentase 94,23%. Hal ini terjadi karena adanya stimulus yang ditimbulkan dari media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 di Miftahul Huda Kertosono, sehingga tumbuh motivasi, kemenarikan dan kebermanfaatan serta kemudahan belajar yang tidak sama. Mengingat kemampuan dalam setiap individu juga berbeda, namun antusias dalam penggunaan media pembelajaran dengan berbasis games dan quiz dapat menjadi alternatif belajar secara klasikal maupun individu dan tentunya dalam implementasi Media Pembelajaran Tematik Sub Tema 1 Dengan Berbasis Games dan Quiz Educandy yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar pada Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono. Di bawah ini beberapa hasil uji coba siswa:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Siswa

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Kemudahan	95 %	Sangat Layak

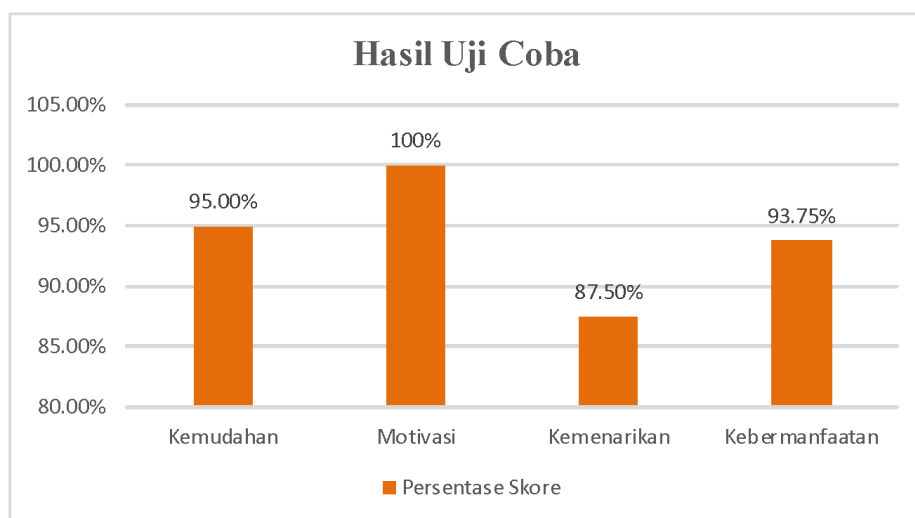
Motivasi	87,5 %	Sangat Layak
Kemenarikan	100 %	Sangat Layak
Kebermanfaatan	93,75 %	Sangat Layak
Jumlah total	94,23 %	



*Gambar 4. SEQ Gambar_4. * ARABIC 6 Hasil Uji Coba Siswa*

Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Kemudahan	95 %	Sangat Layak
Motivasi	100 %	Sangat Layak
Kemenarikan	87,5 %	Sangat Layak
Kebermanfaatan	93,75 %	Sangat Layak
Jumlah total	94,23 %	



*Gambar 4. SEQ Gambar_4. * ARABIC 7 Hasil Uji Coba*


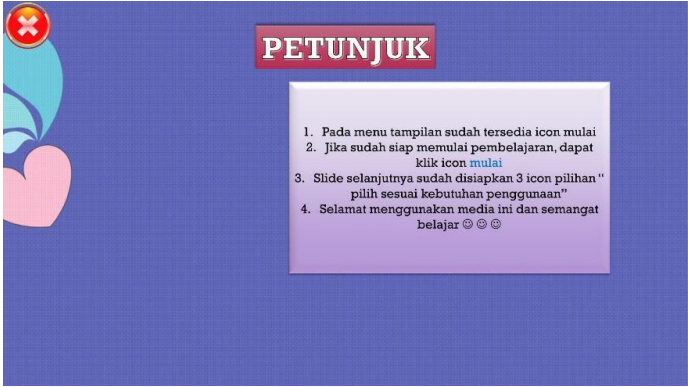

C. Revisi Produk



1. Revisi 1

Merupakan versi yang dibuat setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Saran dan oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian dijadikan subjek penelitian Tahap 1. Berikut hasil Revisi 1:

