

PENGEMBANGAN GERI (GAME EDUKASI HARMONI KEDIRI) BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF MATERI LAGU DAN TARI

Baiti Nur Roisah

PGSD, FIP, UNESA, baitiroisah16010644102@mhs.unesa.ac.id

Yoyok Yermiandhoko

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan media pembelajaran GERI (Game Edukasi Harmoni Kediri) berbasis android penting untuk dilakukan karena penelitian ini bertujuan untuk mendesain proses pengembangan dan mengukur kelayakan media GERI berbasis android sebagai media interaktif materi lagu dan tari khas Kediri bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam pengembangannya peneliti menggunakan model borg and gall yang telah dimodifikasi Setyanto (2016) yaitu dalam lima langkah penelitian. Untuk mengetahui kelayakan media GERI, peneliti melakukan uji validasi kelayakan materi dengan hasil 90% dan uji validasi kelayakan media dengan hasil akhir 98%. Sedangkan pada uji coba terbatas pada siswa SD kelas IV memperoleh hasil 83%. Hal ini menunjukkan bahwa media GERI berbasis android dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk siswa SD kelas IV yang mengalami kesulitan memahami lagu dan tari khas Kediri.

Kata Kunci: pengembangan, tari dan lagu khas Kediri, media GERI

Abstract

Research on developing android-based GERI learning media (Harmoni Kediri Educational Game) is important to do because this research aims to design the process of developing and measuring the feasibility of android-based GERI media as interactive media of Kediri song and dance material for grade IV elementary school students. In its development, the researcher used the Borg and Gall model that was modified by Setyanto (2016) in five steps of the study. The researcher found some results that are 90% in conducting a validation test of the material, and 98% in the validation test of the media. While in a limited trial to elementary school students grade IV, the researcher gets 83% for a result. This shows that GERI based android media can be used as an alternative learning media for fourth-grade elementary school students who have difficulty understanding songs and dance typical of Kediri.

Keywords: development, songs and dances originated from Kediri, GERI media.

PENDAHULUAN

Lagu dan tarian khas kota/kabupaten daerah asal tidak diajarkan oleh guru saat pembelajaran, hal inilah yang menyebabkan kurang diminatinya lagu dan tarian khas kota/kabupaten. Ketika pelajaran SBdP siswa hanya terpacu pada materi yang sudah ada pada buku siswa tanpa mereka mencari tahu ke khasan dari daerahnya sendiri. Selain itu dengan mudah akses internet mempermudah trend kebarat-baratan masuk dalam kehidupan sehari-hari sehingga banyak dari masyarakat malah menjauhi budayanya sendiri (Meolbatak, 2018). Sekarang banyak orang lebih memilih melihat konser daripada menonton pertunjukan tari.

Seiring perkembangan teknologi yang mulai merajai setiap kegiatan anak-anak, seharusnya teknologi harus dimanfaatkan secara tepat karena dengan

memanfaatkan teknologi dapat membantu anak dalam kegiatan belajar (Irsa, 2015). Pada masa perkembangan, anak-anak akan mudah bosan ketika mereka hanya belajar teori. Sarana pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat belajar anak, salah satunya dengan melibatkan penggunaan ponsel berbasis android.

Proses belajar mengajar menggunakan media yang interaktif akan membuat siswa lebih tertarik dengan kegiatan belajar. Berbagai media sudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, namun masih sedikit media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media GERI (Game Edukasi Harmoni Kediri) dapat dijadikan sebuah penawaran dalam perkembangan media pembelajaran. Pengembangan GERI merupakan salah satu respon terhadap perkembangan ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) dimana pengguna diharuskan memanfaatkan untuk kepentingan sehari-hari baik untuk

bersosial media maupun untuk diadopsi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran tidak monoton seperti yang biasa digunakan

Media GERI termasuk media pembelajaran berbasis android yang tergolong sederhana, sehingga semua kalangan dapat menggunakan kapan dan dimanapun berada. Dengan muatan kearifan lokal yang ada di dalam materi GERI, media ini mampu memberikan nuansa perkembangan yang bagus terutama di wilayah Kediri. Kearifan lokal yang dipadukan dengan perkembangan ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) akan menarik minat siswa dalam mempelajari kearifan lokal yang ada di daerahnya.

Media pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru hanya memuat satu materi, namun pada media GERI terdapat dua materi yaitu lagu dan tari khas Kediri. Materi lagu khas Kediri dapat diperdengarkan secara langsung oleh siswa, sementara materi tari khas Kediri dapat dilihat melalui layar *smartphone* tanpa harus terhubung dengan koneksi internet. Kemudahan akses ini akan mempermudah siswa dalam mencari tahu kearifan lokal di daerahnya.

Pada mulanya media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Tetapi saat ini media pembelajaran dapat menjadi sebuah dorongan untuk belajar, berfikir kreatif, dan belajar mandiri. Seiring berkembangnya zaman, keberagaman media pembelajaran yang ada tidak selalu memberikan pengaruh positif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Media GERI menawarkan alternatif media yang diduga memberi dampak positif dalam perkembangan kecerdasan siswa.

