

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PETA MATA
PELAJARAN PKN MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN
PAKAIAN ADAT DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH 9 MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Laila Nuriya Sinta
NIM. 18140020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
November, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PETA MATA
PELAJARAN PKN MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN
PAKAIAN ADAT DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH 9 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Laila Nuriya Sinta
NIM. 18140020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
November, 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PETA MATA
PELAJARAN PKN MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN
PAKAIAN ADAT DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH 9 MALANG

SKRIPSI

Oleh :
Laila Nuriya Sinta
NIM.18140020

Telah disetujui pada tanggal 07 November 2022

Oleh :



Dosen Pembimbing
Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 19920814201802012134

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.197604052008011081

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PETA MATA PELAJARAN PKN
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN PAKAIAN ADAT DI
INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 9
MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Laila Nuriya Sinta (18140020)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 November 2022 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,

Rizki Amelia, M.Pd

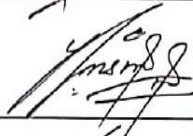
NIP.1992051520180201 2 145

: 

Sekretaris Sidang,

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

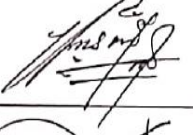
NIP. 1992081420180201 2 134

: 

Pembimbing,

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

NIP. 1992081420180201 2 134

: 

Penguji Utama,

Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 19780707 200801 1 021

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran tetah SWT yang telah memberikan berbagai anugerah dan karunia-Nya. Sholawat semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Karya ini saya dedikasikan kepada orang – orang yang memberikan dukungan dan doa dalam perjalanan kehidupan saya. Khususnya untuk Bapak Hariono dan Ibu Siti Aisah yang senantiasa mendoakan untuk kelancaran dan kemudalam dalam menempuh Pendidikan S1 dan sebagai mentor kehidupan terbaik bagi saya. Kepada kakak saya Akhmad Arif Harianto S.T, Maria Ulfa S.T, dan Muhammad Wahyudi Zakariyah S.T yang selalu memberi dukungan dan semangat selama proses penyelesaian skripsi.

Terimakasih kepada Dosen Pembimbing Nur Hidayah Hanifah, M.Pd karena telah meluangkan waktu, memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi dalam proses melewati perjuangan menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk saya sendiri Laila Nuriya Sinta terimakasih telah melewati fase dan tetap berjuang dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih untuk melawan rasa takut dalam diri sendiri dan bertahan dalam kondisi yang sulit. Semoga senantiasa diberikan kekuatan, kesehatan, semangat untuk mempelajari hal baru lainnya dan bisa mencapai cita- cita.

HALAMAN MOTTO

“I will prepare and someday my chance will come”

-Abraham Lincoln

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 07 November 2022

PEMBIMBING

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Laila Nuriya Sinta
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Laila Nuriya Sinta
NIM : 18140020
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi PETA Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Budaya dan Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 19920814201802012134

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 07 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Laila Nuriya Sinta

NIM.18140020

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Media Game Edukasi PETA Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Budaya dan Pakaian Adat di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar 9 Malang” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, dengan hati yang lapang peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun. Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan banyak rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I dan Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator materi, desain media dan pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media di penelitian pengembangan ini.
6. Sony Darmawan, M.Pd dan Cahyo S.Pd selaku Kepala Madrasah dan Guru Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang serta segenap guru

Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.

7. Kedua orang tua yang telah mendo'akan saya, membiayai, dan juga memberikan dukungan untuk menyelesaikan pendidikan S1 ini.
8. Seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam proses belajar di bangku perkuliahan.
9. Sahabatku Dinar Adinda Safitri, Salsabila Azizah Fasya, Faradiba Widiyasti, Reyhan Daffa Arfananda, Mohammad Reza Firdha, Leonaldo Setya, Setya Aji Meysakh, Salsabila Fitri, Septya Rahmayanti, Bella Kirana, Sholihatul Ummah, Melinda Tri Purwanto, Afi Maulida Zain, Ahmad Alya Alhani, Hakim Ali Pasya, Hakim Andriyansyah, Alamara Putri, yang telah banyak sekali memberikan dukungan, semangat, hiburan yang membangkitkan suasana.
10. Semua pihak yang membantu peneliti dalam proses penyelesaian produk media dan penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 07 November 2022
Peneliti,



LailaNuriya Sinta
NIM. 18140020

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أَو	= aw
أَي	= ay
أُو	= û
إِي	= î

ABSTRAK

Sinta, Laila. 2022. *Pengembangan Media Edukasi PETA Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Budaya dan Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

Media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) berbasis *android* pada mata pelajaran Pkn merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berisikan tujuan aplikasi, capaian pembelajaran/ KI dan KD, petunjuk penggunaan PETA, profil pengembang, materi pembelajaran dan Quiz yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia. Media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia digunakan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan (1) Mengetahui proses pengembangan game edukasi PETA pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia kelas IV. (2) Mengetahui tingkat efektivitas game edukasi PETA pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia kelas IV.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* mengacu pada model ADDIE, yang memiliki 5 tahapan, yakni : *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan hasil observasi, wawancara, kusioner, dan hasil *pre-test* serta *post-test* dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media PETA : (1) Media PETA memiliki fitur yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran dan sesuai dengan kriteria hasil penilaian validator. Diantaranya hasil validator materi mencapai tingkat 97%, ahli media mencapai 96%, ahli pembelajaran mencapai 91,3%, dapat dikatakan valid untuk digunakan. (2) Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol 78,00 dan kelas eksperimen 87,00. Uji-t diperoleh sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Terdapat peningkatan setelah menggunakan media game edukasi PETA. Berdasarkan hasil belajar siswa dinyatakan terdapat pengaruh dari penggunaan media game edukasi PETA terhadap hasil belajar lebih optimal pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang. Media game edukasi PETA dapat digunakan sebagai alternatif sumber pembelajaran.

Kata Kunci: Game edukasi, PKn, hasil belajar

ABSTRACT

Sinta, Laila. 2022. *Development of PETA Educational Media For Civics Subjects On Cultural Diversity And Traditional Clothing In Indonesia Class Iv Muammaadiyah 9 Elementary School Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.
Thesis Supervisor : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

PETA media (*Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat*) android based on civics subject is a media used for learning process contain application objectives, learning outcomes, the instructions of the use PETA, profile of the developer, learning material, and quizzes which help the students to improve student learning outcomes on subject of cultural diversity and traditional clothing in Indonesia. PETA media (Traditional clothing theme educational games) on civics subject. The material diversity and traditional clothing in Indonesia used for students grade fourth Muhammadiyah 9 elementary school Malang. The research and development out aims to (1) Find out the development of PETA educational game in civics subjects on cultural diversity and traditional clothing in Indonesia in grade IV. (2) find out the level of effectiveness of PETA educational game in civics subjects on cultural diversity and traditional clothing in Indonesia in grade IV.

Research and Development adopted to the ADDIE model, which has 5 stages: analyze, design, develop, implement, and evaluate. In this research, data collection used the results of observations, interviews, questionnaires, and the results of the pre-test post-test with quantitative and qualitative data analysis techniques.

Result of this development indicate that the development of PETA media: (1) PETA media has features that are adapted to the characteristics of elementary school students which can attract student in learning and are in accordance with the criteria of the validators assessments result. Material validators reaching 97% level, media experts reaching 96% , learning experts reached 91,3%, it can be summarized to be valid and can be used. (2) The result showed that average pre-test score of student control class 46,00 and experimental class 47,00. Average post-test of student control class 78,00 and experimental class 87,00 obtained a comparison of t counting 8,118 and sig 2 tailed increasing 0,000 < 0,05 after using PETA media. Based on student learning outcomes it was stated there was an influence from the use of PETA media of fourth grade at Muhammadiyah 9 elementary school Malang. PETA media can be used as an alternative learning resource to create interesting and fun learning activities.

Keyword: Educational games, Civic education, learning outcome

نبذة مختصرة

سينتا ، ليلي نوريا ٢٠٢٢. تطوير وسائط الألعاب التعليمية لموضوعات التربية المدنية ، مواد للتنوع الثقافي والملابس التقليدية في إندونيسيا ، الدرجة الرابعة ، المحمدية التسعة الابتدائية ، مالانج. أطروحة برنامج دراسة إعداد المعلمين لمدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرفة الرسالة: نوره هداية حنيفة الماجستير في قسم التربية

تعليم المواطنة في المدارس الابتدائية له معنى مهم بالنسبة للطلاب في تكوين مواطنين شخصيين يفهمون وقادرون على تنفيذ حقوقهم والتزاماتهم ليصبحوا مواطنين إندونيسيين أذكياء ومهرة و متميزين مفوضين في بانكاسيلا والدستور ألف وتسعمائة وخمسة وأربعون ومع ذلك ، فإن تعلم التربية المدنية يحتوي على مواد معقدة ، خاصة المواد المتعلقة بالتنوع الثقافي والملابس التقليدية في إندونيسيا. حتى لا يشتكي عدد قليل من الطلاب من أن التربية المدنية هي درس يصعب تعلمه. عدم وجود دافع لدى الطالب لدراسة التربية المدنية بسبب اختيار وسائل الإعلام غير المناسبة. يهدف هذا البحث التنموي إلى شرح إجراءات التطوير ، ومستوى الصلاحية ومستوى فعالية اللعبة التعليمية "بيتا" على نتائج تعلم الطلاب. يتم تطوير اللعبة التعليمية "بيتا" لزيادة الدافع التعليمي في مادة التنوع الثقافي والملابس التقليدية في إندونيسيا بحيث

تكون نتائج تعلم الطلاب أفضل. يتضمن هذا البحث البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير الذي تم اختباره على اثنين وخمسين من طلاب الصف الرابع في مدرسة سقلة علم ADDIE الابتدائية بيباس مالانج. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والمقابلات والملاحظات والتوثيق. استخدمت تقنية تحليل البيانات التحليل الكمي للبيانات وتحليل البيانات النوعية. تم تطوير وسائط اللعبة

التعليمية "بيتا" كوسيلة لتعلم المواد حول التنوع الثقافي والملابس التقليدية في إندونيسيا للصف الرابع مادة التربية على المواطنة في مدرسة المحمدية تسعة الابتدائية في مالانج. استنادًا إلى نتائج الدراسة التي تفيد بأن وسائط التعلم التعليمية للألعاب التعليمية التي تعمل قد تم استخدامها بشكل فعال في مواد الدراسات الاجتماعية ، ومواد الملابس اندرويد بنظام التقليدية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية ، والتي تم تمييزها بالحصول على متوسط درجات في التجارب الميدانية بمستوى صلاحية منتج يبلغ 91٪ واكتساب مخرجات التعلم كاملة 96٪ صنفت بشكل عام على أنها جيدة جدا

الكلمات المفتاحية: تطوير الإعلام ، الألعاب التربوية ، التنوع الثقافي

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
نبذة مختصرة.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Pembatasan Penelitian.....	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Media Pembelajaran	12
B. <i>Game</i> Edukasi.....	15
C. Pendidikan Kewarganegaraan	19
D. Materi Keragaman Budaya di Indonesia	22
E. Hasil Belajar	28

F.	Kajian Penelitian Yang Relevan.....	28
BAB III33		
METODE PENELITIAN.....		33
A.	Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	33
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	33
C.	Uji Coba Produk.....	34
D.	Jenis Data	35
F.	Teknik Analisis Data	38
BAB IV		41
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		41
A.	Desain Pengembangan Media Pembelajaran	41
B.	Hasil Belajar	56
BAB V		67
PEMBAHASAN		67
A.	Kajian Produk yang Dikembangkan.....	67
B.	Pembahasan Hasil Validasi dan Uji Coba	71
C.	Kesimpulan.....	73
D.	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN.....		80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis - jenis Pakaian Adat Di Indonesia.....	24
Tabel 2. 2 Originalitas Penelitian.....	31
Tabel 3. 1 Tingkat Validasi Media.....	39
Tabel 4. 1 Komponen Media PETA.....	47
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4. 3 Hasil Kritik dan Saran Ahli Validator.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4. 6 Perbandingan Rata - rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	61
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol & Kelas Ekperimen	62
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Kelas & Kontrol Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4. 9 Hasil Uji - Idependent Sample T-test Kelas.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Opsi Desain	46
Gambar 4. 2 Desain Final	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Izin Penelitian	80
Lampiran 2. Bukti Konsultasi	81
Lampiran 3. Instrumen Wawancara	82
Lampiran 4. Instrumen Pre-tes	85
Lampiran 5. Lampiran Post-tes	89
Lampiran 6. Instrumen Validasi Materi	93
Lampiran 7. Instrumen Validasi Desain.....	94
Lampiran 8. Instrumen Validasi Pembelajaran.....	94
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara terminologis Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Winarno, 2019). Hakikat dari Pendidikan kewarganegaraan untuk jenjang sekolah dasar yakni proses untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang memiliki peran, tanggungjawab sebagai warga negara dan secara khusus peran Pendidikan kewarganegaraan adalah proses penyiapan warga negara tersebut (Mulyoto et al., 2020).

Ruang lingkup pembelajaran PKn yang tercantum dalam permendiknas no.22 tahun 2006 meliputi (1) Pancasila, (2) UUD 1945, (3) norma, hukum, dan peraturan, (4) hak asasi manusia, (5) kekuasaan dan politik, (6) persatuan dan kesatuan bangsa, (7) kebutuhan warga negara dan (8) globalisasi Baidi (2016) Baidi. Upaya mewujudkan delapan ruang lingkup permendiknas no.22 tahun 2006 membutuhkan metode dan strategi pembelajaran yang diharapkan (1) materi PKn mudah dipahami, baik dalam konteks pengetahuan kewarganegaraan, karakter kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan dan (2) guru mampu menumbuhkan karakter yang diharapkan.