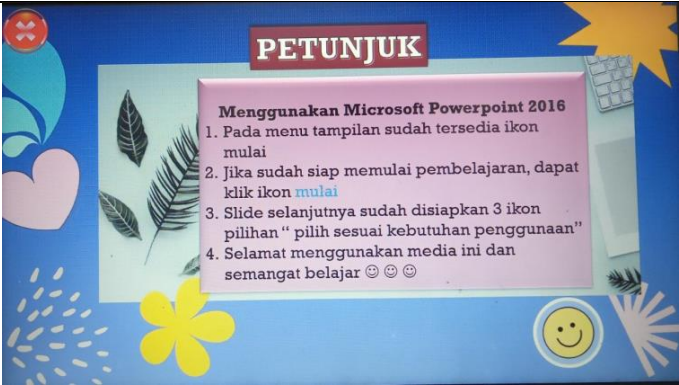
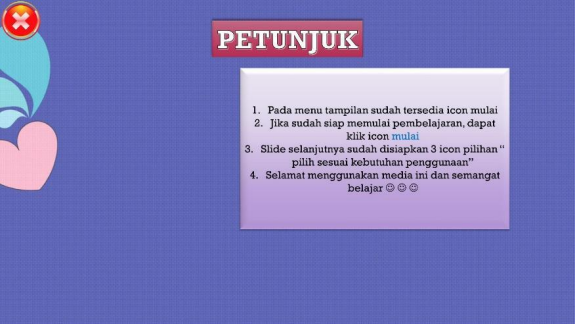
a. Ahli Media

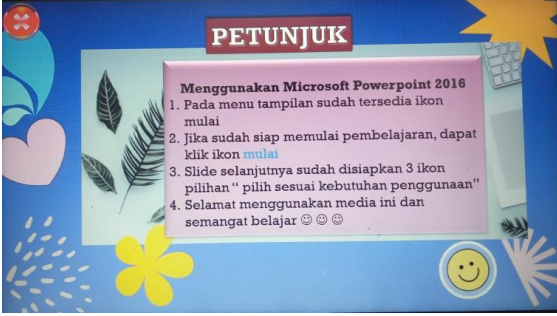
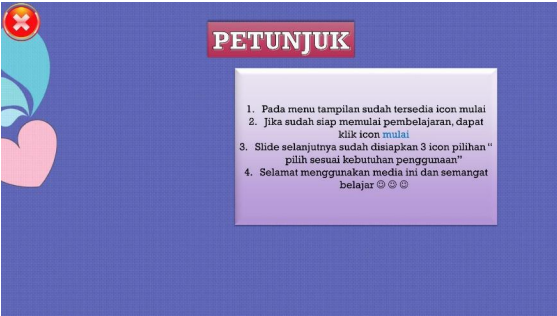
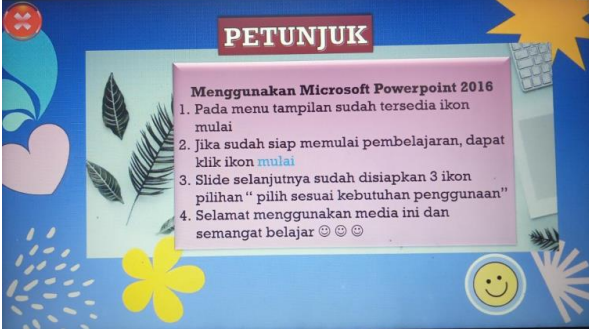
No	Keterangan	
1.	Revisi	Perluas medianya. Karena tidak semua bisa dan mampu. Kalau perlu sederhanakan
	Sebelum	

No	Keterangan	
	Sesudah	
2.	Revisi	Nilai bisa dilihat di semua aplikasi tidak hanya web
	Sebelum	
		

No	Keterangan
Sesudah	
	
	


b. Ahli Materi
Ahli Materi Dosen Pengampu

No.	Keterangan	
1.	Revisi	Bahasanya lebih disederhanakan
	Sebelum	
	Sesudah	
2.	Revisi	Perintah tulisan lebih dibesarkan
	Sebelum	