Pengembangan media GERI dipilih dengan mempertimbangkan fleksibilitas dalam penerapannya. Guru dengan kemampuan mengoperasikan *smartphone* yang sederhana pun dapat menggunakan media ini, sehingga guru tetap bisa mengikuti perkembangan media pembelajaran yang semakin modern. Media GERI menggunakan fitur yang mudah dipahami oleh semua kalangan, hal ini akan mempermudah siapa saja untuk mengoperasikannya. Unsur-unsur yang ada di dalam GERI memiliki kemudahan-kemudahan untuk dipakai sebagai media yang mampu membelajarkan siswa secara mandiri maupun kelompok, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam mencari sumber belajar.

Secara praktis penerapan media GERI digunakan pada kelas IV, hal ini dipilih terkait dengan perkembangan motorik halus siswa kelas IV yang mulai memiliki keterampilan seperti orang dewasa (Puspita, 2018). Siswa kelas IV sudah mampu mengoperasikan *smartphone* secara praktis dan mandiri. Selain itu berdasarkan hasil pengamatan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolah (PLP) yang peneliti lakukan di SDN

Lontar 481 Surabaya, hampir sebagian besar dari siswa kelas IV tidak mengetahui musik dan tarian khas Surabaya. Siswa di SDN Lontar 481 Surabaya lebih sering mendengarkan musik dangdut, pop, dan rock. Lirik lagu yang diperdengarkan siswa bahkan menggunakan bahasa yang tidak pantas. Selain itu, pengalaman peneliti mengajar les privat, anak didik peneliti tidak mengetahui lagu daerahnya, yaitu lagu khas Surabaya. Jika dibiarkan, lama-kelamaan lagu dan tarian khas kota/kabupaten akan punah sebab siswa tidak dapat melestarikan budayanya sendiri.

Media pembelajaran berbasis android seperti halnya media GERI sebenarnya sudah sering ditemui diantaranya Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD yang dikembangkan oleh Darul Hikmah. Game edukasi “Si Galang” di klaim mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan fleksibel untuk menyampaikan materi rumah adat. Namun pada game edukasi “Si Galang” hanya terdapat satu materi, hal ini berbeda dengan media GERI yang menampilkan dua materi sekaligus dalam satu media game edukasi.

Belum optimalnya media pembelajaran yang sudah ada terutama pada materi kearifan lokal, maka peneliti ingin mengembangkan game edukasi berbasis android yang dapat menambah wawasan kebudayaan siswa terutama pada pengetahuan tentang lagu dan tarian khas kota/kabupaten asal siswa. Pengembangan game edukasi berbasis android dipilih karena di era *trend* digital ini, siswa kelas tinggi sudah mampu mengoperasikan ponsel secara mandiri. Hal tersebut membuat siswa dengan mudah mengakses game edukasi serta belajar dimanapun dan kapanmu mereka mau, mengingat materi lagu dan tarian khas kota/kabupaten tidak ada dalam buku siswa dan buku guru kurikulum 2013. Game edukasi ini berbentuk kuis yang disertai materi, audio, serta video pendukung, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami lagu dan tarian khas kota/kabupaten. Cukup dengan mengklik tombol siswa dapat belajar sambil bermain dengan pemanfaatan teknologi.

Untuk mewujudkan hal tersebut dan menjadikan salah satu opsi untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pengetahuan kebudayaan daerah asalnya, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan GERI (Game Edukasi Harmoni Kediri) berbasis Android sebagai Media Interaktif materi Lagu dan Tari Khas Kediri”.

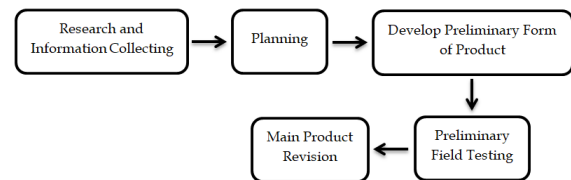
Tujuan pengembangan media GERI berbasis android yaitu untuk mendesain proses pengembangan GERI berbasis android dan mengukur kelayakan media GERI berbasis android sebagai media interaktif materi lagu dan tari khas Kediri.

Manfaat media GERI bagi siswa adalah untuk meningkatkan belajar yang lebih efektif dan mandiri, selain itu juga dapat bermanfaat menambah pengetahuan tentang lagu dan tari khas Kediri. Media GERI dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media penunjang kegiatan pembelajaran. Dan dapat menjadikan GERI sebagai bahan ajar mandiri siswa sehingga guru lebih mudah dalam mengarahkan kegiatan belajar siswa. Selain itu pengembangan media GERI dapat bermanfaat bagi pihak sekolah dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Progam media GERI ditampilkan secara menarik dengan mengkombinasikan grafis, teks, suara, dan gambar. Media GERI merupakan media pembelajaran multimedia yang memadukan audio-visual dalam menjalankan game ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumiharsono (2017 : 12) tentang penggunaan audio-visual akan membuat siswa mengingat dan memperoleh materi yang disampaikan guru lebih besar. Penggunaan suara dan gambar akan meningkatkan konsentrasi siswa ketika menerima informasi. Dengan game edukasi ini siswa akan tertarik untuk memainkan game dan tanpa mereka sadari telah mengenal kesenian tari dan lagu khas Kediri. Selain itu siswa dapat memainkan game edukasi ini kapan dan dimanapun mereka mau, sehingga siswa bisa belajar mengenal kesenian daerahnya dengan mandiri. Namun media GERI ini hanya dapat digunakan pada ponsel pintar dan jika digunakan pada laptop / PC harus ada aplikasi tambahan pendukung.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (Reseach and Development) atau yang-biasa disebut penelitian pengembangan dimana penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk dan menguji keefisiensi dari produk tersebut (Sugiyono, 2017 : 297). Peneliti menggunakan model *borg and gall* yang sudah di modifikasi oleh Setyanto (2016) yaitu dalam lima langkah. Langkah tersebut antara lain (1) penelitian dan pengumpulan informasi (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan bentuk awal produk (develop preliminary form of product), (4) uji lapangan awal (preliminary field testing), dan (5) revisi produk utama (main product revision). Peneliti memilih lima langkah penelitian dengan alasan keterbatasan yaitu waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Selain itu peneliti tidak dapat melakukan penelitian dengan skala besar dikarenakan pandemik virus covid -19 dimana pemerintah memberlakukan *physical distancing*. Berikut langkah penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti :



Bagan 1 Langkah Penelitian Borg and Gall Modifikasi

Pada langkah *research and information collecting* peneliti melakukan observasi di SDN Burengan II Kota Kediri, guna melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar di dalam dan di luar kelas. Dari observasi yang dilakukan akan diperoleh masalah dari sekolah tersebut serta menemukan potensi untuk menyelesaikan masalah yang ada di sekolah. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru kelas.

Peneliti mengumpulkan data berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SDN Burengan II Kota Kediri. Data yang diambil antara lain proses belajar mengajar dan kondisi ruang kelas. Pengamatan yang dilakukan guna memperoleh data proses belajar mengajar yaitu mengamati cara guru menyampaikan materi serta buku dan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menyiapkan desain yang cocok untuk pembelajaran IPS.

Langkah berikutnya adalah *planning*, pada langkah ini peneliti menyusun rencana penelitian pengembangan yaitu meliputi kemampuan yang diperlukan untuk pelaksanaan pengembangan media pembelajaran serta langkah dalam melakukan penelitian pengembangan. Selain itu peneliti akan juga membuat desain media pembelajaran sesuai dengan media yang ingin dikembangkan.

Pada langkah *develop preliminary form of product* peneliti membuat rancangan produk dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, peneliti membuat instrument validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta desain dari setiap produk dari media pembelajaran.

Langkah berikutnya *preliminary field testing* peneliti menjalankan uji coba produk setelah memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi pada tahap sebelumnya yaitu validasi desain dan revisi desain. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran berdasarkan jumlah siswa yang terbatas, yaitu melibatkan 5 siswa. Pemilihan 5 siswa dilakukan dengan pemilihan siswa kelas IV yang rumah tinggalnya tidak jauh dari rumah peneliti. Uji coba ini dilakukan guna memperoleh informasi tentang produk yang digunakan apakah layak dan efektif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Langkah terakhir yaitu *main product revision*. Pada langkah ini peneliti melakukan revisi produk. Sehingga

perbaikan yang diberikan peneliti bersifat internal dari media pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan di sekitar rumah peneliti yaitu di Dusun Selatan Desa Tales Kec. Ngadiluwih Kabupaten Kediri dengan menggunakan media pembelajaran GERI berbasis android. Subjek uji coba terbatas dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 5 siswa.

Pemilihan tempat penelitian dikarenakan pandemi virus covid-19 dimana peneliti menerapkan anjuran pemerintah yaitu physical distancing sehingga saat melakukan penelitian, peneliti mendatangi rumah siswa satu persatu dan menyerahkan soal posttest, pretest, dan aplikasi GERI.

Jenis penelitian menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan yang didapat melalui konsultasi serta diskusi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli RPP. Hasil tersebut digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu data kuantitatif diperoleh dari uji coba terbatas pada siswa kelas IV yang tinggal di lingkungan tempat tinggal peneliti.

Peneliti membuat sebuah instrumen pengumpulan data agar peneliti dapat melakukan kegiatan penelitian secara sistematis. Selain itu instrumen pengumpulan data ini dibuat agar data yang diperoleh peneliti lebih valid. Peneliti membuat instrumen validasi ahli media berpedoman dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan pemilik sanggar sedangkan dalam pembuatan instrumen validasi ahli media peneliti berpedoman pada buku ciptaan Arsyad, Daryanto, dan Masiqon.

Data yang diperoleh dikumpulkan menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan kuesioner. Sedangkan teknis analisis data validitas tersebut berpedoman dengan skala *Likert*. Berikut skala *Likert* yang digunakan oleh peneliti :

Tabel 1 Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Hasil dari analisis data validasi ahli materi dan ahli media dalam bentuk kuesioner dapat diolah menggunakan rumus berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Dari hasil perolehan rumus diatas dapat diklasifikasikan kriteria revisi produk. Berikut ini klasifikasi kriterianya :

Tabel 2 Kriteria Revisi Produk

Penilaian	Kriteria
$75\% \leq PSA \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq PSA \leq 75\%$	Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq PSA \leq 50\%$	Valid dengan revisi berat
$PSA \leq 25\%$	Tidak valid

