

## PENGEMBANGAN *GAME* JELAJAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS II SD

Wuni Dwiawinta

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([wuni.18054@mhs.unesa.ac.id](mailto:wuni.18054@mhs.unesa.ac.id))

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([asrisusetyo@unesa.ac.id](mailto:asrisusetyo@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran untuk mengasah keterampilan menulis kalimat sederhana pada muatan bahasa Indonesia membutuhkan inovasi guru. Salah satunya dengan melakukan pengembangan media *game* Jelajah Nusantara berbasis *android* agar siswa tidak bosan belajar dan tertarik untuk berlatih menulis. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *game* Jelajah Nusantara sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SD dan mengetahui kelayakan media *game* Jelajah Nusantara. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE dengan lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, lembar angket, dan lembar tes siswa. Hasil penelitian dari segi validitas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,85% dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori valid tanpa revisi. Hasil efektivitas media *game* Jelajah Nusantara diperoleh dari lembar tes siswa memperoleh persentase sebesar 87,48% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil penelitian dari segi kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dan hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat praktis.

**Kata kunci:** pengembangan, media *game* Jelajah Nusantara, keterampilan menulis kalimat sederhana.

### Abstract

*The use of learning media to hone skills in writing simple sentences in Indonesian content requires teacher innovation. One of them is by developing the Android-based Jelajah Nusantara game media so that students do not get bored of learning and are interested in practicing writing. The purpose of this study was to describe the process of developing the Jelajah Nusantara game media as a learning medium to improve the skills of writing simple sentences in second grade elementary school students and to determine the feasibility of the Jelajah Nusantara game media. This type of research is ADDIE model development research with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments were validation sheets, questionnaire sheets, and student test sheets. The results of the research in terms of validity indicate that the results of the media expert's validation obtained a percentage of 92.85% and the results of the material expert's validation obtained a percentage of 90% included in the valid category without revision. The results of the effectiveness of the Jelajah Nusantara game media obtained from the student test sheet obtained a percentage of 87.48% included in the very good category. The results of the research in terms of practicality obtained from the results of the teacher's response questionnaire obtained a percentage of 100% and the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 100% included in the very practical category.*

**Keywords:** development, Jelajah Nusantara game media, simple sentence writing skills.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah suatu siklus seseorang untuk belajar agar memperoleh pengetahuan, kemampuan dan materi pelajaran dari pengajar ataupun dari sumber lainnya. Di saat situasi masih pandemi *covid-19*

pembelajaran harus tetap berjalan, tentunya pembelajaran saat ini lebih memanfaatkan teknologi yang ada. Guru dituntut untuk berinovasi dalam pengembangan multimedia yang berfungsi sebagai sarana memperlancar materi tentang menulis. Salah satu pengembangan yaitu menciptakan sebuah produk media pembelajaran interaktif

yang bisa menjadi sebuah solusi agar siswa tidak bosan belajar dan tertarik untuk berlatih menulis. Adapun media yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satu penerapannya yaitu media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android*.

Salah satu perangkat untuk memainkan *game* edukasi adalah *smartphone*. *Game* edukasi adalah di dalam permainannya terdapat sebuah materi pembelajaran. Handriyanti (2009: 131) menyatakan bahwa manfaat media *game* edukasi dapat meningkatkan daya pikir dan meningkatkan konsentrasi karena *game* sendiri memiliki sifat yang unik dan menarik. *Game* edukasi yang dikembangkan dalam penelitian yaitu *game* Jelajah Nusantara.

*Game* Jelajah Nusantara ini dibangun dengan menggunakan *Unity Engine*. *Game* ini berformat 2 dimensi proses perancangan menggunakan gambaran tangan terlebih dahulu. Kemudian diaplikasikan ke komputer serta mencari gambar pendukung untuk animasi yang diterapkan ke dalam *game*. *Game* Jelajah Nusantara ini tidak hanya sebagai hiburan semata namun sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Perbedaan pengembangan media *game* edukasi kali ini yaitu mengungdung tema baju adat yang ada di Indonesia. Setiap level terdapat masalah yang harus diselesaikan. Setiap masalah telah disesuaikan sesuai kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas II. Selain itu, *Game* Jelajah Nusantara dapat menjadi media pembelajaran yang menarik karena memiliki tampilan visual yang menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Karakteristik anak usia SD: (1) suka bermain; (2) suka beraktivitas; (3) suka kerja kelompok (4) senang merasakan atau mencapai sesuatu dengan lugas (Wardani, 2012). Standar pembelajaran di sekolah dasar adalah belajar sambil bermain, pedoman ini merupakan suatu gerakan yang menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar (Susanto, 2013: 88). Media permainan cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan kepribadian siswa sekolah dasar dan terdapat kegiatan yang menarik.