No.	Keterangan	
	Sesudah	
2.	Revisi	Perintah tulisan lebih dibesarkan
	Sebelum	
	Sesudah	

Ahli Materi Guru Pengampu

No.	Keterangan	
1.	Revisi	Penjelasan games lebih rinci

	Sebelum	
	Sesudah	

2. Revisi 2

Tahap 2 yang dibuat berdasarkan umpan balik dan masukan siswa. Tahapan ini termasuk dalam tahap evaluasi. Dalam revisi 2 ini umpan balik yang dihasilkan mendapatkan respon baik yang didasarkan pada hasil kuesioner menunjukkan saran bahwa siswa menyukai permainan atau games karena menyenangkan, siswa lebih tahu pelajaran secara mendalam, dan siswa merasa asik dalam menggunakan games educandy dan lebih paham dengan materi. Sehingga hasil produk akhir pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono dapat di implementasikan secara klasikal maupun secara individu.

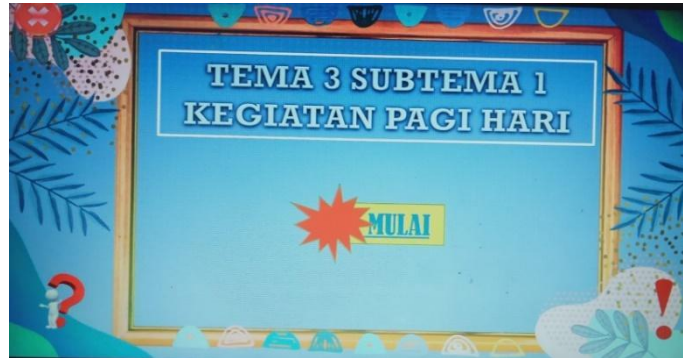
D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 yang final. Media ini tersusun berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Sehingga produk ini akan diimplementasikan kepada guru dan siswa dalam mata pelajaran. Berikut ini kajian pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono.

1. Tampilan Utama

Halaman utama berisi menu *cancel*, judul media pembelajaran, menu mulai, menu bantuan penggunaan media, dan menu petunjuk penggunaan media.

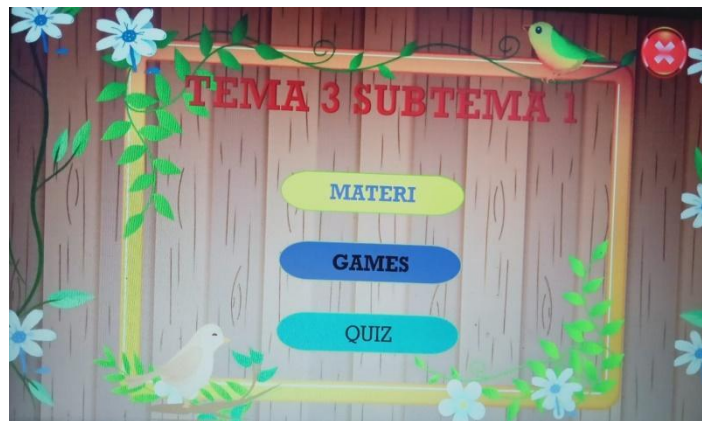
Pengguna dapat menggunakan media ini apabila sudah siap dimulai pembelajaran, dan dapat memulai pembelajaran dengan cara klik “mulai”.