Data yang diperoleh dari kuesioner diberikan kepada siswa. Selanjutnya data tersebut dihitung berdasarkan hasil presentase jawaban yang diberikan. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan skala *likert*. Berikut ini rumus yang dapat digunakan untuk mengolah data tersebut :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Dari hasil perolehan hitung rumus diatas dapat diklasifikasikan kriteria kelayakan produk. Berikut ini klasifikasi kriterianya :

Table 3 Kriteria Kelayakan Produk

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak

81% - 100%	Sangat layak
------------	--------------

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Pengembangan media interaktif game edukasi berbasis android materi lagu dan tari khas Kediri ini dikembangkan berdasarkan tahapan model pengembangan *Borg and Gall*, yaitu sebagai berikut:

Langkah pertama yaitu *Research and Information Collecting*. Pada langkah pengumpulan informasi, peneliti mendapatkan masalah saat melakukan PLP di SDN Lontar 481. peneliti sering mendampingi guru kelas IV untuk mengajar dan menggantikan walikelas IV ketika beliau sedang ada tugas di luar sekolah. Pada awal kegiatan pembelajaran peneliti mengajak siswa menyanyikan lagu daerah Surabaya, namun hanya beberapa siswa yang hafal lagu daerah Surabaya bahkan ada siswa yang memilih menyanyikan lagu barat. Tidak hanya disitu saat pembelajaran SBdP peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap beberapa siswa kelas IV dengan menanyakan tarian khas Surabaya, hasilnya hanya beberapa siswa yang tahu tari khas Surabaya dan mereka hanya sebatas tahu nama tari tersebut. Bahkan sebagian besar siswa kelas IV belum pernah melihat pertunjukan tari khas Surabaya. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada anak didik les yang masih duduk di kelas II, ternyata dia juga tidak tahu tentang lagu dan tari khas Suraabaya.

Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Dasar yang berada di daerah asal peneliti yaitu Kediri. Peneliti memilih SDN Burengan II sebagai tempat observasi. Guru kelas IV mempersilakan peneliti untuk sehari mengajar di kelas IV, kemudian peneliti melakukan kegiatan yang hampir sama seperti di SDN Lontar 481 Surabaya. Setelah berdoa, peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu khas Kediri, namun tidak ada satupun siswa yang menyanyikan lagu tersebut. Kemudian peneliti mengajak siswa kelas IV SDN Burengan II untuk menyanyikan lagu nasional, hanya beberapa siswa yang hafal lagu nasional. Setelah itu peneliti mengajak siswa bernyanyi lagu yang

hits saat itu dan hasilnya sebagian siswa hafal dengan lagu tersebut. Peneliti melanjutkan kegiatan dengan melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap beberapa siswa. Alasan siswa lebih hafal lagu yang lagi hits karena siswa sering melihat lagu tersebut tayang di youtube. Selain itu ketika peneliti menanyakan tentang tari khas Kediri hanya beberapa siswa yang mampu menyebutkan nama tari.

Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada salah satu guru di SDN Burengan II, menurut beliau memang pihak sekolah tidak memperhatikan lagu daerah sebelum bel berbunyi, sekolah hanya memutar lagu nasional. Selain itu kegiatan muatan lokal yang ada di SDN Burengan II kegiatan tari hanya diikuti oleh siswa kelas V yang memilih muatan lokal tari dan tari yang diajarkan saat muatan lokal tidak khusus tari khas Kediri. Menurut salah satu guru SDN Burengan II jika semua siswa diwajibkan mengikuti muatan lokal tari maka pihak sekolah akan kekurangan orang yang mengajar dan tidak ada sarana prasarana yang menunjang. Hal tersebut yang menyebabkan minimnya pengetahuan siswa dengan kesenian khas Kediri.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara tersebut peneliti, kemudian peneliti melakukan analisa masalah dan mencari sumber-sumber referensi dari penelitian terdahulu. Peneliti menggunakan referensi jurnal imiliah dengan judul “Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD” oleh Nurul Hikmah. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa siswa kelas IV susah memahami pembelajaran materi rumah adat jika hanya dijelaskan melalui kalimat. Kemudian peneliti membuat sebuah media pembelajaran alternatif yang fleksibel dan menyenangkan, yaitu dengan mengembangkan game edukasi Si Galang. Dalam penelitian tersebut, pengembangan game edukasi Si Galang memperoleh hasil yang memuaskan yaitu siswa mendapat nilai rata-rata posttest 82,5. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi Si Galang efektif digunakan siswa dalam pembelajaran rumah adat.

Dari referensi tersebut peneliti memperoleh ide untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android materi lagu dan tari khas Kediri. Dari media ini peneliti ingin menunjukkan bahwa Kediri memiliki lagu dan tarian khas serta siswa dapat memperagakan gerakan tari dengan memperhatikan video tari yang ada di dalam media pembelajaran tersebut. Untuk menarik perhatian siswa peneliti memikirkan nama dari media tersebut. Peneliti namakan GERI yang merupakan singkatan dari Game Edukasi Harmoni Kediri. Melalui media ini diharapkan siswa dapat secara mandiri belajar lagu dan tari khas Kediri mengingat materi tersebut tidak dijelaskan pada pembelajaran di dalam kelas.