Penelitian terdahulu oleh Eko Prasetyo Utomo. (2021) mengembangkan *game android* guna meningkatkan mutu Pendidikan dengan judul “Pengembangan *Traveller Game Learning* Berbantuan Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS”. Produk hasil pengembangan berupa model pembelajaran dengan nama *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara.

Materi pembelajaran yang dapat digunakan dalam media *game* edukasi Jelajah Nusantara adalah keterampilan menulis kalimat sederhana. Materi menulis kalimat sederhana di sekolah dasar kelas II terdapat pada tema 8 (Keselamatan di Rumah dan Perjalanan), dengan kompetensi dasar yang berbunyi, “Menulis teks dengan

huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar.” Dari kompetensi dasar tersebut siswa dituntut agar mampu mengetahui penggunaan huruf kapital pada sebuah kalimat dan mengembangkan kata menjadi kalimat sederhana. Keterampilan menulis kalimat sederhana dilakukan dengan bantuan media *game* edukasi.

Dalam penggunaan *game* edukasi sangat praktis. *Game* tersebut dikemas dalam sebuah aplikasi sehingga siswa harus *download* terlebih dahulu. Di saat pandemi pertemuan tatap muka di sekolah masih dibatasi. Hal tersebut, mengakibatkan pemberian materi di sekolah tidak maksimal. Media *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa dilakukan di rumah. Pada kegiatan pertama guru bisa mengkondisikan siswa melalui chat WA mengenai aktivitas akan dilakukan. Oleh karena itu, guru memberi panduan tata acara untuk bermain. Selanjutnya, siswa dapat mencoba permainan dan menyelesaikan masalah di setiap levelnya.

Permasalahan yang sedang dialami saat ini berdasarkan observasi pada saat pelaksanaan dan temuan di PLP jilid II pada sekolah dasar yaitu saat pembelajaran daring menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran guna mengasah kemampuan menulis kalimat sederhana pada muatan bahasa Indonesia siswa kelas II SD. Media yang digunakan hanya berpanduan buku siswa dan tidak ada sumber yang lain. Penggunaan buku siswa saja sebagai media pembelajaran kurang efektif digunakan saat pembelajaran daring karena konsentrasi siswa saat menyimak teks bacaan yang dibacakan oleh teman sebaya sangat rendah. Oleh sebab itu, dibutuhkan ketertarikan pada media pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut, pengembangan *game* edukasi bisa dijadikan media pembelajaran pada kemampuan menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital. Sehingga, perlu penelitian pengembangan dengan judul” Pengembangan *Game* Jelajah Nusantara untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *game* Jelajah Nusantara sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SD?
2. Bagaimana kelayakan media *game* Jelajah Nusantara sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SD ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, terdapat tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *game* Jelajah Nusantara sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan

menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SD dan mengetahui kelayakan media *game* Jelajah Nusantara.

**METODE**

Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Menurut (Branch, 2009:2) model *ADDIE* memiliki 5 tahap yaitu *analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi).

Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan media *game* Jelajah Nusantara yaitu: (1) Satu orang ahli media yang dipilih untuk memberi kevalidan kualitas media pembelajaran. (2) Satu orang ahli materi yang dipilih untuk memberi kevalidan kualitas materi pembelajaran. (3) Siswa kelas II SD dengan jumlah 29 orang dan satu guru kelas II SD.

Jenis data dari pengembangan media *game* Jelajah Nusantara adalah data kualitatif diperoleh dari masukan para ahli media dan materi dan data kuantitatif didapatkan dari ahli materi, ahli media, dan pengguna melalui hasil *scoring* angket lembar kuisisioner lembar tes serta lembar validasi.

Teknik analisis data yang diolah melalui uji statistik sebagai berikut:

1. Analisis Data dari Perhitungan Validasi

Data hasil validasi media diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Adapun acuan skala likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Penilaian Validasi Skala Likert**

Skor	Kriteria
5	Sangat valid
4	Valid
3	Kurang valid
2	Tidak valid
1	Sangat tidak valid

(Sugiyono, 2015:134)

Hasil validasi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum R$  = Jumlah skor yang didapat

n = Skor maksimal penilaian

Berdasarkan rumus diatas didapatkan nilai persentase kualitas dari media dapat diinterpretasikan dalam kriteria validitas sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Persentase Penafsiran Validasi**