Proses pembelajaran PKn di sekolah dasar Muhammadiyah 9 sebagai lokasi penelitian perlu mengembangkan media. Guru sekolah dasar Muhammadiyah 9 Malang hanya bertumpu pada media power point yang sangat text books dan normatif dan mind mapping, pada saat kegiatan pembelajaran pun guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga kegiatan pembelajaran sangat membosankan. Hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang kurang optimal pada mata pelajaran PKn juga disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Waktu yang terbatas dan materi yang padat hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media PETA pada materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia pada kelas IV sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi antusias dalam berpartisipasi kegiatan belajar mengajar. Guru perlu melakukan pengembangan media dalam kegiatan pembelajaran, untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh jurnal Pendidikan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Audie, 2019).

Peneliti mengembangkan media PETA dengan tujuan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi PKn. Karena media PETA

dilengkapi fitur materi keragaman budaya dan pakaian adat, gambar dan quiz. Media game edukasi berbasis aplikasi android, dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung oleh permainan yang menarik dan anak menjadi lebih aktif (Widoretno & Setyawan, 2021). Media game edukasi PETA memberikan keuntungan bagi siswa untuk mengakses materi dengan bebas tanpa ada batasan waktu. Sehingga memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif yang bisa diakses walaupun diluar jam sekolah.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pembelajaran (Wahyuningsih, 2020). Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah diperoleh dalam bentuk nilai, angka-angka atau skor (Rahayu, 2021). Nilai yang diperoleh siswa menjadi ukuran untuk meninjau penguasaan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil belajar diberikan ketika siswa telah menjalankan aktivitas pembelajaran, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman bukan hanya salah satu aspek potensi saja.

Media pembelajaran memiliki daya untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan acuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Darul Hikmah Asri & Yoyok Yermiandhoko tahun 2018 menyatakan bahwa media game edukasi berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar IPS dengan perolehan hasil belajar sebesar 82,5% layak digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran (Asri,

2018). Penelitian tersebut diperkuat oleh I Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi & Anak Agung Gede Agung menyatakan bahwa media game edukasi berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar IPA materi jaringan makanan pada kelas V yang ditandai dengan rata-rata hasil belajar siswa 92,72% mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar (Putri Wangi & Gede Agung, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media tersebut berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi PETA Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Budaya dan Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media game edukasi PETA mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di indonesi di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media game edukasi PETA mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media game edukasi PETA mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di indonesi di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.
2. Untuk mengetahui keefektifan media game edukasi PETA mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di indonesi di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang terhadap hasil belajar siswa

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Bentuk produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah game edukasi PETA materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia dalam bentuk aplikasi berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa, berikut spesifikasinya:

1. Halaman Menu Utama

Halaman ini berisi desain intro yang menampilkan nama media yaitu PETA "Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat", terdapat menu panduan aplikasi PETA, materi dan *quiz*.

2. Halaman Menu Panduan Aplikasi PETA

Menampilkan tujuan aplikasi, capaian pembelajaran KI dan KD, Petunjuk penggunaan Aplikasi PETA, tombol pada aplikasi serta profil pengembang yang berisi terkait biodata pengembang seperti Nim, alamat, pihak-pihak yang mendukung pembuatan aplikasi, dosen pembimbing dan tahun produksi.

3. Halaman Materi

Penyajian materi di kegiatan pembelajaran melalui media game edukasi PETA ini dikombinasikan dengan media teks, audio dan visual. Materi PKn yang disajikan yakni pengertian keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia, jenis-jenis pakaian adat di Indonesia dan upaya pelestarian pakaian adat di Indonesia. Materi tersebut telah disinkronkan dengan capaian pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator pembelajaran kelas IV.

4. Halaman Quiz

Halaman *quiz* terdapat soal dengan materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia. Sebelum mengerjakan *quiz* siswa harus menulis nama lengkap agar bisa mengakses *quiz*. Setiap jawaban yang benar mendapat skor 1 poin, jika jawaban siswa salah maka tidak mendapat skor, setiap soal satu soal siswa diberi waktu satu menit untuk mengerjakan. Diakhir permainan siswa mendapat total jawaban salah dan benar.

5. Media Game Edukasi Peta

Telah didedasin menggunakan tema nusantara, menggunakan animasi kartun yang dapat menarik perhatian siswa, dilengkapi gambar-gambar yang menarik, penggunaan warna dan *font* yang berwarna warni dan dilengkapi dengan audio didalamnya.

E. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini memiliki asumsi pengembananagan diantaranya:

1. Media *Game* edukasi digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia.
2. Pengemabangan media game edukasi PETA di desain semenarik mungkin dengan dilengkapi materi pembelajaran, audio dan latihan soal.
3. Media game edukasi PETA dapat digunakan kapan saja dan tidak dibatasi oleh waktu pembelajaran yang ada di kelas, untuk mewujudkan

pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan fleksibel. Media game edukasi PETA memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Menambah sumber pengetahuan yang dapat digunakan sebagai bahan literatur mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis aplikasi android. Penelitian ini sebagai upaya memajukan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Sehingga dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru/Sekolah

Dengan media *Game* edukasi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia sehingga proses pembelajaran yang diharapkan lebih efektif dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia, mengenalkan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi yang ada pada media game edukasi PETA karna bisa diakses berulang kali dengan waktu yang fleksibel.

G. Pembatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini fokus pada permasalahan penggunaan media yang kurang variatif, pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai upaya pemecahan masalah dilakukan pengembangan media game edukasi PETA pada materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia. Media game edukasi dapat digunakan oleh siswa. Maka dari itu, peneliti menetapkan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi PETA Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Budaya dan Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang”.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah 9 Malang ditemukan permasalahan yang mana guru hanya mengandalkan power point dan mind mapping dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran pada mata pelajaran PKn masih jarang dikembangkan. Sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal, oleh karena itu peneliti

melakukan pengembangan media game edukasi PETA diharapkan dapat menjadi solusi siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

H. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini, memiliki beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian. Untuk menghindari kesalahan penafsiran dari beberapa istilah tersebut, berikut pemaparan definisi operasional:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah penelitian untuk mengembangkan produk atau mengembangkan dan melengkapi produk yang sudah ada sebelumnya. Adapun produk yang dikembangkan peneliti adalah media *game* edukasi “PETA” Mata Pelajaran PKN Materi Keragaman Budaya dan Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara dari pemberi informasi atau guru kepada penerima informasi atau siswa. Media berperan untuk meningkatkan motivasi, perhatian dan keterampilan sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik.

3. Media Game Edukasi

Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses pembelajaran secara lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu game edukasi juga bisa digunakan untuk menambah pengetahuan siswa melalui suatu permainan edukasi.

4. Pembelajaran PKn

Bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran untuk meninjau penguasaan dalam memahami materi. Hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dalam bentuk nilai, angka-angka, skor huruf maupun kalimat yang dapat menunjukka kualitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media merupakan jalur penghubung informasi dari pemberi informasi kepada penerima. Proses komunikasi tersebut terjadi melalui empat komponen yaitu pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media (Nugroho & Purwantoro, 2022). Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Audie, 2019). Media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar yang dapat membenahi ketidak jelasan materi serta dapat menyederhanakan yang rumit sehingga peserta didik mampu memahami pelajaran dengan mudah.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Mufliva & Iriawan, 2022). Rangkaian kegiatan disusun secara terencana untuk memudahkan siswa belajar. Lingkungan belajar tidak hanya berupa tempat tetapi juga metode dan media yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Kemajuan teknologi dan informasi dalam bidang Pendidikan, mengamsusikan bahwa pendidik perlu melakukan

pembaruan pada perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan paparan diatas media pembelajaran merupakan perantara dari pemberi informasi atau guru kepada penerima informasi atau siswa. Media berperan untuk meningkatkan motivasi, perhatian dan keterampilan sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat mempengaruhi keefektifan proses belajar mengajar. Target media pembelajaran dapat terwujud dengan baik apabila guru memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan konteks pembelajaran, menyesuaikan karakteristik peserta didik, dan menentukan penugasan yang dikerjakan peserta didik. Berikut utilitas media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Mengoptimalkan motivasi belajar, karena pembelajaran lebih menarik minat dan perhatian siswa.
- c) Memperjelas materi pembelajaran agar mudah dipahami sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
- d) Media pembelajaran mampu menghadirkan ilustrasi materi dengan lebih jelas tanpa terbatas ruang, waktu dan daya indra.

Jika objek yang dipelajari terlalu besar maka bisa disajikan dalam bentuk gambar, jika objek berada di masa lalu maka bisa disajikan dalam bentuk film dokumenter (Jalinus & Ambiyar, 2016).

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik suatu media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan klasifikasi tiap jenjangnya. Keberhasilan pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh pemilihan karakteristik media, situasi, dan kondisi pembelajaran. Adapun karakteristik media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media Grafis memiliki prinsip penyampaian pesan yang disajikan melalui simbol-simbol visual.
- b) Media Audio merupakan media yang melibatkan indra pendengarsaja dan mampu memanipulasi kemampuan suara.
- c) Media Audio Visual memiliki perpaduan audio dan visual atau media yang dapat didengar dan dilihat sekaligus, diakses menggunakan perangkat keras selama proses pembelajaran seperti proyektor, DVD, *tape recorder*, dan visual yang lebar.
- d) Media Multimedia merupakan kolaborasi berbagai jenis media yang terangkap menjadi satu, dapat diakses melalui situs web atau computer maupun smartphone, mudah diperbarui dan disebarluaskan (Batubara, 2020).

B. *Game* Edukasi

Game edukasi dirancang untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Delima et al., (2016). *Game* edukasi menjadi salah satu media yang digunakan untuk memberi pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu permainan yang unik dan menarik (Noviyanti, 2017). Target utama pengguna game edukasi adalah anak – anak, oleh karena itu penggunaan warna, tantangan yang diberikan, kesesuaian materi dan kemampuan anak menjadi faktor yang sangat penting dalam merancang sebuah game edukasi.

Permainan yang tidak mendidik (tidak memuat nilai edukasi) dapat membuat keaktifan dalam proses pembelajaran menurun. Sehingga perlu dikembangkan permainan yang bersifat mendidik tetapi tidak meninggalkan unsur menyenangkan dalam permainan (Yulianti, 2020). Sedangkan menurut Reigeluth alasan menggunakan *game* untuk pembelajaran adalah adanya hubungan antara belajar dan bermain. Sehingga *game* edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar (Nistrina & Faturochman, 2021)

Game edukasi merupakan media pendidikan yang berbasis multimedia interaktif dimana pemain belajar berdasarkan apa yang pemain lakukan di dalam game Vitianingsih (2017). Berdasarkan paparan diatas bisa disimpulkan bahwa game edukasi adalah salah

satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses pembelajaran secara lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu game edukasi juga bisa digunakan untuk menambah pengetahuan siswa melalui suatu permainan edukasi yang menarik.

1.Karakteristik *Game* Edukasi

Perancangan *game* edukasi yang baik harus memenuhi karakteristik dari education games itu sendiri. Berikut beberapa karakteristik perancangan sebuah educational game:

- a) Nilai Keseluruhan terpusat pada desain yang menarik dan interaktif serta durasi selama permainan.
- b) Kegunaan artinya game mudah digunakan dan diakses. System yang digunakan user friendly sehingga pengguna dapat mengaksesnya sendiri.
- c) Keakuratan diartikan sebagai kesuksesan model atau gambaran sebuah game ke dalam percobaan. Perancangan aplikasi harus sesuai dengan tahap perencanaan.
- d) Kesesuaian diartikan sebagai isi dan desain dapat diadaptasikan dengan keperluan pengguna dengan baik. Aplikasi harus menyediakan menu dan fitur untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
- e) Relevan artinya sistem harus membimbing pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu karena pengguna

adalah siswa maka desain antarmuka harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Seperti menampilkan warna -warna yang ceria, animasi dan lain sebagainya.

- f) Objektivitas artinya menentukan tujuan pengguna dan kriteria dari kesuksesan dan kegagalan.
- g) Umpan balik artinya membantu pengguna dalam memahami sejauh mana kemampuan mereka. Terdapat animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan (Fridyatma & Ahsan, 2016)

2. Jenis – Jenis Game Edukasi

Game dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan platform yang digunakan, ukuran dan jenis game itu sendiri. Bertambahnya informasi dan teknologi jenis – jenis game terus mengalami perkembangan, namun secara umum game dibedakan menjadi enam yaitu:

- a) RTS (Real Time Strategy) merupakan game bergenre peperangan fiksi, tugas user adalah menyusun strategi dan melawan musuh.
- b) Action Game merupakan game yang mengasah reflex, akurasi dan waktu dalam menyelesaikan sebuah level.
- c) Fight Game merupakan game yang berisi pertarungan secara satu lawan satu. Pemain bisa mengeluarkan kemampuan tiap karakter game untuk mengalahkan musuh.

- d) Game Simulator merupakan game yang mengarahkan pengguna untuk mengoperasikan hal yang biasa dilakukan di dunia nyata seperti membangun sebuah kota, belajar mengemudi dan lain sebagainya.
- e) Game Petualangan merupakan game yang mengarahkan pengguna untuk menyelesaikan teka-teki dan eksplorasi.
- f) Game Edukasi merupakan game yang berguna untuk menambah pengetahuan siswa melalui suatu permainan edukasi yang menarik (Wibowo, 2017).

3. Unity

Unity merupakan *game engine software* pengolah asset gambar, input suara, dan grafik yang nantinya akan digunakan untuk merancang suatu game, walaupun ada pula fungsi lainnya (Ulayya M et al., 2021). *Unity* mampu menggabungkan objek 3D menjadi sebuah video game atau konten yang interaktif. Keunggulan lainnya *unity* menghasilkan permainan yang dapat digunakan pada perangkat keras seperti *smarthphone android, apple, komputer, X-BOX* dan *PlayStation*.