*Gambar 4. SEQ Gambar_4. * ARABIC 8 Halaman Utama*

2. Halaman Pembelajaran

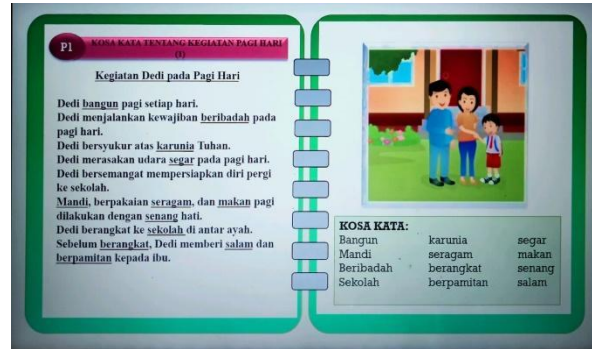
Dalam halaman ini menyediakan tombol menu kembali ke halaman utama, judul pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu games dan quiz pembelajaran, serta menu quiz evaluasi pembelajaran yang dapat dipilih maupun digunakan sesuai dengan implementasi pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. 9 Halaman Pembelajaran

3. Halaman Materi

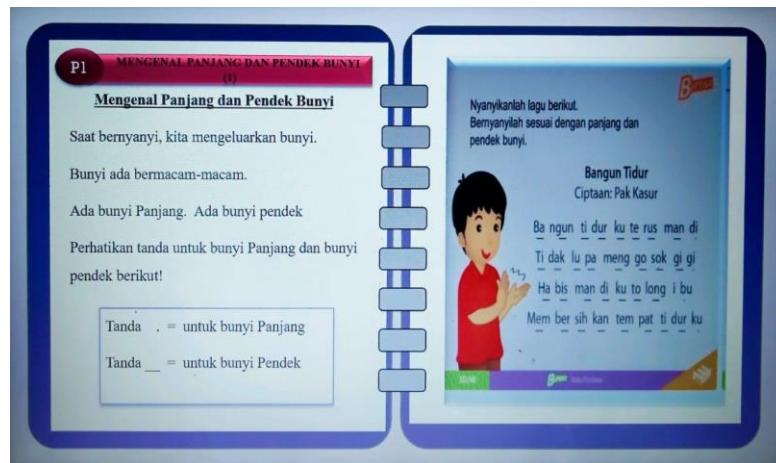
Halaman ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran. Halaman ini terdiri dari ikon yang akan menunjukkan ke halaman materi B. Indonesia, materi PKN, materi matematika, dan materi seni budaya dan prakarya. Sehingga materi dapat disampaikan secara jelas, disamping itu terdapat video pendukung pembelajaran yang dapat dilihat, di dengar dan dipahami secara efektif dan efisien.



Gambar 4. 11 Materi B. Indonesia



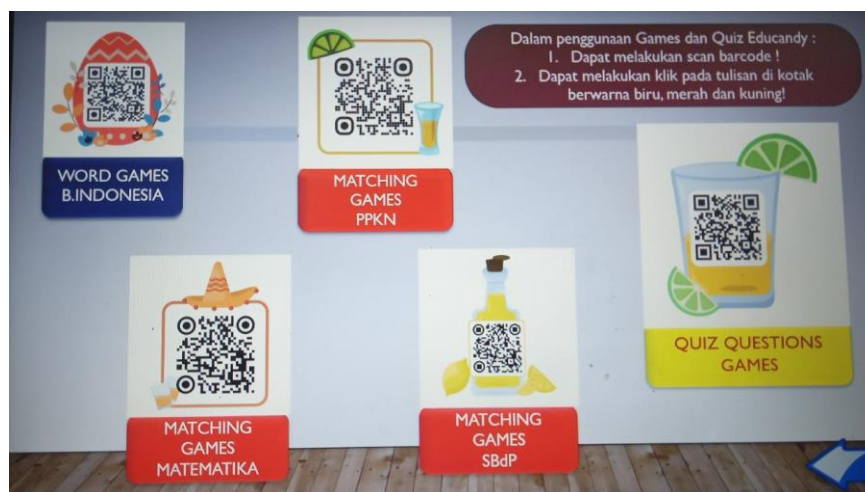
Gambar 4. 12 Materi Matematika



Gambar 4. 13 Materi Seni Budaya dan Prakarya

4. Halaman Games dan Quiz Educandy

Pada halaman ini disajikan tampilan barcode maupun link yang dapat diakses pengguna. Penggunaannya dapat dilakukan dengan cara scan barcode yang ditampilkan di layar tv lite, komputer, maupun proyektor. Tidak hanya itu, penggunaannya dapat dilakukan dengan cara klik pada tulisan di kotak berwarna biru, merah, dan kuning.