Skor	Kategori
$75\% \leq SP \leq 100\%$	Valid tanpa Revisi
$50\% \leq SP \leq 74\%$	Valid sedikit Revisi (Revisi Ringan)
$25\% \leq SP \leq 50\%$	Valid dengan Banyak Revisi (Revisi Berat)
$SP \leq 25\%$	Tidak Valid

(Arikunto, 2010)

2. Analisis Data dari Perhitungan Angket

Hasil data yang diperoleh dari respon siswa dan guru sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Gutman**

Pertanyaan	Jawaban	Skor
Positif	Ya	1
	Tidak	0
Negative	Ya	1
	Tidak	0

(Riduwan, 2018:43)

Mengubah data menjadi kuantitatif maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kepraktisan

f = Skor penilaian angket

N = Skor maksimal penilaian

Hasil persentase perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media**

Presentase	Kategori
81 - 100	Sangat praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup praktis
21 - 41	Kurang praktis
0 - 20	Sangat tidak praktis

(Riduwan, 2018: 41)

3. Analisis Data dari Lembar Tes

Rumus yang digunakan untuk menganalisis data tes yaitu menggunakan nilai ketuntasan belajar yang telah ditentukan sekolah. Rumus untuk menghitung rata-rata perolehan siswa sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

(Sudijono, 2007)

Setelah mendapat hasil persentase dapat dikategorikan melalui kriteria:

**Tabel 5. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar**

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% ≤ 100%	Sangat Baik

(Arikunto, 2009:35)

Desain uji coba pada penelitian pengembangan *game* Jelajah Nusantara yaitu menggunakan *One Shot Case Study*. *One Shot Case Study* adalah setelah memberi perlakuan dilakukan sebuah observasi.



**Keterangan :**

**X** = Treatment yang diberikan (Variabel Independent)

**O** = Observasi (Variabel Dependen)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media *game* Jelajah Nusantara dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital pada siswa kelas II SD. Adapun berbagai siklus yang dilakukan.

Tahapan analisis (*analysis*) mencakup analisis kurikulum yang digunakan di sekolah. Kurikulum yang digunakan SD Negeri Sidodadi I yaitu kurikulum 2013. Pada tahapan ini melibatkan wali kelas II untuk mengetahui pembelajaran yang digunakan. Kegiatan yang

dilaksanakan adalah menentukan kompetensi dasar bahasa Indonesia serta merumuskan indikator dengan tujuan kegiatan pembelajaran tercapai. Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan :

Tema : 8 (Keselamatan di Rumah dan Perjalanan)

Subtema : 1 (Aturan Keselamatan di Rumah)

Kompetensi Dasar:

3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.

4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

3.10.1 Mengidentifikasi penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang) yang ada dalam teks bacaan.

Menganalisis penggunaan huruf kapital nama Tuhan, nama agama, nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca.

4.10.1 Membuat kalimat dengan menggunakan huruf kapital nama Tuhan, nama agama, nama orang).

Kegiatan selanjutnya adalah analisis Siswa. Siswa kelas II SD Negeri Sidodadi I memiliki usia ± 7 tahun dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif pada usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret (*Concrete operational*). Siswa mampu berpikir logis dalam memecahkan masalah. Untuk menambah pemahaman siswa pada kelas rendah membutuhkan media untuk menyempurnakan cara berpikir yang lebih baik.

Melalui pengamatan cara mengajar khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia materi huruf kapital untuk nama Tuhan dan nama orang guru hanya mengandalkan buku siswa dengan metode ceramah serta media yang dipakai berupa penjelasan di papan tulis.

Selanjutnya adalah analisis materi. Analisis materi dilakukan dengan menjabarkan materi penggunaan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang) dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kebutuhan siswa SD Negeri Sidodadi I Taman. Dalam mengaplikasikan pengetahuan materi penggunaan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang) sebagian siswa masih mengalami kesulitan ketika membuat kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital.

Tahapan perancangan (*design*), pada tahapan ini tidak dilakukan sendiri dalam merancang background *game* dan pembuatan *game* melainkan dengan bantuan dari ahli *design grafis* dan ahli *game developer*. Kegiatan awal merancang sketsa alur *game* pada kertas.

Awal membuka *game* Jelajah Nusantara dibuka dengan aturan protokol kesehatan, judul *game*, menu utama yaitu rute permainan, materi, profil pengembang, dan menu kembali. Pendesainan tema permainan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas II. Rancangan tersebut dilanjutkan pada pembuatan aplikasi *game* menggunakan *unity*.