Tahap kedua yaitu *planning*, atau perencanaan tentang produk yang akan dikembangkan menurut hasil pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti. Setelah itu peneliti memilih model penelitian Borg and Gall. Pemilihan model penelitian ini dikarenakan pada model penelitian Borg and Gall terdapat beberapa kali revisi dan uji coba sehingga peneliti mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media GERI.

Dalam pengembangan media pembelajaran GERI, media ini didesain dengan tujuan agar siswa mengetahui kearifan lokal daerah asalnya, yaitu Kediri. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada salah satu pemilik sanggar tari yang ada di Kediri, hal ini dilakukan karena materi tari dan lagu khas Kediri tidak dijelaskan saat kegiatan pembelajaran maupun kegiatan muatan lokal serta tidak ada buku yang dijadikan rujukan oleh peneliti.

Media GERI dikembangkan dengan bacaan materi tentang tari dan video tari sehingga siswa dapat mempraktekkan langsung gerakan tari. Selain itu media GERI terdapat lagu khas Kediri dimana lirik dari lagu tersebut mudah diingat oleh siswa.

Peneliti merubah subjek penelitian dimana saat akan melakukan penelitian terjadi wabah virus covid-19 dimana pemerintah memberlakukan aturan *physical distancing* sehingga peneliti harus mengganti tempat serta subjek dari penelitian. Peneliti memilih subjek penelitian siswa kelas IV yang tempat tinggalnya tidak jauh dari rumah peneliti. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mendatangi satu persatu rumah siswa, sehingga tidak menyalahi aturan yang telah di buat pemerintah. Selain itu peneliti juga menyederhakan langkah-langkah penelitian dan menggunakan uji coba skala kecil yaitu melibatkan empat siswa kelas IV.

Langkah selanjutnya yaitu *Develop Preliminary Form of Product*. Pada langkah penelitian ini mencakup pengembangan desain dari media pembelajaran GERI. Pengonsepan materi didasarkan pada hasil wawancara dengan pemilik sanggar tari di Kediri, yaitu Bu Nur, kegiatan tersebut dilakukan agar memperoleh materi tari yang sesuai dengan siswa kelas IV sekolah dasar. Mengingat pada buku siswa dan buku guru pada K13 tidak memuat tentang kearifan lokal daerah asal siswa, selain itu tidak semua sekolah memiliki kegiatan muatan lokal pada bidang kesenian.

Cara yang efisien yang ditemukan oleh peneliti untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang lagu daerah yaitu dengan mendengarkan secara langsung lagu tersebut. Selain itu penggunaan ritme dan lirik yang sederhana akan membuat siswa mudah mengingat apa yang sudah ia dengarkan. Penggunaan media GERI membuat siswa dapat melihat dan mendengar langsung lagu dan tari khas Kediri, dengan demikian media GERI lebih efisien dalam membangkitkan semangat siswa

dalam belajar. Hal tersebut akan membuat minat belajar siswa akan bangkit ketika siswa dapat menyaksikan langsung materi pembelajaran. Minat yang dimunculkan oleh siswa tanpa ada pengaruh dari orang lain dapat membuat siswa semakin aktif dan lebih baik ketika belajar (Susanto, 2016 : 67)

Pada media GERI siswa dapat mendengarkan lagu khas Kediri berserta liriknya dan dapat diputar ulang sebanyak tiga kali. Selain itu pada menu tari siswa dapat melihat cuplikan tari yang disertai ragam gerak tari dan video tari secara utuh. Untuk melatih dan mengetahui peningkatan belajar siswa, dapat dilihat dengan menggunakan fitur kuis dan missing lirik pada media GERI.

Selanjutnya peneliti membuat draft media pembelajaran GERI. Kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah saat pembuatan media pembelajaran GERI. Pada langkah ini peneliti membuat *storyboard* media GERI. Pembuatan *storyboard* ini berdasarkan saran dan diskusi dengan beberapa ahli. Kemudian peneliti juga membuat *flowchart* media GERI. Setelah *storyboard* dan *flowchart* selesai dibuat, peneliti mulai mengembangkan desain media GERI.

Media GERI didesain dengan tampilan yang menarik, dengan mengkombinasikan teks, grafis, suara, video, dan animasi beserta tombol yang ramah pengguna. Pada slide pertama media GERI terdapat halaman judul, kemudian terdapat main menu. Pada main menu terdapat empat pilihan menu yaitu tari, lagu, tentang, dan keluar.

Pada menu tari terdapat dua menu pilihann yaitu mulai dan materi. Jika siswa memilih mengklik tombol materi maka akan muncul dua materi tari, namun satu materi tari masih terkunci karena siswa belum menyelesaikan misi. Jika siswa mengklik tombol mulai, maka siswa akan memulai misi, yaitu mengarahkan gajah ke arah pohon dan mengambil buah di pohon tersebut. Ketika siswa mengklik tombol ambil tepat di bawah pohon maka siswa akan dialihkan pada layout materi. Pada layout materi ini setelah siswa selesai membaca materi, siswa dapat memutar cuplikan dari tari tersebut. Kemudian siswa akan mengklik tombol *play*. Selanjutnya siswa akan menjawab pertanyaan berupa kuis. Soal berpedoman pada materi dan video yang sudah dilihat siswa. Kuis berupa 10 soal pilihan ganda dimana terdapat empat pilihan jawaban pada setiap soal. Setiap jawaban yang sudah dijawab benar maka siswa akan mendapatkan skor 10, namun jika salah mendapat skor nol.