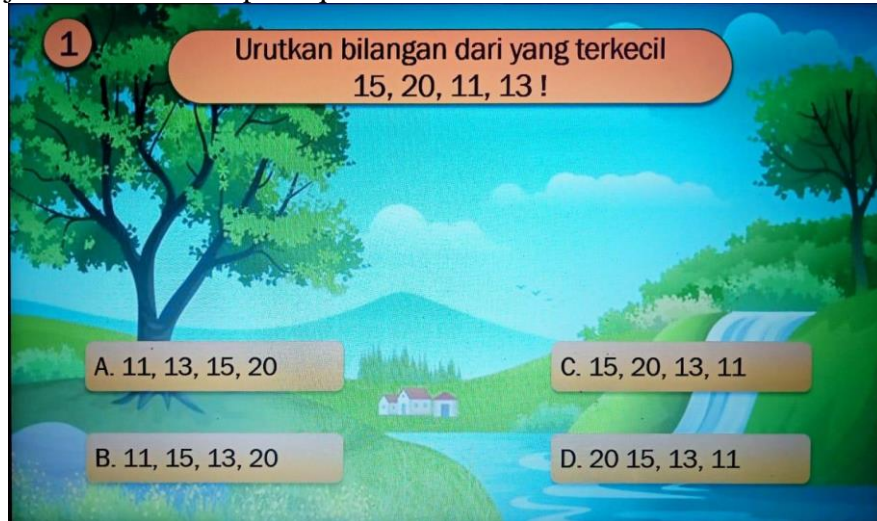


Gambar 4. 14 Halaman Games dan Quiz Educandy

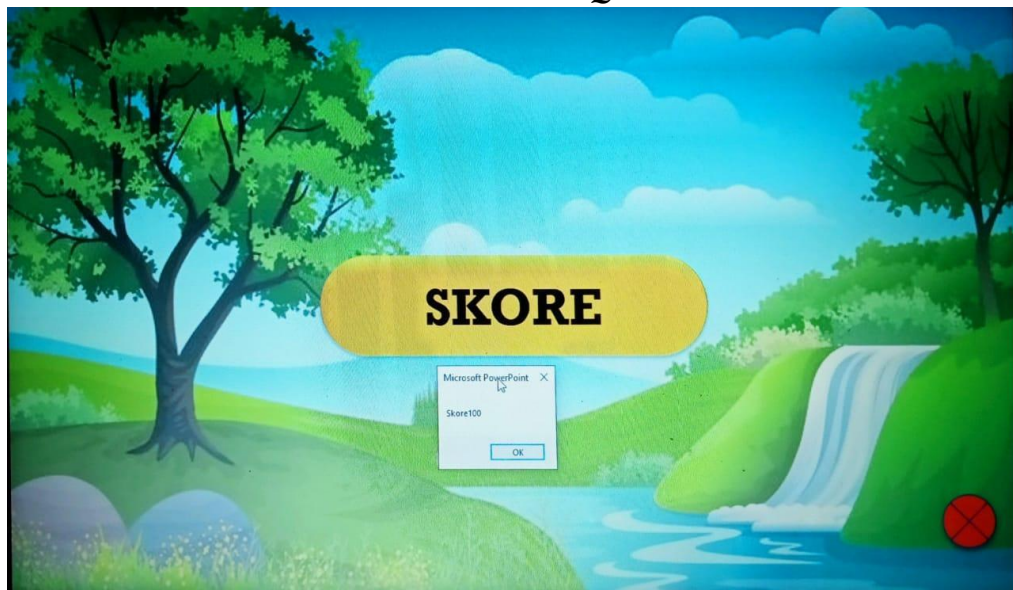
5. Halaman Quiz Evaluasi

Halaman quiz evaluasi digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran digunakan setelah mengerjakan games dan quiz educandy sebagai motivasi belajar bervariasi. Setelah diketahui hasil pengerjaan games dan quiz educandy dapat melanjutkan ke soal evaluasi pembelajaran, hal ini dapat

mengetahui lebih jelas kesulitan materi yang kurang dipahami dengan menunjukkan hasil akhir pada quiz evaluasi.