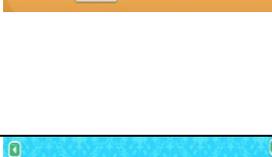
Tahap pengembangan (*development*), kegiatan awal membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang disebut rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rancangan pembelajaran yang berisi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kemudian, rancangan pembelajaran diberi lampiran mengenai pengembangan materi, rancangan media yang dikembangkan, lembar kerja peserta didik yang dikembangkan, lembar evaluasi, lembar penilaian, dan silabus.

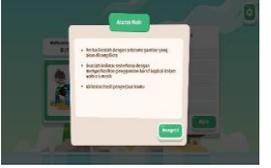
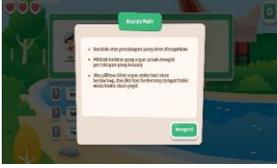
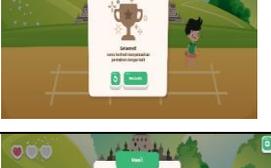
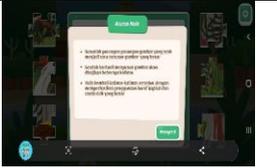
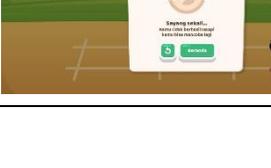
Kegiatan selanjutnya, proses pengembangan media *game* Jelajah Nusantara. Terdapat beberapa tahap dalam proses pengembangan media *game* yaitu tahap pembuatan *storyboard* alur *game*, tahap pendesainan background *game*, tahap pemilihan tokoh kartun yang sesuai dengan karakteristik anak, tahap penentuan rintangan *game*, tahap penentuan *sound* yang tepat, dtahap *finishing*, dan tahap terakhir yaitu penggabungan seluruh komponen *game* menjadi aplikasi *game*.

Jika seluruh segmen *game* sudah selesai, maka tahap selanjutnya yaitu menggabungkan setiap segmen *game* menjadi sebuah aplikasi *game* yang berformat *Apk*. Aplikasi *game* Jelajah Nusantara yang telah jadi kemudian diuji coba dengan cara dimainkan pada pengangkat android. Dari uji coba jika ditemukan suatu kesalahan-kesalahan baik dalam animasi, tulisan, dan skript maka akan dilakukan revisi.

**Tabel 6. Hasil Media *Game* Jelajah Nusantara**

Gambar	Keterangan
	Tampilan pertama yaitu arahan untuk tetap patuhi protokol kesehatan.
	Tampilan background utama game.
	Tampilan sebelum memasuki peta permainan yaitu mengisi identitas.

Gambar	Keterangan
	Tampilan pemilihan karakter untuk profil pada game.
	Tampilan tombol pengaturan terdapat tiga tombol yaitu sound, profil pengembang, keluar.
	Tampilan peta permainan terdapat 6 tahapan atau level.
	Tampilan tahap pertama di pulau Jawa disambut dengan karakter yang memakai baju adat Jawa.
	Tampilan aturan bermain pada tahap pertama.
	Tampilan permainan tahap pertama dengan permainan balap karung. Dengan pertanyaan 3 soal memilih huruf kapital untuk kata ganti Tuhan.
	Tampilan awal tahap kedua disambut dengan karakter yang memakai baju adat Sumatra.
	Tampilan aturan bermain tahap kedua.
	Tampilan permainan tahap kedua yaitu permainan benar atau salah. Pada tahap ini terdapat 5 pertanyaan.

	<p>Tampilan awal tahap ketiga disambut dengan karakter yang memakai baju adat Kalimantan.</p>		<p>Tampilan awal tahap disambut dengan karakter yang memakai baju adat Bali.</p>
	<p>Tampilan aturan bermain tahap ketiga.</p>		<p>Tampilan aturan bermain tahap keenam.</p>
	<p>Tampilan awal tahap keempat disambut dengan karakter yang memakai baju adat Sulawesi.</p>		<p>Tampilan permainan tahap keenam yaitu permainan mengembangkan kalimat sederhana sesuai tema ilustrasi gambar.</p>
	<p>Tampilan aturan bermain tahap keempat.</p>		<p>Tampilan setelah mengerjakan tahap keenam jawaban dapat dikirim melalui WhatsApp.</p>
	<p>Tampilan permainan tahap keempat yaitu permainan percakapan yang rumpang sehingga harus memilih jawaban yang tepat sesuai percakapan. Pada tahap ini terdapat 5 pertanyaan.</p>		<p>Tampilan profil pengembang.</p>
	<p>Tampilan awal tahap disambut dengan karakter yang memakai baju adat Papua.</p>		<p>Tampilan saat permainan dapat diselesaikan tanpa ada kesalahan.</p>
	<p>Tampilan aturan bermain tahap kelima.</p>		<p>Tampilan jika terdapat kesalahan saat menjawab.</p>
	<p>Tampilan permainan tahap kelima yaitu permainan memperbaiki kalimat dengan penggunaan huruf kapital (nama orang dan Tuhan).</p>		<p>Tampilan saat kesempatan bermain habis yaitu terdapat kata gagal.</p>

Tahapan validasi meliputi pelaksanaan validasi media dan validasi materi. Validator untuk validasi media dilakukan oleh ibu Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada rumpun matematika. Berikut tabel hasil validasi dari ahli media.