Diakhir soal akan muncul total skor perolehan, jika siswa menjawab benar lebih dari tujuh soal maka pada layar *smartphone* akan muncul kembang api, jika dibawah tujuh kembang api tidak akan muncul. Setelah skor akhir muncul maka siswa harus mengklik tombol lanjut. Kemudian secara otomatis siswa akan melihat video tari

secara keseluruhan. Namun jika siswa tidak mengingkan untuk melihat video tersebut siswa dapat mengklik tombol *close*.

Saat tari pertama selesai siswa akan kembali pada layout misi, siswa harus mengarahkan gajah ke buah kedua dan mengklik tombol ambil seperti pada tari yang pertama. Langkah selanjutnya sama dengan langkah pada tari yang pertama.

Pada menu lagu terdapat dua lagu yang akan dimainkan. Namun satu lagu masih terkunci. Kunci akan terbuka ketika siswa sudah menyelesaikan lagu pertama. Setelah diklik lagu pertama maka akan muncul lirik lagu tersebut dan secara otomatis siswa dapat memperdengarkan lagu tersebut. Lagu akan diputar sebanyak tiga kali, namun jika siswa merasa satu atau dua kali sudah hafal siswa dapat melanjutkan ke babak selanjutnya. Kemudian siswa harus melengkapi lirik kosong dari lagu tersebut, siswa melengkapi lirik dengan mengetik sendiri jawaban yang dirasa benar. Setiap jawaban yang benar maka siswa akan mendapatkan skor 10, jika salah siswa mendapatkan skor nol. Skor akhir akan muncul saat siswa sudah menyelesaikan semua soal. Ketika sudah selesai pada lagu pertama secara otomatis tombol lagu kedua sudah terbuka kuncinya dan siswa mengoperasikan game seperti lagu pertama. Pada menu tentang akan muncul biodata pengembang.

Setelah media GERI dapat dioperasikan, kemudian peneliti melakukan validasi uji kelayakan kepada para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan agar media GERI layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV atau masyarakat umum.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Drs. Bambang Sugito, M.Sn. beliau merupakan dosen dari jurusan seni, drama, dan musik Fakultas Bahasa, UNESA. Beliau selaku dosen tari di PGSD pada matakuliah peminatan tari untuk anak. Validasi materi didasarkan pada 15 aspek dengan menggunakan empat alternative jawaban hal ini sesuai dengan Skala *Likert*. Berdasarkan hasil validasi materi yang sudah dilakukan, maka peneliti menggunakan perhitungan PSA sehingga dapat mengetahui rata-rata hasil dari validasi materi. Berikut hasil perhitungannya :

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100 \% \\ &= \frac{54}{60} \times 100 \% \\ &= 90 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata 90%, hal tersebut menunjukkan jika media GERI layak digunakan dengan kriteria valid tanpa revisi. Validator memberikan skor 3 pada indikator ketepatan format sajian karena masih ada beberapa soal yang pilihannya jawabannya terlalu mudah untuk ditebak sehingga validator menyarankan agar mencari pilihan jawaban yang memiliki kemiripan terhadap jawaban yang benar, peneliti mengganti pilihan jawaban dari beberapa soal yang dinilai validator kurang mirip. Pada indikator penyusunan bab dan sub bab secara runtut validator memberikan skor 3 karena penyusunan antar sub bab kurang rapi, peneliti merenggangkan spasi antar kalimat sehingga materi terlihat lebih dan mudah dibaca. Selanjutnya untuk subvariabel materi validator memberikan skor 3 pada seluruh indikator, hal ini dikarenakan pemberian nama tari Reog lebih identik dengan daerah Ponorogo dari pada daerah Kediri, jika tetap menggunakan kata "Reog" maka harus ada dasar dan bukti yang jelas, kemudian peneliti mengganti nama tari Reog Kediri menjadi Tari Jaranan Kediri Lagi. Selain itu masih ada beberapa istilah macam gerak tari yang kurang tepat.

Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Citra Fitri Kholidiya, M. Pd. beliau merupakan dosen ahli media di jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNESA. Validasi media meliputi 15 aspek dengan menggunakan empat alternative jawaban hal ini sesuai dengan Skala *Likert*. Hasil validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media GERI. Berdasarkan hasil validasi ahli media yang sudah dilakukan, maka peneliti menggunakan perhitungan PSA sehingga dapat mengetahui rata-rata hasil dari validasi materi. Berikut hasil perhitungannya :

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100 \% \\ &= \frac{53}{60} \times 100 \% \\ &= 88 \% \end{aligned}$$