Gambar 4. 15 Halaman Quiz Evaluasi



*Gambar 4. SEQ Gambar_4. * ARABIC 16 Halaman Skore Quiz*

E. Keterbatasan Peneliti

Pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 ini masih mempunyai keterbatasan dan kekurangan. Keterbatasan dan kekurangan tersebut, antara lain:

1. Keterbatasan Media

Media pemilihan musik quiz evaluasi yang digunakan lebih banyak menggunakan fitur pada aplikasi pendukung pengembangan media pembelajaran, yaitu menggunakan Microsoft powerpoint 2016. Hal ini disajikan, karena dengan

menggunakan musik selain aplikasi pendukung Microsoft powerpoint maka musik belum bisa didengar dan digunakan yang disebabkan perbedaan penyimpanan musik lain tidak terdeteksi di fitur Microsoft powerpoint pengguna.

2. Keterbatasan Materi

Materi dalam pembelajaran menggunakan tematik subtema 1. Materi tersebut meliputi materi kosa kata (Bahasa Indonesia), sila-simbol Pancasila dan sikap sesuai Pancasila (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), bilangan 11 sampai 20 (Matematika), serta panjang dan pendek bunyi (Seni Budaya dan Prakarya).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik sub tema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono

1. Dalam pengembangan media pembelajaran tematik sub tema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy dapat dijadikan media pembelajaran pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertosono. Pengembangan media pembelajaran terbentuk dengan desain educandy yang dikembangkan melalui desain *template games* dan *quiz educandy* di *powerpoint* sehingga produk pengembangan media pembelajaran tematik sub tema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy tersusun. Sehingga pembelajaran dari media dapat tersampaikan dengan baik dan benar serta menambah motivasi dalam semangat belajar dan lebih menyenangkan saat belajar. Sehingga dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang mampu digunakan secara efektif dan efisien dan dapat digunakan berdasarkan kebutuhan pengguna.
2. Hasil validasi oleh ahli media Pembelajaran tematik sub tema 1 berbasis games dan quiz educandy menunjukkan perolehan hasil dengan jumlah 54 poin dan persentase 90 % yang dinyatakan "sangat layak". Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi dan guru dalam media Pembelajaran tematik sub tema 1 berbasis games dan quiz educandy telah mendapatkan hasil 33 poin dengan persentase hasil 91,66% dinyatakan "sangat layak" dan untuk hasil validasi oleh guru pengampu mendapatkan 35 poin dengan persentase 97,22% dinyatakan "sangat layak". Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik sub tema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy dapat digunakan dalam implementasi pembelajaran baik digunakan secara klasikal maupun secara individu pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Kertosono.
3. Berdasarkan hasil uji coba kelayakan atau kesesuaian produk pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy. Hasil uji coba diperoleh berdasarkan hasil dari kuesioner siswa yang menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy dinyatakan "sangat layak" digunakan dengan perolehan total 94,23% dinyatakan "sangat layak" dalam memotivasi dan penerapan media pembelajaran tematik subtema 1 dengan berbasis games dan quiz educandy.

DAFTAR PUSTAKA

- Supriyono. *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1). 2018.
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Cet. II. Jakarta: Kencana-Prenada Media Group. 2013.
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo. *TEORI DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. 2022.
- Samsu, S.Ag., M.Pd.I., Ph.D. *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusaka, 2017.
- Borg and Gall. *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.1983.
- Suryani, Setiawan, dan Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. 2018.
- Sriwahyuni, Nia Ayu dan Mardono, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium*. Universitas Negeri Malang 9. 2016.
- Pribowo, Fitroh Setyo Putro, S.Pd., M.Pd., *Prosiding “Literasi dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial”*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019.