**Tabel 7. Validasi Media**

No.	Variabel	Indikator yang divalidasi	Skor
1.	<b>Tampilan Media</b>	Kemenarikan judul	5
2.		Kemenarikan ilustrasi gambar pada sampul	5
3.		Kejelasan warna ilustrasi	5
4.		Kesesuaian tata letak background dengan ilustrasi	4
5.		Kemenarikan karakter untuk profil	4
6.		Kejelasan ukuran teks (tidak terlalu kecil)	4
7.		Kejelasan aturan bermain	4
8.	<b>Isi Media</b>	Kesesuaian isi sesuai tema 8 subtema 1	5
9.		Kejelasan alur permainan	5
10.		Penggunaan bahasa mudah dimahami	4
11.		Kesesuaian cerita dengan karakteristik siswa SD	5
12.	<b>Penggunaan Media</b>	Kemudahan dalam mengakses media	5
13.		Kepraktisan media	5
14.		Keamanan media	5
Nilai Total			65

Berdasarkan hasil validasi media yang diperoleh yaitu nilai total 65.

Hasil persentase validitas media sebesar 92,85% yang membuktikan bahwa media *game* Jelajah Nusantara layak digunakan atau dalam kategori valid tanpa revisi.

Sedangkan validator untuk materi dilakukan oleh ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd., selaku dosen jurusan Pendidikan Guru SD pada rumpun bahasa. Tabel hasil validasi dari ahli media sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Validasi Materi**

No.	Variabel	Indikator yang divalidasi	Skor
1.	<b>Tujuan</b>	Kesesuaian materi dengan Kurikulum 2013	5
2.		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
3.		Kesesuaian materi dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	4
4.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5.		Kesesuaian materi dengan tema 8 subtema 1	5
6.	<b>Isi</b>	Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa SD	4
7.		Kejelasan dalam pemilihan materi	5
8.		Keruntutan dalam penyajian materi	4
9.		Kemudahan dalam memahami materi	5
10.	<b>Penggunaan Bahasa</b>	Ketepatan pemilihan kosakata	5
11.		Ketepatan penggunaan struktur kalimat	4
12.		ketepatan penggunaan ejaan huruf kapital (nama ganti Tuhan, nama orang)	4
Nilai Total			54

Berdasarkan hasil nilai total validasi materi yang sudah dilakukan oleh validator materi adalah sebesar 54

Berdasarkan perhitungan persentase validitas materi sebesar 90% yang membuktikan bahwa media *game* Jelajah Nusantara dalam kategori valid tanpa revisi.

Melalui instrumen tabel validasi terdapat saran dari validator media yaitu background utama baiknya tidak dibuat bergerak, aturan bermain diberi tanda baca, ukuran font pada aturan bermain diperbesar, pada level 5 saat mengisi kolom jawaban nomer lima ada kalimat soal diatasnya agar tidak *scroll* soal keatas, dan validator media memberi saran saat pemilihan profil *game* baiknya karakter diperlihatkan sampai bahu sehingga terlihat jelas perbedaan baju adat. Berdasarkan saran tersebut, maka telah dilaksanakan perbaikan pada *game* Jelajah Nusantara.

**Tabel 9. Hasil Perbaikan Media**

Tampilan Gambar	Keterangan
	Karakter setelah perbaikan terlihat sampai setengah badan.
	Background biru setelah perbaikan terlihat diam.
	Aturan bermain setelah perbaikan sudah diperbesar ukuran font.
	Reward bermain setelah perbaikan telah dibedakan untuk pemain yang dapat menyelesaikan semua tantangan dengan benar mendapat 4 bintang dengan motivasi pertahankan prestasimu!. Sedangkan yang dapat menjawab satu mendapat bintang 1 dengan motivasi lebih cermat.
	