Pada indikator sampul tampilan berisi judul media validator memberikanskor 2 karena pada halaman sampul hanya tertulis nama media, kemudian validator menyarankan diberikan identitas dan sasaran yang jelas, peneliti menambah nama media secara lengkap dan menambahkan kan jika media tersebut digunakan untuk kelas IV. Validator memberikan skor 2 pada inikator

pergantian antar paragraf dimulai dengan huruf besar/kapital nomor delapan karena masih ada beberapa kalimat yang belum menggunakan huruf kapital di awal kalimat, kemudian peneliti mengganti beberapa awal kalimat menjadi huruf kapital. Pada indikator penggunaan spasi antar kata dan paragraf rapi dan rata, validator menyarankan agar spasi yang digunakan lebih diregangkan agar terlihat rapi, kemudian peneliti menambah renggangan spasi. Validator memberikan skor 3 pada indikator desain layout serta background harus seimbang hal ini dikarenakan menurut validator background kurang jelas, lalu peneliti mengganti background materi pada menu materi.. Selain itu validator juga memberikan skor 3 pada indikator icon dan gambar dapat membantu siswa dalam memahami petunjuk penggunaan media karena menurut validator icon kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli media yang dilakukan sebenarnya media GERI sudah memenuhi kriteria valid tanpa revisi digunakan dengan nilai rata-rata 88%. Namun untuk penyempurnaan media GERI, kemudian peneliti melakukan revisi media ke validator, sehingga diperoleh hasil :

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{59}{60} \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tersebut, media GERI termasuk kriteria valid tanpa revisi. Media GERI sudah benar-benar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan saran yang sudah diberikan oleh ahli materi dan ahli media peneliti melakukan revisi produk sebelum melakukan uji coba terbatas.

Tahap selanjutnya yaitu *Preliminary Field Testing*. Berdasarkan hasil uji kelayakan materi dan media yang sudah dilakukan, perolehan hasil menunjukkan kriteria “sangat layak”. Oleh karena itu, selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan di lingkungan tempat tinggal peneliti pada siswa kelas IV. Sesuai saran pemerintah yang memberlakukan *social distancing* dan tidak memperbolehkan sebuah perkumpulan maka peneliti

mendatangi langsung rumah siswa, kemudian menyerahkan angket, soal pretes, soal posttest, dan link untuk mendownload aplikasi media GERI kepada orang tua siswa. Kemudian orang tua yang mendampingi siswa ketika pengisian angket, soal pretes, dan soal posttest serta proses pengoperasian media GERI. Setelah siswa selesai mengerjakan semua, keesokan harinya atau orang tua sudah memberikan informasi jika sudah selesai dikerjakan peneliti mengambil angket serta soal pretest dan posttest. Pemberian angket kepada siswa berguna untuk mengetahui kenyamanan media GERI saat digunakan.

Berdasarkan hasil angket uji coba terbatas, menunjukkan jika media GERI layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV sekolah dasar dengan kriteria sangat layak yaitu dengan rata-rata skor 83,5. Selain memberikan angket peneliti juga memberikan soal pretes dan posttest, pemberian soal ini bukan untuk mengukur keefektifan media GERI melainkan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil tes dan pemahaman siswa. Dari hasil pemberian soal pretes dan posttest menunjukkan peningkatan skor, hal ini menunjukkan jika media GERI mampu meningkatkan hasil tes dan pemahaman siswa.

Pada tahapan *Main Product Revision*, peneliti melakukan evaluasi terhadap data yang sudah diperoleh dan melakukan revisi produk. Berdasarkan saran siswa dan orang tua saat menggunakan media GERI, siswa bingung saat menjalankan game dan mengambil buah. Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti membuat penyempurnaan terhadap media GERI agar nantinya media ini dapat menjadi alternatif media tari dan lagu khas Kediri yang dapat digunakan oleh masyarakat luas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil ulasan diatas, temuan utama muncul adalah media GERI layak digunakan untuk siswa kelas IV. Ini menunjukkan bahwa media GERI berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media GERI berbasis android setidaknya mengisyaratkan siswa kelas tinggi sudah mampu mengoperasikan ponsel sebagai media pembelajaran secara mandiri. Sehingga media GERI ini mengkonfirmasi temuan Kuswanto (2018) tentang kelebihan media berbasis android yaitu penggunaan media yang mudah, menarik minat belajar, dan dapat digunakan dimana saja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa unsur-unsur yang ada didalam GERI memiliki kemudahan-kemudahan untuk dipakai sebagai media yang mampu membelajarkan siswa secara mandiri maupun kelompok, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam mencari sumber belajar.

Temuan yang menjajikan adalah media pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru hanya memuat satu materi, namun pada media GERI terdapat dua materi yaitu lagu dan tari khas Kediri. Materi lagu khas Kediri dapat

diperdengarkan secara langsung oleh siswa, sementara materi tari khas Kediri dapat dilihat melalui layar smartphone tanpa harus terhubung dengan koneksi internet.

Salah satu referensi yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD” oleh Nurul Hikmah. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa siswa kelas IV susah memahami pembelajaran materi rumah adat jika hanya dijelaskan melalui kalimat. Kemudian peneliti membuat sebuah media pembelajaran alternatif yang fleksibel dan menyenangkan, yaitu dengan mengembangkan game edukasi Si Galang. Dalam penelitian tersebut, pengembangan game edukasi Si Galang memperoleh hasil yang memuaskan yaitu siswa mendapat nilai rata-rata posttest 82,5. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi Si Galang efektif digunakan siswa dalam pembelajaran rumah adat.