4. Android

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang didesain untuk telepon seluler (*mobile*) seperti (*smartphone*) dan komputer tablet (Haryani et al., 2021). Kegunaanya sama seperti sistem operasi pada nokia, iOS di Apple dan Blacberry OS. Andoid

membantu platform terbuka bagi para pengembang untuk merancang aplikasi mereka sendiri untuk dioperasikan oleh berbagai macam *mobile device*. Android memiliki fitur manipulasi langsung yang sejenis dengan aktivitas dunia nyata seperti, mengetuk, menggesek, menyentuh dan membalikan cubitan untuk memanipulasi objek dalam layar.

Android merupakan *platform* dari komponen *mobile touchscreen* seperti *smartphone* dan *tablet*. Keutamaan Android yakni memiliki system operasi open source dan gratis (Syafrina, 2021). Android bebas untuk dikembangkan karena tidak ada biaya royalti dalam bentuk apapun. Hal ini memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi baru di dalamnya. Sistem android memiliki kumpulan aplikasi dan game yaitu *google playstore*, pengguna android dapat mengunduh berbagai aplikasi atau *game* sepuasnya tanpa membayar biaya aplikasi tersebut. Penggunaan yang mudah dan lengkap menjadikan android sebagai platform yang disukai masyarakat dunia.

C. Pendidikan Kewarganegaraan

PKn merupakan ilmu yang bersifat interdisipliner (antar bidang), karena berisi kumpulan disiplin ilmu seperti hukum, politik, administrasi negara, sosiologi dsb (Tuhuteru, 2022). Sehingga sasaran yang dipelajari berkaitan dengan bagaimana menjadi warga

negara baik secara empiric maupun non empiric. Secara terminologis Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan ilmu yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Winarno, 2019).

Ruang lingkup pembelajaran PKn yang tercantum dalam permendiknas no.22 tahun 2006 meliputi (1) Pancasila, (2) UUD 1945, (3) norma, hukum, dan peraturan, (4) hak asasi manusia, (5) kekuasaan dan politik, (6) persatuan dan kesatuan bangsa, (7) kebutuhan warga negara dan (8) globalisasi Baidi (2016). Berdasarkan paparan diatas Pendidikan kewarganegaraan merupakan Bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

1. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu bidang studi yang dibelajarkan pada jenjang sekolah dasar (Yunita et al., 2022). Hakikat dari Pendidikan kewarganegaraan untuk jenjang sekolah dasar yakni proses untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang memiliki peran, tanggungjawab sebagai warga negara

dan secara khusus peran Pendidikan kewarganegaraan adalah proses penyiapan warga negara tersebut (Mulyoto et al., 2020).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan sarana untuk mengasah dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berasal dari budaya bangsa Indonesia. Sehingga terealisasi dalam bentuk perilaku sehari-hari siswa sebagai individu, anggota masyarakat dalam berkehidupan bangsa dan negara (Pamuji, 2014). Sedangkan menurut Aziz Wahab Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab (Magdalena et al., 2020).

Berdasarkan definisi diatas, PKn merupakan media pengajaran yang mengajarkan cara menjadi warga negara yang baik, yang mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan mengakui UUD sebagai landasan hukum di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Melalui pengajaran PKn diharapkan siswa menjadi generasi penerus bangsa yang berkompeten, mempertahankan nilai-nilai Pancasila, dan siap menjalankan peran sebagai individu yang berbangsa dan bernegara.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan kewarganegaraan adalah mendidik warga negara yang baik seperti memiliki pengetahuan kewarganegaraan, kompetensi kewarganegaraan dan watak kewarganegaraan. Dari pernyataan tersebut dijabarkan sebagaimana berikut:

1. Aspek kognitif yaitu menambah pengetahuan atau wawasan peserta didik akan segala hal yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dengan benar melalui berbagai cara atau metode. (aspek kognitif)
2. Aspek sikap yaitu membina dan membentuk sikap warga negara yang mau dan meyakini pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian pengetahuan tersebut dapat di internalisasikan dalam diri atau jiwa peserta didik menjadi sikapnya menanggapi persoalan.
3. Aspek psikomotor yaitu melatih keterampilan kewarganegaraan kepada peserta didik untuk dapat menjadi warga negara yang tampil berdemokrasi. Hal ini dilakukan dengan cara membiasakan peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat (Yunita et al., 2022).

D. Materi Keragaman Budaya di Indonesia

Budaya merupakan suatu hasil ide atau gagasan manusia yang menyangkut dalam berbagai aspek kehidupan. Diantaranya cara berperilaku, kepercayaan, nilai-nilai dan hasil aktivitas manusia yang menunjukkan ciri dari sekelompok masyarakat tertentu (Puspitasari, 2022). Indonesia merupakan bangsa yang majemuk dengan keragaman suku, etnik, agama dan Bahasa. Keragaman budaya menjadi salah satu keunikan suatu bangsa, begitu pula dengan

keragaman budaya yang ada di Indonesia. Seperti rumah adat, pakaian adat, upacara adat, tarian tradisional, upacara adat alat musik tradisional, lagu tradisional, bahkan beragam makanan khas (Herimanto, 2021).

1. Pakaian Adat

Indonesia memiliki 37 provinsi yang tiap-tiap provinsi tersebut terdapat adat dan kebudayaan tersendiri. Hal tersebut menjadikan pakaian adat di Indonesia sangat beragam. Pakaian adat adalah bagian dari keberagaman budaya yang ada di Indonesia (Utami, 2018). Setiap pakaian adat mempunyai beragam simbol, corak warna, bentuk, hiasan, dan motif yang berbeda dan unik. Pakaian adat merupakan bagian dari unsur kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Selain beragam, pakaian adat pun memiliki kegunaan penting bagi setiap daerah sebagai berikut:

a) Pakaian adat merupakan ciri khas suatu daerah di Indonesia

Budaya suatu daerah dapat dilihat dari corak pakaian adat yang dikenakan. Seperti pakaian kebaya menjadi ciri khas masyarakat Jawa, sedangkan kain tenun menjadi ciri khas masyarakat Sumatra.

b) Perayaan hari besar

Pakaian adat biasanya dikenakan pada saat perayaan upacara adat, penyambutan tamu, mengirim doa kepada leluhur, dan lain sebagainya. Beberapa wilayah di Indonesia pakaian adat

dikelompokkan sesuai dengan jabatan seseorang di daerah tersebut.

Pakaian kepala suku, keluarga kerajaan, bangsawan berbeda dengan masyarakat biasa.

c) Pernikahan

Salah satu acara yang menggunakan pakaian adat adalah pernikahan, pakaian adat akan dikenakan oleh pengantin laki-laki dan perempuan saat hari pernikahan. mereka juga mengenakan aksesoris dan dekorasi untuk memperindah pakaian adat yang dikenakan (Bangsawan et al., 2021)

2. Jenis – Jenis Pakaian Adat di Indonesia

Pakaian adat di Indonesia sangat beragam, berikut adalah jenis-jenis pakaian adat di Indonesia:

Tabel 2. 1 Jenis - jenis Pakaian Adat Di Indonesia

Aceh Uleebalang  Aceh	Jakarta Betawi  DKI Jakarta	Gorontalo Makuta  Gorontalo	Papua Koteka  Papua
--	--	--	--

Bali Payas Agung  Bali	Yogyakarta Kebaya Beskap  DI Yogyakarta	Kal.Sel Banjar  Kalimantan Selatan	NTT Rote  Nusa Tenggara Timur
NTB Lambung  Nusa Tenggara Barat	Kal.Ut Ta'a Sapaisapeq  Kalimantan Utara	Kal.Bar King baba& King Tompang  Kalimantan Barat	Kal.Teng Sangkarut  Kalimantan Tengah
Kal.Tim Kustin  Kalimantan Timur	Sul.Ut LakuTepu  Sulawesi Utara	Sul.Bar PattuqduqTowaine  Sulawesi Barat	Sul.TengBaju Ngambe  Sulawesi Tengah

Sul.Tengg Kinawo  Sulawesi Tenggara	Sul.Sel Baju Pokko  Sulawesi Selatan	Maluku Baju Cele  Maluku	MalukuUtara Lemo  Maluku Utara
Papua Barat Adat Ewer  Papua Barat	Sumatra Utara Ulos  Sumatera Utara	Sumatra Barat Bundo Kanduang  Sumatera Barat	Riau Teluk Balanga  Riau
Kep.Riau Kebaya Laboh  Kepulauan Riau	Jambi KurungTanggung  Jambi	Sumatra Selatan Aesan Gede  Sumatera Selatan	Bengkulu Rejang Lebong  Bengkulu

Lampung Tulang Bawang  Lampung	Jawa Barat Kebaya Sunda  Jawa Barat	Banten Pangsi  Banten	Jawa Tengah Kebaya Jawa  Jawa Tengah
Jawa Timur Paesan  Jawa Timur			

3. Upaya Pelestarian Pakaian Adat di Indonesia

Upaya menjaga dan melestarikan budaya adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya nilai tradisional secara terus menerus dan terpadu. Menjaga dan melestaikan keragaman pakaian adat dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya sebagai berikut:

- Bangga menggunakan pakaian adat daerah masing-masing.
- Mengenal dan mempelajari pakaian adat daerah masing – masing.
- Saling menghargai dan menghormati berbagai pakaian adat yang ada di Indonesia (Utami, 2018).

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pembelajaran (Wahyuningsih, 2020). Hasil yang telah diperoleh dalam bentuk nilai, angka-angka, skor huruf dan kalimat. Secara umum definisi hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran untuk meninjau penguasaan dalam memahami materi. Hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dalam bentuk nilai, angka-angka, skor huruf maupun kalimat yang dapat menunjukka kualitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

F. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini ditulis berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu dengan persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

- 1) Penelitian oleh Karimatin Nurisa tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan”. Penelitian tersebut menggunakan model *ADDIE* pada proses penelitiannya, kemudian mata pelajaran yang

digunakan dalam media pembelajaran game edukasi berbasis android adalah mata pelajaran ekonomi kelas X SMA dan disebutkan pula bahwa hasil media pembelajaran media pembelajaran game edukasi berbasis android efektif digunakan pada mata pelajaran ekonomi dengan dibuktikan hasil uji coba lapangan sangat baik (85,86%) dan meningkatnya hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media media pembelajaran game edukasi berbasis android bahwa perolehan nilaihasil belajar sebelum diberi perlakuan 69,55% meningkat sebesar 14,15% sehingga menjadi 83,7% (Nurisa & Abdul Ghofur, 2019).

- 2) Penelitian oleh Fahrur Rozi & Ayunda Kristari tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI SMAN 1 Tulungung”. Pada penelitian tersebut menggunakan model *Prototype* dengan Teknik analisis data menggunakan skala guttman dan skalalikert pada proses penelitiannya. Kemudian mata pelajaran yang digunakan media pembelajaran game edukasi berbasisandroid adalah mata pelajaran fisika dan disebutkan pada hasil penelitian bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis android efektif digunakan pada mata pelajaran fisika kelas XI SMA yang ditandai denganmendapatkan rata-rata skor pada uji coba lapangan dengan tingkat kevalidan secara keseluruhan yaitu 90% dan dikategorikan sangat baik (Rozi & Kristari, 2020).

- 3) Penelitian oleh Darul Hikmah Asri & Yoyok Yermiandhoko tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi “SI GALANG” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SDN Kedurus III Surabaya”. Pada penelitian tersebut menggunakan model *Borg and Gal* dan menggunakan Teknik analisis kuantitatif dalam proses penelitiannya. Kemudian mata pelajaran yang digunakan media pembelajaran game edukasi berbasis android adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan disebutkan pada hasil penelitian bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis android efektif digunakan pada mata pelajaran IPS materi pakaian adat kelas IV SD yang ditandai dengan mendapatkan rata-rata skor pada uji coba lapangan dengan tingkat kevalidan produk 91% dan perolehan hasil belajar sebesar 82,5%(Asri, 2018).
- 4) Penelitian oleh I Dewa AyuNyoman Putri Wangi & Anak Agung Gede Agung tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V.” Peneliti menggunakan model ADDIE dan menggunakan teknik analisis kuantitatif dalam proses penelitiannya. Kemudian mata pelajaran yang digunakan media Game edukasi adalah mata pelajaran IPA dan disebutkan pada hasil penelitian bahwa media pembelajaran Game edukasi efektif digunakan pada mata pelajaran IPA materi jarring-jaring makanan kelas V SD yang

ditandai dengan rata-rata hasil belajar siswa 92,72% (Putri Wangi & Gede Angung, 2021).