Tahap implementasi menunjukkan bahwa dinyatakan valid. Kemudian tahap uji coba sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Tes Siswa**

No.	Nama siswa	Nilai
1.	AAWR	87
2.	AAAN	97
3.	ADA	97
4.	ANA	80
5.	AMP	93
6.	AZP	88
7.	ARAP	100
8.	AFK	98
9.	ASC	82
10.	DTA	88
11.	EC	93
12.	FZP	82
13.	HQS	75
14.	HAH	89
15.	MAO	93
16.	MRP	78
17.	MRRP	77
18.	MQFAK	78
19.	MAFF	95

No.	Nama siswa	Nilai
20.	MDIA	89
21.	MHA	80
22.	NZA'I	79
23.	NTRM	78
24.	NPC	91
25.	RNV	93
26.	RAP	85
27.	RA	100
28.	TFPF	74
29.	YA	98
Nilai Total		2.537

Hasil nilai total tes siswa adalah sebesar 2.527 yang diperoleh dari 29 siswa.

Tes siswa pada uji coba skala besar didapatkan hasil persentase sebesar 87,48%. Hal ini menandakan hasil belajar menggunakan media *game* Jelajah Nusantara yang telah dikembangkan untuk keterampilan menulis kalimat sederhana tergolong kategori sangat baik.

Kemudian setelah dilaksanakan uji coba, siswa diberi angket dengan tujuan untuk mendapatkan hasil kepraktisan pengembangan media.

**Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa**

No.	Pertanyaan	Jumlah Respon		Skor
		Ya	Tidak	
Tampilan				
1	Apakah gambar yang disajikan menarik?	29	0	29
2	Apakah pemilihan warna pada game sudah menarik?	29	0	29
3	Apakah ukuran teks bacaan dapat dibaca dengan jelas?	29	0	29
4	Apakah penambahan karakter pada game sangat menarik?	29	0	29
5	Apakah petunjuk game kurang jelas?	29	0	29
Isi media				
6	Apakah materi pada media game Jelajah Nusantara mudah dipahami?	29	0	29
7	Apakah penggunaan bahasa yang digunakan sulit dipahami?	0	29	29
8	Apakah alur game kurang menarik?	0	29	29

No.	Pertanyaan	Jumlah Respon		Skor
		Ya	Tidak	
Kepraktisan				
9	Apakah media game Jelajah Nusantara mudah digunakan?	29	0	29
10	Apakah media game Jelajah Nusantara aman digunakan?	29	0	29
Ketertarikan pada media				
11	Apakah game Jelajah Nusantara dapat meningkatkan ketertarikan belajar?	29	0	29
12	Apakah game Jelajah Nusantara dapat meningkatkan motivasi belajar?	29	0	29
Jumlah Skor				348

Hasil jumlah angket respon siswa memperoleh skor sebesar 348. Perolehan pernyataan ya (positif) dengan hasil skor 290 dan pernyataan tidak (negatif) menghasilkan skor sebesar 58.

Angket siswa dengan uji coba skala besar didapat persentase 100%. Hal ini menunjukkan pengembangan media *game* Jelajah Nusantara untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang) tergolong dalam kategori sangat praktis dan media *game* Jelajah Nusantara dapat digunakan kedalam pembelajaran.

Hasil angket guru yang digunakan sebagai pengawas saat pelaksanaan uji coba produk media *game* Jelajah Nusantara sebagai berikut:

**Tabel 12. Hasil Angket Guru**

No.	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
Tampilan Media				
1	Apakah media pembelajaran menarik?	1	0	1
2	Apakah pemilihan warna dalam media menarik?	1	0	1
3	Apakah tulisan media sudah jelas?	1	0	1
4	Apakah pemilihan sound sudah tepat?	1	0	1
5	Apakah aturan bermain sudah jelas?	1	0	1
Isi Media				
6	Apakah media <i>game</i> sesuai dengan materi	1	0	1

No.	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
	keterampilan menulis kalimat sederhana penggunaan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang)?			
7	Apakah penyajian materi kurang jelas?	0	1	1
8	Apakah penggunaan bahasa pada media sulit dipahami?	0	1	1
Kepraktisan Media				
9	Apakah media <i>game</i> aman digunakan pengguna?	1	0	1
10	Apakah media <i>game</i> mudah digunakan?	1	0	1
Ketertarikan Media				
11	Apakah media <i>game</i> dapat memotivasi belajar siswa?	1	0	1
12	Apakah penggunaan media <i>game</i> membuat siswa menjadi aktif?	1	0	1
Jumlah Skor				12

Hasil jumlah angket respon guru menghasilkan skor 12. Perolehan pernyataan ya (positif) menghasilkan skor sebesar 10 dan pernyataan tidak (negatif) menghasilkan skor sebesar 2.