Kelebihan dari media GERI dibandingkan dengan game edukasi Si Galang adalah pada media GERI terdapat dua materi dalam satu media. Dimana siswa dapat mendengarkan, melihat, mempraktikan, dan juga membaca materi secara langsung.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan biaya dan waktu. Batasan ini terlihat dari materi yang ada di dalam media GERI yaitu hanya memuat materi tari dan lagu khas Kediri. Selain itu batasan ini terlihat dari penggunaan media GERI jika dioperasikan melalui laptop harus memiliki aplikasi tambahan dan juga media GERI ini tidak dapat dioperasikan pada sistem IOS.

Batasan lain dari pengembangan media ini karena adanya wabah covid-19 dimana pemerintah memberlakukan phisychal distancing, peneliti memutuskan tidak menyelidiki keefektifitasan media GERI berbasis android. Keterbatasan penelitian ini secara alami meliputi penyederhanaan prosedur penelitian yaitu hanya sampai langkah uji coba terbatas. Pada tahap uji coba terbatas peneliti saat melakukan uji coba harus mendatangi satu persatu rumah siswa dan meminta bantuan orang tua siswa agar mengawasi siswa dalam mengoperasikan media GERI berbasis android. Meskipun diterima oleh siswa media GERI ini mengalami beberapa keterbatasan karena tidak semua siswa kelas IV sekolah dasar memiliki smartphone.

Peneliti mengakui adanya banyak referensi terhadap penelitian sebelumnya yaitu mengenai belum optimalnya media pembelajaran yang sudah ada. Peneliti berspekulasi hal tersebut terjadi karena media pembelajaran yang ada masih bersifat tradisional dan belum mengikuti trend. Namun, dengan munculnya media GERI tampaknya

media pembelajaran menjadi lebih inovatif dan dinikmati oleh siswa.

Penelitian ini secara metode dengan jenis *quasi experiment* dan rancangan *non equivalent control group design* menunjukkan pengukuran-pengukuran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil dari perlakuan yang diberikan pada uji coba terbatas dengan menggunakan media GERI. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak yang jauh lebih baik dari penelitian sebelumnya. Namun secara metodologi yang disebut adanya perubahan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan tidak hanya berbeda nilainya, tetapi juga harus ada bukti pendukung yang menyatakan bahwa siswa memang lebih terampil dalam bernyanyi dan memahami materi tari serta mengetahui gerakan tari setelah diberikan perlakuan menggunakan media GERI.

Sebelum siswa diberikan perlakuan, siswa tidak mengetahui lagu dan tari khas Kediri. Akan tetapi dengan adanya media GERI siswa menjadi lebih menguasai materi kearifan lokal yang ada di daerahnya. Untuk membuktikan hal tersebut, dilakukan penelitian pada uji coba terbatas dengan memberikan perlakuan yaitu menggunakan media GERI dalam kegiatan belajar mengajar. Dimana saat dilaksanakan uji coba terbatas pemerintah memberlakukan sistem belajar dirumah sehingga media GERI ini sangat membantu siswa dalam kegiatan belajar mandiri di rumah.

Perolehan hasil dari pengukuran membuktikan bahwa siswa yang menjadi subjek penelitian mengalami kenaikan hasil tes serta siswa sudah mampu melafalkan lagu yang ada di media GERI. Selain itu dengan melihat video yang ada di dalam media GERI sedikit demi sedikit siswa dapat mengetahui ragam gerak tari serta dapat mempraktikan gerak tari secara mandiri di rumah.

Oleh karena itu, media GERI dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi lagu dan tari khas Kediri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pemaparan penelitian pengembangan media GERI, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Telah dihasilkan sebuah media pembelajaran materi lagu dan tari khas Kediri yang di beri nama media *GERI (Game Edukasi Harmoni Kediri)* melalui lima langkah pengembangan. Proses pembuatan media GERI dilakukan dengan beberapa kali diskusi dengan beberapa ahli dan menggunakan referensi penelitian sebelumnya. (2) Meskipun ada keterbatasan waktu, biaya, dan wabah covid-19. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media GERI layak untuk digunakan masyarakat luas khususnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap uji

coba terbatas, sehingga tidak dapat digeneralisasikan masih diperlukan penelitian lanjutan. Dengan demikian media GERI sudah layak digunakan oleh masyarakat luas khususnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas, sehingga tidak dapat digeneralisasikan masih diperlukan penelitian lanjutan.

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media GERI (Game Edukasi Harmoni Kediri). Berikut ini saran yang dapat digunakan untuk penyempurnaan media GERI: (1) Diharapkan media GERI dapat diterapkan dalam kegiatan di dalam maupun di luar sekolah, sesuai dengan hasil penelitian bahwa media ini layak untuk digunakan oleh masyarakat luas khususnya siswa kelas IV sekolah dasar. (2) Perlunya penyempurnaan media GERI, diharapkan ada penelitian yang dapat mengembangkan media ini sehingga media GERI dapat berkembang sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Kuswanto, Joko. Radiansah, Ferri. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. Vol. 14 (1) : hal. 15-20.

Irsa, Dora. Rita, Wiryasaputra. Sri, Primaini. 2015. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Ana Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android". *Jurnal Informatika Global*. Vol. 6 (1) : Hal. 7-14.

Moelbatak, Emilia. Amfotis, David. Bone, Mathilda Pia. 2018. "Pembuatan Game Budaya Dawan Berbasis Android". *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018*. Hal. 1201-1206. Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, Rudy. Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.