Berikut disajikan tabel persamaan dan perbedaan serta originalitas penelitian diantaranya:

Tabel 2. 2 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Karimatin Nurisa.” Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan. (E-Jurnal UNESA, Surabaya 2019)	Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis android.	Mata pelajaran yang digunakan Ekonomi; Subjek penelitian; kelas X SMA	Mata pelajaran yang digunakan yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); Model penelitian; ADDIE Subjek Penelitian siswa kelas IV
2.	Fahrur Rozi & Ayunda Kristari “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi	Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis android.	Mata pelajaran yang digunakan Fisika; Metode penelitian prototype;	Mata pelajaran yang digunakan yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Model Penelitian ADDIE Subjek penelitian Siswa kelas IV
3.	Darul Hikmah Asri & Yoyok Yermiandhoko. “Pengembangan Game Edukasi “SI GALANG” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas	Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis android.	Metode penelitian; Borg and Gall; Materi Pelajaran yang digunakan; pakaian adat.	Mata pelajaran yang digunakan yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); Model penelitian; ADDIE Subjek Penelitian siswa kelas IV

	IV SDN Kedurus III Surabaya” JPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Surabaya 2018)			
4.	I Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi & Anak Agung Gede Agung (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Game edukasi Pada Muatan Pelajaran IPA kelas V. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha (2021) Vol. 9 No. 1 Tahun 2021 pp. 150-159	Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis android.	Mata pelajaran yang digunakan IPA Subjek penelitian siswa kelas VIII SMP	Mata pelajaran yang digunakan yaitu Pendidikan Kewargangrahan (PKn); Model penelitian; ADIE Subjek Penelitian siswa kelas IVSD

Tabel kajian yang relevan tentang orisinalitas penelitian menunjukkan perbedaan yang terletak pada topik penelitian, metode pengembangan, lokasi penelitian, subjek penelitian serta hasil penelitian. Produk dari penelitian ini nantinya akan berupa media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia pada pembelajaran tematik kelas IV yang dihasilkan dalam bentuk game berbasis android yang dikembangkan dengan menggunakan game *engine Unity*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mengatasi problem yang ada di kelas. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan diantaranya *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Branch, 2009).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan dengan model ADDIE. Model ADDIE memiliki proses yang tersusun secara sistematis antara satu tahapan ke tahapan lainnya. Prosedur pengembangan model ADDIE dipaparkan sebagai berikut:

1. *Analyze*: merupakan tahap analisis terhadap masalah yang ditemukan dan kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara di lokasi penelitian. Peneliti meninjau literatur pada penelitian sebelumnya untuk refrensi produk yang dikembangkan.

2. *Design*: merupakan tahap merancang desain produk berupa storyboard, konsep visual, gaya penggambaran, sound, font, warna, petunjuk permainan, materi pembelajaran, quiz, dan profil pengembang
3. *Development*: merupakan tahap pengembangan, diaman media pada proses penentuan *final storyboard*, konsep visual, gaya penggambaran, *sound*, *font*, warna, petunjuk permainan, materi pembelajaran dan *quiz*. Semua asset tersebut digabungkan menjadi video game yang utuh menggunakan *Unity*, kemudian di validasi kepada ahli validator. Produk mengalami perubahan dengan arahan ahli validator sebelum diimplementasikan kepada subyek penelitian.
4. *Implementation*: pada tahap ini produk yang dikembangkan sudah siap untuk diimplementasikan kepada subyek penelitian.
5. *Evaluation*: Media telah melewati tahap finishing, validasi serta implementasi, maka tahap selanjutnya dalah menguji apakah tujuan media yang dikembangkan sudah tercapai.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba penelitian ini menggunakan *quasi experimental*. Desain ini bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Setiyaningrum, 2015). Pola *quasi experimental* dilakukan dengan rancangan *nonequivalent control group*, yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan serta *post-test*

sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Kemudian membandingkan hasil perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (Budiarto et al., 2017). Desain penelitian ini berbentuk pola *nonequivalent control group design* sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Keterangan:

E = Kelompok Eksperimen

K = Kelompok Kontrol

O₁ dan O₃ = Pre-test

O₂ dan O₄ = Post-test

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen. (Iswan Riyadi, 2015)

2. Subyek Uji Coba

Berdasarkan desain uji coba diatas subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.

D. Jenis Data

Perolehan data dalm penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dihasilkan dari angket penilaian ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran dan hasil pre-test dan post-test siswa. Sedangkan data kuantitatif dihasilkan dari observasi dan wawancara kepada guru kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian guna mendapatkan informasi faktual kondisi di lokasi penelitian (Sugiarto, 2022). Observasi dilakukan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan ketika pra-penelitian, tujuannya untuk mengetahui permasalahan subyek penelitian sebelum melakukan pengembangan media. Tahap kedua dilakukan ketika penelitian berlangsung, untuk mengetahui tingkat keefektifan media game edukasi PETA terhadap hasil belajar siswa.

2. Kuisisioner

Angket atau kuesioner merupakan pengumpulan data dengan cara memberikan responden pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sayidah, 2018). Angket diberikan berguna untuk mengukur kelayakan media game edukasi PETA. Kelayakan produk tersebut meliputi materi, desain, keefektifan media dan respon siswa. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang sebagai responden penelitian. Tujuan angket

diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media game edukasi PETA.

3. Wawancara

Wawancara adalah memberikan pertanyaan kepada narasumber untuk memperoleh permasalahan yang akan diteliti dan hasil wawancara berupa rekaman atau catatan (Awi, 2021). Bentuk wawancara yang digunakan peneliti yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk dan keefektifan produk sesudah menggunakan media *game* edukasi PETA. Sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengetahui informasi lebih dalam terkait subyek yang akan diteliti.

4. Tes

Tes merupakan prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian (Rukajat, 2018). Tes dilakukan guna mengetahui hasil belajar siswa, sebelum dan sesudah diaplikasikan media game edukasi PETA. Tes yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang berupa *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan hasil tes tersebut menunjukkan tingkat keefektifan media, terhadap hasil belajar setelah menggunakan media *game* edukasi PETA pada pembelajaran PKn.

5. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi, wawancara untuk mendapatkan hasil penelitian yang kredibel (Murdawani, 2020). Bentuk dokumentasi bisa berupa tulisan, foto maupun

karya. Dokumentasi dikumpulkan dengan cara meninjau berbagai dokumen dan kegiatan yang berkaitan dengan siswa, guru dan SD Muhammadiyah 9 Malang.

F. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dengan responden penelitian dan saran dari validator yang dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penialain validator dan respon siswa terhadap media. Cara mengetahui kevalidan media game edukasi, keefektifan media dan respon siswa maka dilakukan analisis data angkat. Berikut teknis analisis data kevalidan yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Analisis Data Validas Media

Instrument angket validasi media adalah angket yang berisi kelayakan produk dan disusun menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan presepsi seseorang terhadap sesuatu (Siregar, 2017). Instrumen validasi diukur menggunakan skala 1-5 yang dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah total skor jawaban

$\sum X_i$ = Jumlah nilai tertinggi

100% = Bilangan konstan

Tabel 3. 1 Tingkat Validasi Media

No	Presentase	Kriteria	Kategori
1.	80% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa melakukan revisi
2.	60% < skor ≤ 79%	Cukup valid	Dapat digunakan namun, perlu dilakukan revisi.
3.	40% < skor ≤ 59%	Kurang valid	Disarankan tidak dipergunakan karena memerlukan revisi besar
4.	0% < skor ≤ 39%	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

Selanjutnya mencocokkan hasil penilaian dengan tabel 3.1 untuk mengetahui kategori kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Hasil Penggunaan Media

Upaya memperoleh hasil penggunaan media game edukasi pada mata pelajaran PKn, yang diujikan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang, maka diperlukan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan *independent sample t-test*.

1. Uji normalitas

Pengujian normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data yang diperoleh berdistribusi normal. Pengambilan keputusan uji normalitas shapiro wilk apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Santoso, 2011).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui keberagaman data yang diperoleh bersifat homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Jaya & Warti, 2022).

3. Independent Sample t-test

Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua populasi (Widiyanto, 2013). Dalam penelitian ini *uji-t* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Pengolahan data *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan bantuan program *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution)*

25.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran

1. Desain Media Game Edukasi PETA

Media game edukasi PETA merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009) memiliki lima tahapan, sebagai berikut:

a. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama Peneliti meninjau literatur pada penelitian sebelumnya untuk referensi produk yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang ditemukan dan kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara di lokasi penelitian. Kegiatan observasi dilakukan pada 18 april 2022 pada kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.

Pembelajaran diawali dengan membaca doa yang dipimpin oleh perwakilan siswa setelah itu guru melakukan absensi. Ketika guru menyampaikan materi media yang digunakan papan tulis. Saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa terlihat asik berbicara dengan temannya, sehingga guru mengubah media dengan memberi tugas pada siswa untuk membuat mind mapping di buku tugas masing-masing. Namun siswa terlihat kesulitan karena harus membuat mind map dan mencari materi

secara bersamaan. setelah selesai membuat mind map, guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Ketika menggunakan metode ceramah siswa mulai bosan dengan kegiatan pembelajaran. Berikut deskripsinya:

guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan bantuan papan tulis sehingga sebagian siswa merasa bosan dan tidak fokus. Siswa mulai antusias ketika membuat mind map tetapi tidak berlangsung lama.

Kondisi tersebut dapat terjadi karena guru hanya menyampaikan materi dan menyelesaikan materi dengan media pembelajaran dengan media yang ada disekitar saja. Pembelajaran selesai siswa diminta mengerjakan soal yang ada di buku paket.

Berdasarkan hasil observasi diatas, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, pembelajaran yang dilakukan kurang interaksi dengan siswa. Bahan ajar patokan guru adalah buku paket

Wawancara dilakukan oleh peneliti guna mendapat informasi faktual di lokasi penelitian. Wawancara dengan guru kelas IV dilakukan pada 18 april 2022. Hasil wawancara tersebut didapatkan informasi erkait kegiatan pembelajaran, media yang digunakan dan karakteristik siswa.

PKn merupakan ilmu yang bersifat interdisipliner (antar bidang), karena berisi kumpulan disiplin ilmu seperti hukum, politik, administrasi negara, sosialogi dsb (Tuhuteru, 2022). Guru mengatakan bahwa materi dalam PKn terlalu padat, kondisi pembelajaran hybird, keterbatasan media

yang digunakan, waktu pembelajaran yang terbatas. Berikut penuturan guru kelas IV,

Pembelajaran PKN seringkali membuat siswa bosan dan tidak focus karena materi penuh hafalan. Ketika pembelajaran offline waktu yang diberikan sangat terbatas, jadi saya harus mengganti di hari lain untuk menuntaskan pembelajaran PKn. Selama pembelajaran jarak jauh biasanya saya menggunakan video pembelajaran dan *power point* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun beberapa siswa tidak memperhatikan video maupun ppt yang saya kirim melalui grup WhatsApp. Sehingga berdampak dengan hasil belajar siswa kurang maksimal (Malang, 18 April 2022)

Guru mengalami kesulitan dalam materi keragaman budaya dan pakaian adat, karena minimnya media pembelajaran dan waktu pembelajaran yang terbatas. Penggunaan media PPT dan video pembelajaran seringkali tidak diperhatikan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Setelah mengkaji literatur penelitian terdahulu dan mengetahui masalah yang ada dihadapi, peneliti mengembangkan sebuah media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan media game edukasi PETA sebagai alternatif bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

b. Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu melakukan perancangan terhadap media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

1. Peneliti merancang materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran. Penyusunan materi disesuaikan dengan buku ESPS Pendidikan Pancasila untuk SD/MI “keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”. Peneliti membuat materi yang dicocokkan dengan capaian belajar atau kompetensi dasar terkait materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia yang dilengkapi dengan contoh gambar yang konkret.

2. Peneliti menyusun instrument validasi media dan materi serta soal pre-test dan post-tets berupa angket yang berisi butir pertanyaan yang disesuaikan dengan kategori yang akan dinilai. Angket validasi dilengkapi dengan kolom kritik dan saran untuk validator pada tahapan ini peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan melakukan validasi media kepada ahli validator.

3. Peneliti merancang desain game yang akan dimainkan oleh siswa. Dalam menentukan model produk media meliputi storyboard, konsep visual serta alur permainan.

A. Penyusunan Storyboard

Peneliti membuat rancangan jalan cerita yang ada didalam game edukasi PETA. Setelah itu menentukan peletakan tiap panel yang akan digunakan.

B. Penyusunan Konsep

Konsep visual game yang digunakan sebagai asset game “PETA” diantaranya *layout* seperti didalam kelas yakni papan tulis, dan desain karakter menggunakan pakaian adat. Karakteristik visual game ini menggunakan gambar dua dimensi dengan tampilan tampak depan yang memiliki resolusi 1280x720px. Gaya penggambaran yang digunakan adalah kartun yang disesuaikan dengan tema nusantara. Peneliti juga menentukan warna serta font yang digunakan.

c. Penyusunan Alur Permainan

Game yang akan dijalankan oleh siswa memiliki alur yang runtut untuk menyelesaikan game. Pertama siswa harus menyimak materi terlebih dahulu setiap panel materi, panel tersebut dilengkapi ontho gambar. Kedua siswa harus menyelesaikan misi dengan cara menyelesaikan soal quiz, terdapat feedback ketika siswa mengerjakan quiz dan siswa akan mengetahui skor mereka ketika telah mengerjakan quiz.

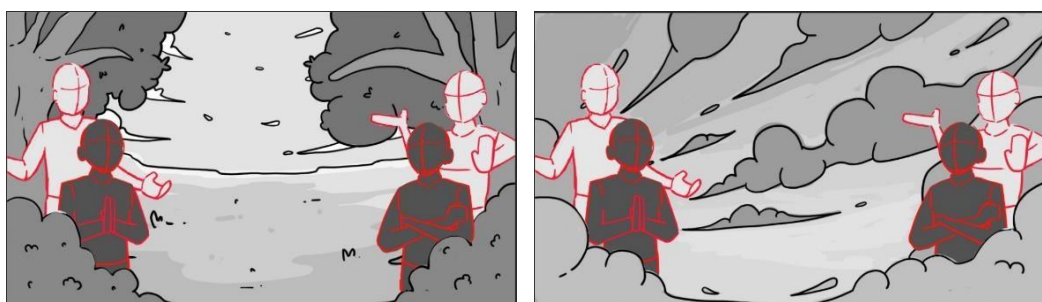
c. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk meneruskan sesuai pada tahapan desain. Pengembangan *game* edukasi “PETA” dikembangkan dengan perangkat lunak khusus untuk mendesain asset yang diperlukan. Perancangan asset *game* dilakukan menggunakan program adobe photoshop. Game edukasi “PETA” memiliki musik dan sound effect, sedangkan dalam proses penggabungan aset menggunakan aplikasi *Unity game engine*. *Unity* merupakan *game engine software* pengolah asset

gambar, input suara, grafik dan lain-lain yang nantinya akan digunakan untuk merancang suatu *game*.