Berdasarkan hasil respon guru yang diambil melalui angket diperoleh persentase sebesar 100%. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media *game* Jelajah Nusantara untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang) tergolong dalam kategori sangat praktis.

Hasil evaluasi media *game* berupa saran dan masukan dari ahli media yaitu background dibuat tidak bergerak. Aturan bermain diberi tanda baca, ukuran font diperbesar, pada level 5 saat mengisi kolom jawaban nomer lima ada kalimat soal di atasnya agar tidak *scroll* soal keatas, dan saat pemilihan profil alangkah baiknya karakter diperlihatkan sampai bahu.

Evaluasi dari ahli materi berupa saran yaitu sebaiknya penyajian materi mencakup konsep, fakta, prinsip, dan prosedur dan sesuai dengan tuntutan KD, sebaiknya materi difokuskan pada penggunaan huruf kapital pada nama Tuhan ( sebutan dan kata gantinya) dan huruf pertama nama orang, dan sebaiknya materi dijelaskan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD dan tidak secara teoretis.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* Jelajah Nusantara terbukti dari segi kepraktisan dengan uji coba skala besar memiliki kualitas sangat baik dan kevalidan media *game* yang digunakan untuk keterampilan menulis kalimat sederhana

Tahap analisis didapatkan bahwa media *game* Jelajah Nusantara berbasis *android* bisa menarik perhatian siswa dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan minat untuk belajar lebih bersemangat sehingga dapat membantu siswa dalam proses pengembangan keterampilan menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh *griffith* dalam Afif (2017:14) salah satu manfaat media *game* edukasi yaitu *game* bisa memberi peluang siswanya untuk mendapatkan pengalaman baru, rasa kaingin tahu, serta rintangan yang bisa merangsang pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan menarik. Oleh sebab itu, media *game* edukasi dapat menunjang keberhasilan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan siswa dalam memahami penggunaan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang).

Tahapan pendesainan, bahwa rancangan sketsa tampilan awal dan isi permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak SD yaitu senang belajar sambil bermain khususnya untuk siswa kelas II SD supaya siswa memiliki ketertarikan untuk belajar menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang). Tantangan yang ada pada *game* Jelajah Nusantara telah disesuaikan dengan berpedoman pada buku siswa tema 8 kelas II SD kurikulum 2013.

Adapun rintangan level akhir pada *game* Jelajah Nusantara dirancang untuk mengembangkan imajinasi melalui gambar yang diamati sehingga siswa dapat menuangkan pikiran melalui tulisan dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2010:2) tentang manfaat media pembelajaran salah satunya adalah motivasi belajar siswa akan meningkat dikarenakan belajar menjadi terkesan dan menarik.

Pengembangan dalam pembuatan *game* Jelajah Nusantara melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan storyboard yang dimulai dengan gambaran dikertas A4 kemudian direalisasikan dengan mengedit rancangan gambar menggunakan aplikasi *Coreldraw*. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Azhar (2011:31) salah satu jenis media pembelajaran yakni media hasil teknologi berbasis komputer. Seperti permainan dan simulasi berbentuk aplikasi.

Pada media *game* Jelajah Nusantara yang dikembangkan telah mendapat penilaian validasi. Hasil validasi media *game* Jelajah Nusantara dinyatakan layak

dan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh validator media dan validator materi. Validasi media membuktikan bahwa media *game* Jelajah Nusantara termasuk kedalam kriteria layak digunakan dengan persentase sebesar 92,85% dan dinyatakan valid tanpa revisi (Sumber: Arikunto, 2015). Materi yang dikembangkan dinyatakan valid tanpa revisi dengan persentase sebesar 90%. Dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, maka media *game* Jelajah Nusantara yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan valid.

Tahapan implementasi, tahap ini dilakukan pelaksanaan uji coba produk menghasilkan data keefektifan serta kepraktisan media *game* Jelajah Nusantara sesuai angket respon siswa, angket respon guru, dan hasil tes siswa.

Dari penilaian angket yang dilakukan siswa guna mengetahui respon dari siswa mengenai media *game* memperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk kategori sangat praktis. Angket respon yang dilakukan guru sebagai pengawas atau pengamat saat uji coba memperoleh hasil persentase sebesar 100% tergolong kategori sangat praktis. Kesimpulan dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media *game* Jelajah Nusantara untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang) sangat praktis dan layak diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis kalimat sederhana.

Keefektifan media *game* Jelajah Nusantara dapat dilihat berdasarkan dari hasil rata-rata siswa yang mengikuti tes. Hasil tes siswa dengan jumlah 29 siswa memperoleh persentase sebesar 87,48% termasuk dalam kriteria sangat baik (Arikunto,2009:35).

Tahap evaluasi didapatkan saran dari ahli media yaitu mengubah background bergerak menjadi diam sehingga tidak membuat mata cepat lelah, aturan bermain diberi tanda baca, ukuran font pada aturan bermain diperbesar, pada level 5 saat mengisi kolom jawaban nomer lima ada kalimat soal di atasnya agar tidak *scroll* soal keatas, dan validator media memberi saran saat pemilihan profil *game* baiknya karakter diperlihatkan sampai bahu sehingga terlihat jelas perbedaan baju adat. Saran dari ahli materi yaitu sebaiknya penyajian materi mencakup konsep, fakta, prinsip, dan prosedur dan sesuai dengan tuntutan KD, sebaiknya materi difokuskan pada penggunaan huruf kapital pada nama Tuhan ( sebutan dan kata gantinya) dan huruf pertama nama orang, dan sebaiknya materi dijelaskan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD dan tidak secara teoretis. Setelah mendapat saran dari para ahli media dan materi dilakukan perbaikan kekurangan produk media *game* Jelajah Nusantara yang

telah dikembangkan. Media *game* Jelajah Nusantara siap untuk di uji coba kepada siswa kelas II SD. Selama pelaksanaan uji coba produk skala besar diketahui bahwa siswa sangat antusias dengan media pembelajaran berupa *game*. Saat kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, siswa aktif, dan pembelajaran terkesan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Harjanto (2008: 245) bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik dapat mengatasi kepasifan siswa.

Keterikatan dalam penelitian ini adalah media *game* Jelajah Nusantara materi huruf kapital pada matapelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD hanya dikhususkan untuk nama ganti Tuhan dan awal huruf nama orang. Kelebihan media *game* ini dapat digunakan pada kelas lanjut untuk mengingat kembali materi huruf kapital karena kegiatan keterampilan menulis dengan benar akan selalu digunakan dalam jenjang pendidikan sampai dunia kerja.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian pengembangan media *game* Jelajah Nusantara sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SD menghasilkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan menggunakan tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yakni melalui tahapan analisis, perancangan atau design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam menguji validitas media *game* serta kepraktisan media *game* maka dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan uji validitas oleh ahli media, serta angket respon pendidik dan angket respon peserta didik saat menggunakan media *game* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa berdasarkan validasi media diperoleh persentase sebesar 92,85% dan validasi materi diperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi valid tanpa revisi. Sedangkan kepraktisan media yang diperoleh dari hasil angket respon siswa yang berjumlah 29 siswa memperoleh persentase sebesar 100% dengan interpretasi sangat praktis dan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan interpretasi sangat praktis. Efektivitas media *game* Jelajah Nusantara memperoleh persentase sebesar 87,48% dengan interpretasi sangat sangat baik. Sehingga media *game* Jelajah Nusantara dapat dikatakan sebagai media yang valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD materi huruf kapital (nama ganti Tuhan, nama agama, dan nama orang).

### Saran

Adapun saran yang diberikan mengenai media *game* Jelajah Nusantara berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah

1. Bagi pendidik disarankan sebelum melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar hendaknya memilih sarana dan prasana pembelajaran yang menarik. Dengan demikian kegiatan pembelajaran tidak monoton dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga media *game* Jelajah Nusantara berbasis *android* dapat dijadikan media alternatif untuk matapelajaran bahasa Indonesia materi huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, dan nama orang).
2. Bagi peneliti yang hendak melanjutkan penelitian ini, sebaiknya mengembangkan inovasi baru sesuai perkembangan teknologi yang terus berkembang agar menunjang kemajuan perkembangan IPTEK dalam pendidikan terkait dalam penggunaan media *game*. Terutama media *game* Jelajah Nusantara untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dengan penggunaan huruf kapital (nama Tuhan dan nama orang) kelas II sekolah dasar ini dapat dilakukan pengembangan lanjutan untuk menambah materi penggunaan huruf kapital di dalam media *game* dan rintangan berdasarkan materi tambahan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Bussiness Media.
- Handriyanti, E. (2009). Permainan Edukatif Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia*.
- Kurniawan, A., Satoto, K. I., & Kridalukmana, R. (2015). Perancangan dan Pengembangan Permainan Jelajah Indonesia Berbasis iOS Menggunakan Game Salad. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(1), 26–35.
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sasangka, S. S. T. W. (2015). *Kalimat*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pemasyarakatan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suharsimi, A. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan Traveller Game Learning Berbantuan Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational ...*, 1(2), 53–67.