1. Sketsa

peneliti mendesain beberapa sketsa sebagai opsi sebelum penentuan desain final. Desain final menjadi pertimbangan latar game.



Gambar 4. 1 Opsi Desain

2. Desain Final

Pada desain final sketsa telah ditentukan, peneliti mulai memberikan garis luar dan warna pada karakter menggunakan aplikasi adobe photoshop.



Gambar 4. 2 Desain Final

3. Komponen Game Edukasi PETA

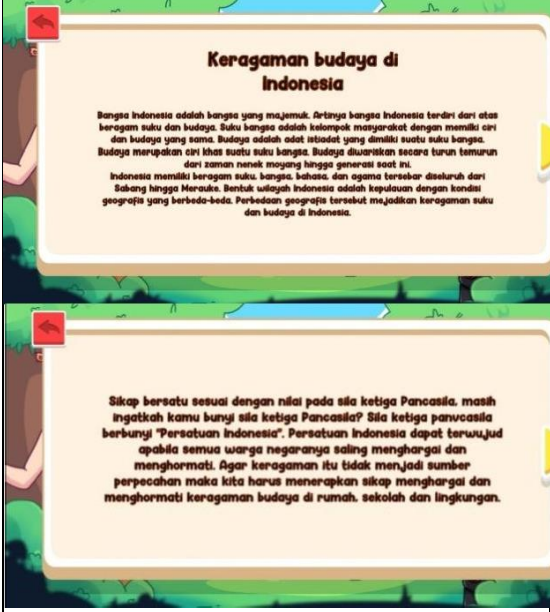
Komponen game merupakan keseluruhan bagian pada game. Setelah proses desain sketsa menjadi desain final maka selanjutnya

adalah memasukkan konten pada game. Kemudian peneliti juga menambahkan effect suara pada game dengan nuansa petualangan. Warna pada setiap tombol menu dilengkapi dengan symbol yang berbeda. Setiap panel memiliki isi konten yang berbeda, hal tersebut akan dijeaskan pada tabel 4.1 sebagai berikut,

Tabel 4. 1 Komponen Media PETA

No	Komponen Media PETA	Keterangan
1.	Halaman Utama 	Tampilan awal ketika aplikasi dibuka. Terdapat tiga menu utamayakni menu tentang, menu materi dan menu quiz.
2.	Menu Tentang 	Pada halaman tentang berisikan deskripsi mengenai aplikasi PETA, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan aplikasi, tombol pada aplikasi dan profil pengembang.

	 	
3.	Halaman sub materi 	Pada sub halaman materi ditampilkan empat pilihan pembelajaran yang bisa dipelajari oleh Siswa.
4.	Halaman materi	Pada halaman materi terdapat sub materi yaitu keragaman budaya di Indonesia, pakaian adat di Indonesia, jenis- jenis pakaian adat dan upaya pelestarian pakaian adat.

	 Keragaman budaya di Indonesia Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk. Artinya bangsa Indonesia terdiri dari atas keragaman suku dan budaya. Suku bangsa adalah kelompok masyarakat dengan memiliki ciri dan budaya yang sama. Budaya adalah adat istiadat yang dimiliki suatu suku bangsa. Budaya merupakan ciri khas suatu suku bangsa. Budaya diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang hingga generasi saat ini. Indonesia memiliki keragaman suku, bangsa, bahasa, dan agama tersebar disekujur dari Sabang hingga Merauke. Bentuk wilayah Indonesia adalah kepulauan dengan kondisi geografis yang berbeda-beda. Perbedaan geografis tersebut menjadikan keragaman suku dan budaya di Indonesia. Sikap bersatu sesuai dengan nilai pada sila ketiga Pancasila, masih ingatkah kamu bunyi sila ketiga Pancasila? Sila ketiga Pancasila berbunyi "Persatuan Indonesia". Persatuan Indonesia dapat terwujud apabila semua warga negaranya saling menghargai dan menghormati. Agar keragaman itu tidak menjadi sumber perpecahan maka kita harus menerapkan sikap menghargai dan menghormati keragaman budaya di rumah, sekolah dan lingkungan.	
5.	Halaman quiz 	Halaman quiz berisi soal-soal yang akan dikerjakan siswa. Sebelum mengerjakan siswa harus mengisi nama terlebih dahulu, ketika mengerjakan siswa akan mendapat feedback pada setiap jawaban yang dipilih dan diakhir siswa bisa melihat skor nya sendiri.

d. Imlementasi (*Implementation*)

Tahap penerapan media game edukasi PETA ditujukan pada 56 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang. Game telah melewati tahap validasi yang dilakukan ketiga ahli validator. Sebelum melakukan penerapan media,

peneliti membuka pembelajaran dengan menyapa siswa dan mengucapkan salam, setelah itu berdoa dan membaca al – quran bersama.

Tahap awal penerapan media dimulai dengan memberi sosialisasi kepada siswa terkait tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Tahap kedua peneliti membagikan lembar pre-test kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tahap ketiga peneliti menyampaikan materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia dengan dua acara yang berbeda. Pada kelas kontrol materi dijelaskan secara konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan berupa aplikasi game edukasi untuk memahami materi. Tahap keempat siswa kelas kontrol diberi lembar post-test untuk mengetahui hasil belajar setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan siswa di kelas eksperimen mengerjakan post tes yang ada di dalam game. Pada kelas eksperimen peneliti memberi lembar respon terhadap media game edukasi PETA.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian media dari validator serta hasil angket respon peserta didik terhadap media game edukasi “PETA”. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan serta kevalidan media game edukasi “PETA” sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.

a. Penyajian dan Analisis Data

A. Hasil Data Validasi

Hasil data validasi diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Produk yang divalidasi yaitu game edukasi PETA mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia, tujuan game edukasi PETA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Uji kevalidan produk dianalisis menggunakan skala likert yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi/isi dilakukan oleh Nuril Nuzulia, M.Pd.I dosen PPKN MI/SD program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Validasi Ahli Desain

Validasi desain media dilakukan oleh Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dosen Pengembangan Bahan Ajar Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Tri Cahyo Widodo, S.Pd sebagai guru yang mengajar di Sekolah Dasar Muhamadiyah 9 Malang pada pengembangan game edukasi “PETA” pada mata pelajaran PKN tema keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia.

Data yang diperoleh melalui hasil penilaian ketiga validator berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa perhitungan presentase menggunakan rumus skala likert, sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran.

1. Data kuantitatif

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator penilaian	Aspek yang dinilai	Skor		
		V1	V2	V3
A. Materi	1. Indikator pembelajaran jelas	5		
		5		
	2. Tujuan pembelajaran berada diawal materi.	4		
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5		
	4. Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajarann	5		
	5. Materi mudah dipahami	4		
		5		
	6. Pemberian contoh pada materi	5		
	7. Pemberian contoh yang mendukung materi	5		
	8. Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur	4		
		5		
	9. Materi lengkap dan benar secara teori	5		
	10. Kemudahan dalam mengakses materi	5		
	11. Materi yang disajikan jelas			
	12. Materi yang disajikan berdasarkan rujukan yang jelas	5		
	13. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5		
	14. Bahasa yang digunakan sesuai	5		

	dengan tingkat perkembangan siswa	5		
	15. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri	5		
	16. Terdapat quiz sebagai evaluasi	5		
	17. Quiz yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	5		
	18. Quiz jelas dan bahasanya mudah dipahami			
	19. Terdapat tumpukan balik pada soal evaluasi			
	20. Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis			
B. Desain	1. Media dapat digunakan pada berbagai jenis merek android		5	
	2. Media tidak mudah error ketika digunakan		4	
	3. Media tidak mengganggu kinerja handphone		5	
	4. Alur permainan jelas		5	
	5. Media mudah digunakan		5	
	6. Terdapat panduan yang jelas		5	
	7. Desain media menarik		4	
	8. Desain antar muka konsisten		5	
	9. Latar pada media pembelajaran menarik		5	
	10. Terdapat animasi dalam game		5	
	11. Ketepatan pemilihan warna pada game		4	

	12. Ketepatan tipe dan ukuran huruf pada game 13. Ketepatan pemilihan tema pada game 14. Ketepatan pemilihan sound pada game 15. Kualitas gambar yang disajikan memiliki resolusi tinggi 16. Ketepatan letak setiap tampilan 17. Navigasi tersedeia dengan jelas dan mudah dipahami 18. Simbol menu disesuaikan dengan isi konten 19. Penyajian evaluasi 20. Penyajian feedback evaluasi		5 5 4 5	
C. Pembelajaran	1. Media game edukasi PETA dapat digunakan di berbagai android 2. Media game edukasi PETA mudah diakses oleh siswa 3. Media tidak mudah error saat digunakan 4. Media tidak mengganggu kinerja handphone 5. Media game edukasi PETA interaktif 6. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi. 7. Tujuan pembelajaran berada diawal materi. 8. Materi yang disusun lengkap dan benar secara teori 9. Media game edukasi PETA dapat membantu		5 5 5 5 4 4 5 4 5 4	

	meningkatkan hasil belajar siswa			4
	10. Pemberian contoh pada materi yang mendukung materi			4
	11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			4
	12. Media game edukasi PETA dapat digunakan dimana dan kapan saja			4
	13. Media game edukasi PETA diakses siswa secara mandiri			5
	14. Media game edukasi PETA sesuai dengan karakteristik siswa			5
	15. Navigasi berupa <i>Button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan			4
	16. Media game edukasi PETA menjadi bahan ajar alternatif guru			4
	17. Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami			5
	18. Terdapat feedback setelah mengerjakan evaluasi			
	19. Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis			
	20. Desain media menarik			
	Total nilai	97	96	90

Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan skala likert sebagai acuan penilaian setiap aspek yang dinilai. Skor terendah adalah 1 dengan kategori tidak bisa digunakan dan skor tertinggi adalah 5 dengan kategori sangat valid dan bisa digunakan. perolehan hasil yang di tabel 4.2 menunjukkan bahwa total nilai validator materi mendapat skor

43, validator desain mendapat skor 43 dan validator pembelajaran mendapat skor 47. Total nilai dari ketiga validator bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media game edukasi PETA, yang dapat dilihat pada bagian lampiran.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ketiga ahli validasi, hal tersebut ditunjukkan pada tabel 4.3:

Tabel 4. 3 Hasil Kritik dan Saran Ahli Validator

Validator	Kritik
Validator Materi	1. Macam – macam pakaian adat ditambah sesuai dengan jumlah provinsi. 2. Soal quiz ditambah menjadi 20 soal
Validator Desain	1. Hendaknya tidak menggunakan warna terang pada bagian dalam huruf..Lebih baik diganti dengan warna gelap agar lebih mudah saat dibaca 2. Peletakan huruf pada bagian kuis perlu diperbaiki, lebih baik menggunakan rata tengah pada menu kuis.
Validator Pembelajaran	1. Perlu ditambahkan contoh pada materi pakaian adat.

B. Hasil Belajar

1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Kegiatan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru kelas saat melakukan penelitian. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi rancangan pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran dan instrument evaluasi pembelajaran.

Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan membaca al – quran bersama. Peneliti menyapa siswa dan memberikan ice breaking agar siswa bersemangat untuk belajar. Setelah itu peneliti memberi sosialisasi kepada siswa terkait tujuan pembelajaran, dan aturan selama kegiatan pembelajaran. Sebelum menjelaskan materi, peneliti membagikan lembar pre-tes yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mengerjakan pre-tes peneliti menjelaskan materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia dengan media papan tulis. Peneliti melakukan sesi tanya jawab, setelah itu membagikan lembar post-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berikut data hasil uji coba

Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

NO	NAMA	NILAI	
		PRE-TES	POS-TES
1.	AFF	20	70
2.	AYA	30	80
3.	AFF	40	80
4.	ABR	20	80
5.	ADP	60	80
6.	AHR	50	80
7.	ARC	80	80
8.	CPK	50	80
9.	CSPR	30	90
10.	CAS	70	80
11.	DZP	50	80
12.	ETZ	30	80
13.	GAM	40	80
14.	HAS	90	80
15.	JAHP	50	70
16.	MAV	30	80
17.	MAPA	10	70

18.	MFD	40	80
19.	MNH	90	80
20.	MZH	20	70
21.	NHA	60	80
22.	NK	40	90
23.	RS	60	80
24.	RTS	40	80
25.	WTN	30	70
26.	ZNP	70	80

2. Pelaksanaan kegiatan di Kelas Eksperimen

Kegiatan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru kelas saat melakukan penelitian. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi rancangan pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran PETA dan instrument evaluasi pembelajaran.

Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan membaca al – quran bersama. Peneliti menyapa siswa dan memberikan ice breaking agar siswa bersemangat untuk belajar. Setelah itu peneliti memberi sosialisasi kepada siswa terkait tujuan pembelajaran, dan aturan selama kegiatan pembelajaran. Peneliti membagikan lembar pre-tes yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mengerjakan pre-tes peneliti memberikan sosialisasi bagaimana cara menggunakan media PETA. Setelah itu peneliti membagikan handphone yang berisi media

PETA kepada siswa. Siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk mempelajari materi yang ada dalam media PETA, setelah itu dibuka sesi tanya jawab. Peneliti memberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan quiz dalam media PETA sebagai post-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data dijelaskan pada tabel 4.5

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NILAI	
		PRE-TES	POS-TES
1.	AAK	40	100
2.	ARM	30	90
3.	AW	30	80
4.	AAF	90	100
5.	AZS	20	90
6.	AD	20	80
7.	AKI	70	90
8.	DAC	20	80
9.	FGFA	50	90
10.	FNK	10	90
11.	HEMYK	20	80
12.	IRM	70	90
13.	IAF	90	100
14.	KMAH	80	100
15.	LAL	60	80
16.	MGZ	20	80
17.	MXAH	50	80
18.	NAW	20	80
19.	RHB	70	90
20.	RF	50	70
21.	TAZ	80	100
22.	TAAT	60	90
23.	YK	50	90
24.	YHNY	30	90
25.	YAW	50	80
26.	ZGS	40	90

3. Tingkat keefektifan Media Game Edukasi PETAT Terhadap Hasil Belajar Siswa

Alasan menggunakan *game* untuk pembelajaran adalah adanya hubungan antara belajar dan bermain. Sehingga *game* edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar (Nistrina & Faturochman, 2021). Hal tersebut didukung oleh penelitian oleh Nurisa & Abdul Ghofur pada tahun 2019 yang berjudul pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan. Bahwa hasil uji coba lapangan sangat baik (85,86%) dan meningkatnya hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media media pembelajaran game edukasi berbasis android sebelum diberi perlakuan 69,55% meningkat sebesar 14,15% sehingga menjadi 83,7%.

Pengaruh media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui melalui hasil uji *pre-tes* dan *post-tes*. Soal *pre-tes* dan *pos-tes* disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran PKN yaitu mengidentifikasikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Berdasarkan capaian belajar tersebut peneliti mengembangkan 20 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) di implementasikan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang

yang berjumlah 56 siswa. Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang dikelompokkan menjadi dua yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji *pre-tes* dan *post-tes* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbandingan hasil uji *pre-tes* dan *post-tes* dapat diketahui dengan menghitung rata-rata keduanya. Berikut tabel perbandingan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 6 Perbandingan Rata - rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Aspek	Kontrol		Eksperimen	
		Pre-tes	Pre-tes	Pos-tes	Pos-tes
1	Rata-rata	46.153	47.923	87.692	78.846
2	Ketuntasan	12%	15%	96%	81%

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 78.461 sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata 87.692. Hasil belajar lebih baik dibandingkan media konvensional. Hal tersebut dilihat dari ketuntasan kelas eksperimen mencapai 96%. Keefektifan media PETA dianalisis dari data hasil *pre-tes* dan *pot-tes* menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *indendent sampe t-test*.

1. Uji Normalitas

Data yang berdistribusi normal dapat diketahui dengan melakukan uji normalitas. uji *Shapiro-Wilk* dapat digunakan pada populasi yang sedikit. Karena populasi kelas kontrol dan kelas eksperimen kurang dari 50 maka penggunaan uji *Shapiro-Wilk* dikatakan sudah tepat. Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikasi 0,05. Pengolahan data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol & Kelas Ekperimen

<i>Tests of Normality</i>						
Hasil Post-test	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,143	26	,182	,930	26	,079
Kelas Kontrol	,151	26	,132	,950	26	,230

Pengambilan keputusan uji shapiro wilk apabila nilai signifikasi > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikasi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal (Santoso, 2011). Nilai sig (signifikan) pada tabel 4.7 menunjukan bahwa nilai sig kelas kontrol sebesar 0,230 > 0,05 dan kelas ekperimen sebesar 0,079. Karena nilai signifikasi kelas kontrol dan kelas ekspreimen > 0,05 maka dapat dinyatakan kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil data yang telah berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hasil data kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Berikut hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Kelas & Kontrol Kelas Eksperimen

		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Hasil Pos-tes Pkn	Based On Mean	,685	1	50	,412
	Based On Median	,644	1	50	,426
	Based On Median And With Adjusted Df	,644	1	49,691	,426
	Based On Trimmed Mean	,722	1	50	,399

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui keberagaman data yang diperoleh bersifat homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signfikasi lebih dari 0,05 (Jaya & Warti, 2022). Berdsarkan pada tabel 4.8 menunjukan bahwa nilai sig sebesar $0,422 > 0,05$, karena nilai signifikan $> 0,05$ data hasil post-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikatakan homogen.

3. Uji *Independent Sample T-test*

Berdasarkan hasil uji normalitas data berdistribusi normal dan uji homogenitas data kedua kelas tersebut bersifat homogen maka

pengujian selanjutnya yaitu *uji-independent sample t-test*. Uji-*independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua populasi serta melihat ada atau tidaknya pengaruh media terhadap hasil belajar siswa (Widiyanto, 2013). Dalam penelitian ini uji-*independent sample t-test* diperoleh dari hasil *post-tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil uji-*independent sample t-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4. 9 Hasil Uji - Independent Sample T-test Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Post tes	Equal variances assumed	8.118	.006	-2.293	50	0.00	8.84615	1.89206	-12.64646	-5,04584
	Equal variances not assumed			-2.305	42.256	0.00	8.84615	1.89206	-12.66380	-5,02851

Rumusan Hipotesis:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media PETA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.

H_a = Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media PETA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.

Kriteria Keputusan:

- 1) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima
- 2) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui nilai F . *Levene's Test for Equality of Variances* $8.118 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varians data kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Hasil uji-*independent sample t-test* berpedoman pada tabel *Equal variances assumed*. Diketahui bahwa nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ memiliki nilai $0,00 < 0,05$, sebagaimana pengambilan keputusan uji-*independent sample t-test* dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Karena nilai $\text{sig. sig.}(2\text{-tailed})$ kurang dari $0,05$ dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh media PETA terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya diketahui nilai tabel *Mean Difference* sebesar 8.846 yang diperoleh dari selisih rata-rata *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $78.846 - 87.692 = 8.846$ dan selisih perbedaan tersebut adalah -12.646 sampai $-5,045$ yang dapat diketahui dari tabel *Lower Upper Confidence Interval of Difference*.

Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Audie Nurul 2019). Sejalan dengan itu *game* edukasi menjadi salah satu media yang digunakan untuk memberi pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu permainan yang unik dan menarik (Putri 2012). Penggunaan media dalam pembelajaran

termasuk upaya guru dalam melakukan inovasi dan kreasi agar pembelajaran lebih menarik. Media yang tepat dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan uji-*independent sample t-test* yang telah dilakukan, media PETA menunjukan hasil yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang lebih baik dengan menggunakan media PETA dibandingkan menggunakan media konvensional. Media PETA dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena dalam kegiatan belajar sangat diperlukan media yang menarik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sesuai dengan kebutuhan, baik memperbarui yang sudah ada maupun dari sebelumnya atau membuat sesuatu yang baru. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk media *game* edukasi berbasis *android* pada materi perubahan keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang. Berikut adalah pembahasan dari hasil yang diperoleh pada saat penelitian:

1. Proses Pengembangan Media PETA

Media dikembangkan berdasarkan minimnya bahan ajar yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan kajian terdahulu untuk mengumpulkan dan menyeleksi bahan kepustakaan yang relevan dalam proses pengembangan media. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah *game* edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pengembangan media ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Analyze*: Langkah pertama adalah tahap analyze peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang ditemukan dan kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara di lokasi penelitian. Peneliti meninjau literatur pada penelitian sebelumnya untuk referensi produk yang dikembangkan. Setelah itu peneliti menganalisis masalah yang ada di lokasi penelitian sebagai latar belakang perkembangan produk.
- b. *Design*: Langkah kedua adalah tahap design dalam tahap ini peneliti telah menentukan tujuan, sasaran dan proses perencanaan pengembangan produk. Peneliti merancang desain produk berupa storyboard, konsep visual, gaya penggambaran, sound, font, warna, petunjuk permainan, materi pembelajaran, quiz, dan profil pengembang.
- c. *Development*: Langkah ketiga adalah tahap pengembangan. Rancangan pada tahap desain seperti sketsa, konsep visual, gaya penggambaran sound, font dan warna telah digabungkan menjadi kesatuan yang utuh. Peneliti mengerjakan desain menu tentang kami yang berisi tujuan aplikasi PETA, petunjuk permainan, capaian pembelajaran, dan profil pengembang. Menu materi yang berisi materi keragaman budaya dan keragaman pakaian adat di Indonesia. Menu quiz yang berisi soal evaluasi dan hasil belajar siswa. Media

PETA kemudian di validasi kepada ahli validator materi, desain dan pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada subyek penelitian.

- d. *Implementation*: Langkah keempat adalah media PETA sudah siap untuk diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang.
- e. *Evaluation*: Langkah kelima adalah menguji media yang dikembangkan. Media telah melewati tahap finishing, validasi serta implementasi, maka tahap selanjutnya adalah menguji keefektifan media *game* edukasi PETA terhadap hasil belajar siswa.

Pengembangan *game* saat ini bisa dikonversikan dengan berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Latubessy dan Ahsin tahun 2016 mengatakan bahwa permainan yang tidak mendidik (tidak memuat nilai edukasi) dapat membuat keaktifan dalam proses pembelajaran menurun. Sehingga perlu dikembangkan permainan yang bersifat mendidik tetapi tidak meninggalkan unsur menyenangkan dalam permainan.

Media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) merupakan *game* edukasi berbasis *android*. Media PETA memiliki 3 menu yaitu, menu tentang kami, menu materi dan menu *quiz*. Desain media PETA telah disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan *game*, warna, desain penggambaran, *sound* hingga *font* memiliki nuansa yang ramah bagi anak sekolah dasar. Materi yang disajikan banyak memberikan peluang berpikir dan menggunakan bahasa

yang mudah dipahami siswa. Selain digunakan untuk menambah pengetahuan, terdapat permainan edukasi yang menarik.

2. Keefektifan Media PETA Terhadap Hasil Belajar Siswa

Keefektifan media PETA dapat diketahui melalui perbandingan hasil uji *pre-tes* dan *post-tes*. Soal *pre-tes* dan *pos-tes* disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran PKn yaitu mengidentifikasikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Berdasarkan capaian belajar tersebut peneliti mengembangkan 20 soal pilihan ganda sebagai soal *pre-tes* dan *post-tes* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) di implementasikan pada 56 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang. Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang dikelompokkan menjadi dua yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji *pre-tes* dan *post-tes* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbandingan hasil uji *pre-tes* dan *post-tes* dapat diketahui dengan menghitung rata-rata keduanya.

Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 78.461 sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata 87.692. Hasil belajar

lebih baik dibandingkan media konvensional. Hal tersebut dilihat dari ketuntasan kelas eksperimen mencapai 96%.

B. Pembahasan Hasil Validasi dan Uji Coba

1. Hasil Validasi

Validasi produk dilakukan kepada para validator yaitu dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dari ke tiga validator tersebut menjawab 20 pertanyaan terkait pengembangan produk oleh peneliti. Terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu aspek desain, materi, dan pembelajaran, berikut adalah hasilnya :

- a. Pada aspek materi terdapat 20 pertanyaan yang berisikan tentang rumusan indikator, kesesuaian materi, kemudahan dalam memahami materi, materi dapat menumbuhkan berpikir kreatif siswa, ketepatan bahasa yang digunakan. Pada aspek materi ini mendapatkan presentase 97% yang termasuk dalam kategori valid dan media dapat digunakan.
- b. Pada aspek design terdapat 20 pertanyaan yang berisikan tentang kesesuaian desain dengan materi yang disajikan di dalam media PETA mata pelajaran PKn. Presentase yang didapatkan pada aspek desain ini adalah 96% yang artinya media dapat digunakan.
- c. Aspek pembelajaran terdapat 20 pertanyaan yang berisikan media PETA dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat digunakan

dimana dan kapan saja, mudah diakses. Pada aspek ini mendapatkan presentase 90% media dapat digunakan.

Hasil analisis validasi media PETA menunjukkan bahwa validator materi mendapatkan 97 dari skor maksimal 100 dengan presentase 97%, Hasil validator desain mendapatkan 96 dari skor maksimal 100 dengan presentase 96%, kemudian Hasil validator pembelajaran mendapatkan 90 dari skor maksimal 100 dengan presentase 90%. yang mana dari hasil analisis tersebut media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) dikatakan valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan revisi keseluruhan.

2. Hasil Uji Coba

Kegiatan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru kelas saat melakukan penelitian. Sebelum pengajaran, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah peneliti melakukan pengajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, pembelajaran yang menggunakan media PETA memiliki dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui keefektifan media PETA, data dianalisis menggunakan uji *indendent sampe t-test* dengan program IBM SPSS 25. Data yang dihitung adalah hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji-*independent sample t-test* berpedoman pada tabel *Equal variances assumed*. Diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) memiliki nilai

0,00<0,05, sebagaimana pengambilan keputusan uji-*independent sample t-test* dapat disimpulkan H₀ ditolak dan H_a diterima. Karena nilai sig. sig.(2-tailed) kurang dari 0,05 dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh media PETA terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya diketahui nilai tabel *Mean Difference* sebesar 8.846 yang diperoleh dari selisih rata-rata *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $78.846 - 87.692 = 8.846$.

Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan, media PETA menunjukkan hasil yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang lebih baik dengan menggunakan media PETA dibandingkan menggunakan media konvensional. Media PETA dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena dalam kegiatan belajar sangat diperlukan media yang menarik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil uji coba yang telah dilakukan. Pengembangan media game edukasi PETA mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa dijelaskan sebagai berikut:

1. Media PETA (Permainan Edukasi Tema Pakaian Adat) merupakan game edukasi berbasis android. Media PETA memiliki 3 menu yaitu, menu tentang kami, menu materi dan menu quiz.

Desain media PETA telah disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan game, warna, desain penggambaran, sound hingga font memiliki nuansa yang ramah bagi anak sekolah dasar. Materi yang disajikan banyak memberikan peluang berpikir dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain digunakan untuk menambah pengetahuan, terdapat permainan edukasi yang menarik.

2. Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan, media PETA menunjukkan hasil yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang lebih baik dengan menggunakan media PETA dibandingkan menggunakan media konvensional. Perolehan rata-rata kelompok kontrol sebesar 78.461 sedangkan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 87.692. Ketuntasan kelas eksperimen mencapai 96% sehingga media PETA dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Karena dalam kegiatan belajar sangat diperlukan media yang menarik.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi “PETA” pada mata pelajaran PKn materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia terdapat beberapa saran, diantaranya:

1. Penelitian pengembangan media *game* edukasi “PETA” dapat

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya dan pakaian adat.

2. Media *game* edukasi “PETA” memiliki beberapa kelemahan, karena itu bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan kelemahan yang ada.
3. Media *game* edukasi dapat dikembangkan dengan materi-materi lain.
4. Pengembangan masih perlu dilakukan agar produk menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, D. H. (2018). Pengembangan Game Edukasi “SI GALANG” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Aat Untu Kelas IV SD. 06.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 2.
- Awil, M. A. E. L. M. (2021). Teknik Pengumpulan Data Klien. Bitread Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=oS5MEAAAQBAJ>
- Baidi. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan: Berbasis Multikulturalisme Perspektif Psikologi Sosial Islam. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=9yveDwAAQBAJ>
- BANGSAWAN, I. P. R., SAMSUDIN, H., GUNAWAN, R., & FADILLAH, A. (2021). Kajian Rancangan Pakaian Tradisional Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatra Selatan. Bappeda Litbang Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan.
<https://books.google.co.id/books?id=-m1OEAAAQBAJ>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Fatawa Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=pBgJEAAAQBAJ>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer US.
<https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC>
- Budiarto, E., Tampubolon, B., & Uliyanti, E. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Teknik NHT Terhadap Hasil Belajar Matematika di SDN 29 Pontianak Kota.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2016). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. 12(1).
- Fridyatma, T. I., & Ahsan, M. (2016). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI GO GREEN Mr.Trashman MENGGUNAKAN ADOBE FLASH - PDF Download Gratis.
<https://docplayer.info/29882411-Rancang-bangun-game-edukasi-go-green-mr-trashman-menggunakan-adobe-flash.html>
- Haryani, Martinas, Suniandari, A., & Widiyanto, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi PESAMLINE (Pemesanan Ambulance Online) Berbasis Android | JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas).
<https://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jusim/article/view/1188>

- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Kencana.
<https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ>
- Jaya, A., & Wartu, R. (2022). Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi SPSS. Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=YW9mEAAAQBAJ>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. 2.
- Mufliva, R., & Iriawan, S. B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bidang Kajian Bilangan Berbasis Computer Science Unplugged (CSU) untuk Siswa Sekolah Dasar. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 6(2), 209.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62088>
- Mulyoto, G. P., Mohammad Miftahusyai'an, M. S., Nur Hidayah Hanifah, M. P., & Dr. H. Abdul Bashith, M. S. (2020). Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD. Publica Institute Jakarta.
<https://books.google.co.id/books?id=axogEAAAQBAJ>
- Murdawani. (2020). Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=nn0GEAAAQBAJ>
- Nistrina, K., & Faturochman, F. (2021). Rancang Bsnngun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates. Jurnal Informatika, 08.
- Noviyanti, S. (2017). Indonesian Journal on Information System.
- Nugroho, A., & Purwantoro, G. (2022). Fundamental Komputer: Era Digital Masa Depan. Narotama University Press.
<https://books.google.co.id/books?id=jixeEAAAQBAJ>
- Nurisa, K., & Abdul Ghofur, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasisi Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 7(2), 38–43.
<https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p38-43>
- Pamuji, D. D. (2014). Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dalam Pencegahan Kenakalan Remaja (Studi deskriptif di SMK Bakti Purwokerto).
- Puspitasari, R. (2022). Perkembangan Masyarakat Global—Damera Press. Damera Press.
<https://books.google.co.id/books?id=zyuUEAAAQBAJ>
- Putri Wangi, I. D. A., & Gede Angung, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran EFlashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. MIMBAR PGSD Undiksha, 9(1), 150.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32355>

- Rahayu, K. (2021). TPS-TEGA: Penerapannya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=2OBDEAAAQBAJ>
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>
- Santoso, S. (2011). Structural Equation Modeling. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=iDD71aY6RXkC>
- Sayidah, N. (2018). Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian. Zifatama Jawa. <https://books.google.co.id/books?id=gcO9DwAAQBAJ>
- Setiyaningrum, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Magelang. 3(1).
- Siregar, S. (2017). Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=IjTMDwAAQBAJ>
- Sugiarto. (2022). Metodologi Penelitian Bisnis. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=qTpcEAAAQBAJ>
- Syafrina, N. A. (2021, January 6). Mengenal Teknologi Android. Redaksiana. <https://redaksi.pens.ac.id/2021/01/06/mengenal-teknologi-android/>
- Tuhuteru, L. (2022). Pendidikan Karakter Untuk Menjawab Resolusi Konflik. CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=Uet9EAAAQBAJ>
- Ulayya M, Z., Khaleda, I., & Nurasiah, I. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Unity Dalam Berpikir Kritis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3278>
- Utami, D. T. (2018). ESPS: PPKn (pendidikan pancasila dan kewarganegaraan)/ penyusun, Dwi Tyas Utami ; editor, Endah Wahyuningtyas, Novita Sari | OPAC Perpustakaan Nasional RI. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1107426>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wahyuningsih, E. S. (2020a). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa.

- Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=3Bz-DwAAQBAJ>
- Wahyuningsih, E. S. (2020b). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=3Bz-DwAAQBAJ>
- Wibowo, A. (2017, November 16). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu? Pricebook. <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Widiyanto, M. A. (2013). Statistika Terapan. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=ZRdQDwAAQBAJ>
- Widoretno, S., & Setyawan, D. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak.
- Winarno. (2019). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=Gq_xDwAAQBAJ
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. 05.
- Yunita, I., Siregar, W. M., Sitanggang, R. P., Susilawati, W. O., Fransyaigu, R., Ayudia, I., Sari, M., Rahayu, S., & others. (2022). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=2waMEAAAQBAJ>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1917/Un.03.1/TL.00.1/10/2022 14 Oktober 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD Muhammadiyah 9 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Laila Nuriya Sinta
NIM : 18140020
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2021/2022
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flash Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keragaman Pakaian Adat Kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang
Lama Penelitian : Oktober 2022 sampai dengan Desember 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An-Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

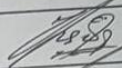
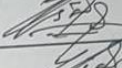
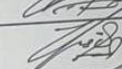
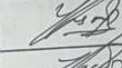
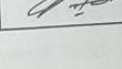
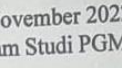
Lampiran 2. Bukti Konsultasi



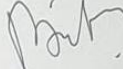
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
 Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Laila Nuriya Sinta
 NIM : 181400820
 Judul : Pengembangan Media Game Edukasi PETA Mata Pelajaran PKN Materi Keragaman Budaya Dan Pakaian Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang
 Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M. Pd
 NIP : 19920814201802012134

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	17 Mei 2022	Konsultasi revisi proposal outline	
2	01 Juni 2022	Konsultasi revisi proposal bab 1-3	
3	16 September 2022	Konsultasi materi media dan desain media	
4	29 September 2022	Konsultasi revisi desain media	
5	30 September 2022	Konsultasi revisi materi media dan desain media secara keseluruhan	
6	07 November 2022	Konsultasi naskah skripsi	

Malang, 07 November 2022
 Ketua Program Studi PGMI,


 Bintoro Widodo, M.Kes
 NIP. 197604052008011018

Lampiran 3. Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA PRA PENELITIAN

Narasumber : Tri Cahyo Widodo, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang

Tempat : SD Muhammadiyah 9 Malang

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang?	Jumlah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang ada 26 siswa.
2.	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang?	Siswa mampu memahami konsep namun harus disertai contoh kongkrit, penuh dengan rasa ingintahu namun mudah bosan.
3.	Bagaimana pembelajaran pkn berlangsung selama dikelas?	Pembelajaran pkn dijelaskan secara konvensional dengan metode ceramah terkadang saya menggunakan metode mind mapping di papan tulis.
4.	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran pkn selama di kelas?	Karena kondisi pandemic dengan sistem hybrid jika jadwal siswa luring maka menggunakan buku paket sedangkan jika jadwal siswa daring maka menggunakan zoom dan diberi video pembelajaran atau Power Point
5.	Bagaimana tanggapan anda mengenai penerapan media game edukasi PETA dalam pembelajaran?	Media berbasis android sesuai dengan kondisi saat ini. Siswa bias bermain dan belajar. Sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
6.	Apakah media game edukasi "PETA" sesuai	Sudah sesuai namun yang perlu lebih diperhatikan yaitu pemberian contoh yang dekat dengan
	diterapkan pada pembelajaran pkn khususnya materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia?	kehidupan sehari-hari. Jadi materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

7.	Apakah media game edukasi “PETA” mudah dioperasikan?	Iya, mudah karena terdapat petunjuk penggunaan pada aplikasi yang dideskripsikan dengan jelas.
8.	Apakah siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media game edukasi “PETA”?	Iya karena media berbasis teknologi membuat siswa lebih antusias serta pada dasarnya siswa itu suka diajak belajar sambil bermain
9.	Apakah media <i>game</i> edukasi “PETA” memiliki bahasa yang mudah dipahami siswa?	materi dalam game mudah dipahami siswa.
10.	Bagaimana jika diterapkan media game edukasi “PETA” pada materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia agar siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran?	Bagus, namun akan lebih baik bila dapat dioperasikan di komputer juga. Sehingga siswa bisa menggunakannya di lab komputer sekolah.

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI MATA PELAJARAN PKn
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Apakah <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia ini dapat memudahkan dalam belajar?	a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit
2	Apakah dengan penggunaan <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia ini dapat memberi semangat dalam belajar?	a. Sangat memberi semangat b. Cukup memberi semangat c. Kurang memberi semangat d. Tidak memberi semangat
3	Apakah materi <i>Game edukasi</i> mudah dipahami?	a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit

4	Apakah soal-soal pada <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia?	a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit
5	Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam <i>Game</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia ini	a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit
6	Selama mempelajari <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia ini, apakah ditemui kata-kata yang sulit?	a. Sangat sering menemukan b. Sering menemukan c. Jarang menemukan d. Tidak menemukan
7	Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia ini?	a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Sulit
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia bisa dipahami?	a. Sangat mudah dipahami b. Mudah dipahami c. Cukup mudah dipahami d. Tidak bisa dipahami
9	Apakah bahasa yang digunakan pada soal mudah dipahami?	a. Sangat mudah dipahami b. Mudah dipahami c. Cukup mudah dipahami d. Tidak bisa dipahami
10	Apakah <i>Game edukasi</i> materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia ini membantu untuk belajar secara mandiri	a. Sangat membantu b. Cukup membantu c. Kurang membantu d. Tidak membantu

Lampiran 4. Instrumen Pre-tes

UJIAN PRE-TEST MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA

MATA PELAJARAN PKN KELAS IV

Nama lengkap : _____
Nomor Absen : _____
Kelas : _____

1. Apa saja keragaman budaya di Indonesia? (Kecuali)
 - a. Bahasa
 - b. Agama
 - c. Pakaian adat
 - d. Kendaraan
2. Masyarakat daerah biasanya menggunakan pakaian adat pada acara maupun peringatan peristiwa tertentu. Seperti?
 - a. Acara khitanan
 - b. Acara pernikahan
 - c. Acara pemakaman
 - d. Acara ulang tahun
3. Berikut ini yang merupakan salah satu upaya melestarikan pakaian adat adalah...
 - a. Tidak mau menggunakan pakaian adat
 - b. Mempelajari cara menggunakan pakaian adat
 - c. Menjelekkan pakaian adat daerah lain.
 - d. Mau menggunakan pakaian adat jika dipaksa
4. Manakah sikap yang perlu diterapkan dalam menyikapi keragaman pakaian adat di Indonesia?
 - a. Saling menghargai dan menghormati berbagai pakaian adat di Indonesia
 - b. Mau berteman dengan yang sederhana saja
 - c. Mengejek pakaian daerah lain karena berbeda
 - d. Tidak mau menggunakan pakaian adat karena kuno
5. Pakaian adat merupakan?
 - a. Pakaian sehari hari
 - b. Pakaian orang kaya
 - c. Ciri khas suatu negara
 - d. Ciri khas suatu daerah

6. Perhatikan gambar dibawah! Pakaian adat tersebut berasal dari?



- a. Aceh
 - b. Bali
 - c. Sumatra Barat
 - d. NTT
7. Pakaian adat "Payas Agung" berasal dari?
- a. Bali
 - b. Aceh
 - c. Gorontalo
 - d. Jakarta
8. Pakaian adat D.I Yogyakarta disebut dengan?
- a. Kebaya dan beskap
 - b. Payas agung
 - c. Makuta
 - d. Asmat
9. Pakaian adat uleebalang berasal dari?
- a. Kalimantan Selatan
 - b. Papua
 - c. Aceh
 - d. NTT
10. Perhatikan gambar dibawah ini! Pakaian adat tersebut berasal dari?



- a. Papua Barat : Adat Ewer
 - b. NTT : Rote
 - c. Gorontalo : Makuta
 - d. Kalimantan Selatan : Banjar
11. "Persatuan Indonesia" merupakan sila ke?
- a. 1
 - b. 3
 - c. 5
 - d. 2

12. Bukan hanya beragam, pakaian adat juga memiliki fungsi yang penting untuk setiap daerah. Salah satu fungsi pakaian adat adalah?
- Bergaya
 - Pamer
 - Upacara Adat
 - Tidak ada yang benar
13. Gambar dibawah ini merupakan contoh sikap menghargai di lingkup?



- Rumah
- Tetangga
- Negara
- Sekolah

14. Misalkan kamu memiliki teman bernama Ani dan Komang. Ani berasal dari suku Bugis, Komang berasal dari suku Madura, dan kamu berasal dari suku Betawi. Sikapmu terhadap perbedaan tersebut adalah?
- Hanya bermain dengan teman yang suku bangsanya sama
 - Mengejek suku bangsa lain karena suku bangsamu adalah yang terbaik
 - Mengatakan bahwa sukubangsamu adalah yang terbaik
 - Saling menghormati perbedaan suku bangsa antar teman
15. Keragaman budaya adalah suatu hal yang tidak ternilai harganya, oleh karena itu supaya budaya di Indonesia tidak diakui oleh bangsa lain. Upaya yang dapat kita lakukan adalah
- Acuh pada budaya Indonesia
 - Menjual budaya kepada bangsa lain
 - Melestarikan budaya yang ada di Indonesia
 - Melestarikan budidaya ikan
16. Budaya diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang hingga generasi saat ini. Apakah pengertian dari budaya?
- Nama lain suatu bangsa
 - Pemecah suatu bangsa
 - Adat istiadat yang dimiliki suatu suku bangsa
 - Jawaban a dan b benar
17. Seorang pedagang siomay dari Bandung berbicara menggunakan bahasa sunda. Kamu berasal dari daerah berbeda. Kamu tidak mengerti bahasa sunda. Tindakanmu sebaiknya?
- Meminta dengan sopan agar pedagang itu berbicara menggunakan bahasa Indonesia
 - Tidak jadi beli
 - Mengajak pedagang berbicara menggunakan bahasa daerahmu
 - Meminta pedagang untuk tidak berbicara bahasa sunda

18. Keluargamu sedang berlibur ke Bali. Di sana sedang diadakan upacara tari kecak. Kamu ingin ikut melihat upacara tersebut. Sikapmu sebaiknya?
- Membuat kericuhan saat upacara dilaksanakan
 - Mencela orang yang sedang melakukan upacara
 - Tidak perlu memperhatikan
 - Menyaksikan upacara dengan tenang
19. Susan sangat mahir memainkan alat musik angklung. Guru meminta Susan menjelaskan cara menggunkan angklung. Tindakanmu sebaiknya?
- Mengobrol dengan teman lain
 - Mencari kekurangan dari penjelasan susan
 - Mendengarkan penjelasan Susan dengan seksama
 - Tidak mendengarkan penjelasannya
20. Keluargamu dan tetanggamu berasal dari daerah yang berbeda. Suatu hari tetanggamu mengadakan acara pernikahan khas daerahnya. Bimo kesal karena ia tidak dapat keluar rumah akibat kerumunan tamu tetangganya itu. Ibu menasehati bimo agar memaklumi kondisi tersebut. Bagaimana tanggapanmu ?
- Harusnya bimo menghargai acara pernikahan tetangganya
 - Tidak setuju dengan pendapat ibu
 - Mencela tetangga tersebut
 - Jawaban a salah

Lampiran 5. Lampiran Post-tes

**UJIAN POST-TEST MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAN
PAKAIAN ADAT DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PKN KELAS IV**

Nama lengkap : _____

Nomor Absen : _____

Kelas : _____

1. Apa saja keragaman budaya di Indonesia? (**Kecuali**)
 - a. Bahasa
 - b. Agama
 - c. Pakaian adat
 - d. Kendaraan
2. Masyarakat daerah biasanya menggunakan pakaian adat pada acara maupun peringatan peristiwa tertentu. Seperti?
 - a. Acara khitanan
 - b. Acara pernikahan
 - c. Acara pemakaman
 - d. Acara ulang tahun
3. Berikut ini yang merupakan salah satu upaya melestarikan pakaian adat adalah...
 - a. Tidak mau menggunakan pakaian adat
 - b. Mempelajari cara menggunakan pakaian adat
 - c. Menjelekkan pakaian adat daerah lain.
 - d. Mau menggunakan pakaian adat jika dipaksa
4. Manakah sikap yang perlu diterapkan dalam menyikapi keragaman pakaian adat di Indonesia?
 - a. Saling menghargai dan menghormati berbagai pakaian adat di Indonesia
 - b. Mau berteman dengan yang sedacrah saja
 - c. Mengejek pakaian daerah lain karena berbeda
 - d. Tidak mau menggunakan pakaian adat karena kuno
5. Pakaian adat merupakan?
 - a. Pakaian sehari hari
 - b. Pakaian orang kaya
 - c. Ciri khas suatu negara
 - d. Ciri khas suatu daerah

6. Perhatikan gambar dibawah! Pakaian adat tersebut berasal dari?



- a. Aceh
 - b. Bali
 - c. Sumatra Barat
 - d. NTT
7. Pakaian adat "Payas Agung" berasal dari?
- a. Bali
 - b. Aceh
 - c. Gorontalo
 - d. Jakarta
8. Pakaian adat D.I Yogyakarta disebut dengan?
- a. Kebaya dan beskap
 - b. Payas agung
 - c. Makuta
 - d. Asmat
9. Pakaian adat uleebalang berasal dari?
- a. Kalimantan Selatan
 - b. Papua
 - c. Aceh
 - d. NTT
10. Perhatikan gambar dibawah ini! Pakaian adat tersebut berasal dari?



- a. Papua Barat : Adat Ewer
 - b. NTT : Rote
 - c. Gorontalo : Makuta
 - d. Kalimantan Selatan : Banjar
11. "Persatuan Indonesia" merupakan sila ke?
- a. 1
 - b. 3
 - c. 5
 - d. 2

12. Bukan hanya beragam, pakaian adat juga memiliki fungsi yang penting untuk setiap daerah. Salah satu fungsi pakaian adat adalah?
- Bergaya
 - Pamer
 - Upacara Adat
 - Tidak ada yang benar
13. Gambar dibawah ini merupakan contoh sikap menghargai di lingkup?



- Rumah
- Tetangga
- Negara
- Sekolah

14. Misalkan kamu memiliki teman bernama Ani dan Komang. Ani berasal dari suku Bugis, Komang berasal dari suku Madura, dan kamu berasal dari suku Betawi. Sikapmu terhadap perbedaan tersebut adalah?
- Hanya bermain dengan teman yang suku bangsanya sama
 - Mengejek suku bangsa lain karena suku bangsamu adalah yang terbaik
 - Mengatakan bahwa sukubangsamu adalah yang terbaik
 - Saling menghormati perbedaan suku bangsa antar teman
15. keragaman budaya adalah suatu hal yang tidak ternilai harganya, oleh karena itu supaya budaya di Indonesia tidak diakui oleh bangsa lain. Upaya yang dapat kita lakukan adalah
- Acuh pada budaya Indonesia
 - Menjual budaya kepada bangsa lain
 - Melestarikan budaya yang ada di Indonesia
 - Melestarikan budidaya ikan
16. Budaya diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang hingga generasi saat ini. Apakah pengertian dari budaya?
- Nama lain suatu bangsa
 - Pemecah suatu bangsa
 - Adat istiadat yang dimiliki suatu suku bangsa
 - Jawaban a dan b benar
17. Seorang pedagang siomay dari Bandung berbicara menggunakan bahasa sunda. Kamu berasal dari daerah berbeda. Kamu tidak mengerti bahasa sunda. Tindakanmu sebaiknya?
- Meminta dengan sopan agar pedagang itu berbicara menggunakan bahasa Indonesia
 - Tidak jadi beli
 - Mengajak pedagang berbicara menggunakan bahasa daerahmu
 - Meminta pedagang untuk tidak berbicara bahasa sunda

18. Keluargamu sedang berlibur ke Bali. Di sana sedang diadakan upacara tari kecak. Kamu ingin ikut melihat upacara tersebut. Sikapmu sebaiknya?
- Membuat kericuhan saat upacara dilaksanakan
 - Mencela orang yang sedang melakukan upacara
 - Tidak perlu memperhatikan
 - Menyaksikan upacara dengan tenang
19. Susan sangat mahir memainkan alat musik angklung. Guru meminta Susan menjelaskan cara menggunkan angklung. Tindakanmu sebaiknya?
- Mengobrol dengan teman lain
 - Mencari kekurangan dari penjelasan susan
 - Mendengarkan penjelasan Susan dengan seksama
 - Tidak mendengarkan penjelasannya
20. Keluargamu dan tetanggamu berasal dari daerah yang berbeda. Suatu hari tetanggamu mengadakan acara pernikahan khas daerahnya. Bimo kesal karena ia tidak dapat keluar rumah akibat kerumunan tamu tetangganya itu. Ibu menasehati bimo agar memaklumi kondisi tersebut. Bagaimana tanggapanmu ?
- Harusnya bimo menghargai acara pernikahan tetangganya
 - Tidak setuju dengan pendapat ibu
 - Mencela tetangga tersebut
 - Jawaban a salah

Lampiran 6. Instrumen Validasi Materi

Indikator Penilaian	No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Tingkat Validasi
Materi	1	Indikator pembelajaran jelas	5	Valid
	2	Tujuan pembelajaran berada diawal materi.	5	Valid
	3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
	4	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajarann	5	Valid
	5	Materi mudah dipahami	5	Valid
	6	Pemberian contoh pada materi	4	Valid
	7	Pemberian contoh yang mendukung materi	5	Valid
	8	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur	5	Valid
	9	Materi lengkap dan benar secara teori	5	Valid
	10	Kemudahan dalam mengakses materi	4	Valid
	11	Materi yang disajikan jelas	5	Valid
	12	Materi yang disajikan berdasarkan rujukan yang jelas	5	Valid
	13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Valid
	14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	Valid
	15	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri	5	Valid
	16	Terdapat quiz sebagai evaluasi	5	Valid
	17	Quiz yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	5	Valid
	18	Quiz jelas dan bahasanya mudah dipahami	5	Valid
	19	Terdapat tumpukan balik pada soal evaluasi	5	Valid
	20	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis	5	Valid
		Total Nilai	97	Valid

Lampiran 7. Instrumen Validasi Desain

Indikator penilaian	No	Aspek yang dinilai	Skor	Tingkat validasi
Desain	1	Media dapat digunakan pada berbagai jenis merek android	5	Valid
	2.	Media tidak mudah error ketika digunakan	4	Valid
	3.	Media tidak mengganggu kinerja handphone	5	Valid
	4.	Alur permainan jelas	5	Valid
	5.	Media mudah digunakan	5	Valid
	6.	Terdapat panduan yang jelas	5	Valid
	7.	Desain media menarik	5	Valid
	8.	Desain antar muka konsisten	5	Valid
	9.	Latar pada media pembelajaran menarik	5	Valid
	10.	Terdapat animasi dalam game	5	Valid
	11.	Ketepatan pemilihan warna pada game	4	Valid
	12.	Ketepatan tipe dan ukuran huruf pada game	5	Valid
	13	Ketepatan pemilihan tema pada game	5	Valid
	14	Ketepatan pemilihan sound pada game	5	Valid
	15	Kualitas gambar yang disajikan memiliki resolusi tinggi	5	Valid
	16.	Ketepatan letak setiap tampilan	5	Valid
	17	Navigasi tersedia dengan jelas dan mudah dipahami	4	Valid
	18.	Simbol menu disesuaikan dengan isi konten	5	Valid
	19.	Penyajian evaluasi	5	Valid
	20	Penyajian feedback evaluasi	4	Valid
		Total Nilai	96	Valid

Lampiran 8. Instrumen Validasi Pembelajaran

Indikator penilaian	No	Aspek yang dinilai	Skor	Tingkat validasi
Pembelajaran	1	Media game edukasi PETA dapat digunakan di berbagai android	5	Valid
	2.	Media game edukasi PETA mudah diakses oleh siswa	5	Valid
	3.	Media tidak mudah error saat digunakan	5	Valid
	4.	Media tidak mengganggu kinerja handphone	5	Valid
	5.	Media game edukasi PETA interaktif	5	Valid
	6.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi.	4	Valid
	7.	Tujuan pembelajaran berada diawal materi.	4	Valid
	8.	Materi yang disusun lengkap dan benar secara teori	5	Valid
	9.	Media game edukasi PETA dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa	4	Valid
	10.	Pemberian contoh pada materi yang mendukung materi	5	Valid
	11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Valid
	12.	Media game edukasi PETA dapat digunakan dimana dan kapan saja	4	Valid
	13	Media game edukasi PETA diakses siswa secara mandiri	4	
	14	Media game edukasi PETA sesuai dengan karakteristik siswa	4	Valid
	15	Navigasi berupa <i>Button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan	4	Valid
	16.	Media game edukasi PETA menjadi bahan ajar alternatif guru	5	Valid
	17	Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami	5	Valid
	18.	Terdapat feedback setelah mengerjakan evaluasi	4	Valid
	19.	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis	4	Valid
	20	Desain media menarik	5	Valid
		Total Nilai	90	Valid

Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	:	Laila Nuriya Sinta
NIM	:	18140020
Tempat Tanggal Lahir	:	Sidoarjo, 11 November 1999
Fak./Prog.Studi	:	Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk	:	2018
Alamat Rumah	:	Perum Bumi Taruna XIV KAV.80 RT/RW Desa Wage Kecamatan Waru Sidoarjo
No.Telepon	:	081336628841
AlamatEmail	:	Lailasinta00@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:	SD Muhammadiyah 3 Ikrom Sidoarjo SMP Al-Falah Deltasari Sidoarjo SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang