

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS SAC (SMART APPS CREATOR) PADA MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN

Novia Tri Amelia^{1*}, Kiki Iklimatuzzahra²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Email: novia.2021406405073@student.umpri.ac.id*

Abstract

Citizenship education is important to be taught since children enter elementary school to introduce Pancasila values that form positive personalities. This stage is crucial to instill the concept of good behavior that influences children's thinking, behavior, and social interaction in the future. However, at SDN 4 Sendang Agung, PPKN teaching faces obstacles because teachers still use traditional methods and have not yet adopted information and communication technology (ICT)-based learning. As a result, students are less motivated and their understanding of the material is less than optimal. Therefore, teachers need to innovate and utilize technology in creating learning materials. This research is a research development of RnD (Research and Development) that aims to develop and test products in the form of SAC-based educational games about Pancasila as the value of life. The development model used is an ADDIE model that includes analysis, design, development, implementation, and evaluation, with an emphasis on validity, practicality, and product efficiency. Based on a survey of 20 students, the game received a final score of 95.17% which was considered very interesting. Therefore, this SAC-based educational game has good quality and is suitable for use in teaching and learning activities in class.

Article History

Submitted: 13 Juni 2024

Accepted: 16 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Keyword

Educational Games, SAC (Smart Apps Creator), Pancasila as the Value of Life, PPKN

Abstrak

Pendidikan kewarganegaraan penting diajarkan sejak anak masuk sekolah dasar untuk memperkenalkan nilai-nilai Pancasila yang membentuk kepribadian positif. Tahap ini krusial untuk menanamkan konsep perilaku baik yang mempengaruhi pemikiran, perilaku, dan interaksi sosial anak di masa depan. Namun, di SDN 4 Sendang Agung, pengajaran PPKN menghadapi kendala karena guru masih menggunakan metode tradisional dan belum mengadopsi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan pemahaman mereka terhadap materi kurang optimal. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan materi pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan RnD (Research and Development) yang bertujuan mengembangkan dan menguji produk berupa game edukasi berbasis SAC tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan penekanan pada validitas, kepraktisan, dan efisiensi produk. Berdasarkan survei terhadap 20 siswa, game ini mendapat skor akhir 95,17%, tergolong sangat menarik. Oleh karena itu, game edukasi berbasis SAC ini memiliki kualitas baik dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sejarah Artikel

Submitted: 13 Juni 2024

Accepted: 16 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Kata Kunci

Game Edukasi, SAC (Smart Apps Creator), Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan, PPKN

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Dunia pendidikan akan terus berubah seiring dengan perubahan zaman seiring dengan semakin kompleksnya era globalisasi, era pemahaman teknologi, dimana masyarakat dipaksa untuk berperilaku sesuai norma yang ada dan berkarir dengan baik, sehingga pola pikir para pendidik pun berubah mentalitas yang kaku ke mentalitas yang lebih maju. Tentu saja seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan ini karena kemudahan penggunaan, kepraktisan dan harga yang terjangkau. Salah satu perangkat teknologi yang mudah ditemui adalah Android (Smartphone), jumlah pengguna smartphone semakin meningkat pesat karena fitur-fitur yang disediakan oleh smartphone tersebut sangat

populer. Penggunaan smartphone yang bijak dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan menggunakan teknologi tentunya akan meningkatkan nilai pendidikan dalam bidang akademik, khususnya bidang pendidikan kewarganegaraan, yang dianggap sebagai mata pelajaran yang membangkitkan banyak perspektif tentang bagaimana kita memandang Pancasila sebagai nilai kehidupan yang sering ditemukan di buku cetak untuk cara pengajarannya, hal ini tentu membosankan bagi sebagian siswa dalam memahami gagasan pokok isi bacaan tentang pendidikan kewarganegaraan.

Pendidikan kewarganegaraan penting untuk mulai diajarkan saat anak memasuki sekolah dasar karena pada tahap ini, mereka membutuhkan pengenalan nilai-nilai Pancasila untuk membentuk kepribadian yang positif. Hal ini merupakan waktu yang krusial untuk menanamkan konsep dasar perilaku yang baik yang akan memengaruhi pola pikir, perilaku, dan interaksi sosial mereka di masa depan.

Guru SD perlu membina integritas pribadi peserta didiknya agar tidak terjerumus pada terkikisnya nilai-nilai moral dan sebab-sebab yang tidak manusiawi yang pada akhirnya membuat manusia menjadi tidak berguna, individualisme, materialistis. Atas dasar hal ini, dengan mempelajari hubungan antara individu dan negara, pendidikan kewarganegaraan mengajarkan bahwa masyarakat Indonesia harus beretika, yaitu sikap yang mencerminkan tindakan atau perilaku yang positif dan tidak menyimpang, tidak negatif.

Namun masalah yang dihadapi di bidang PPKN, terutama pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, di SDN 4 Sendang Agung adanya kurang maksimal seorang guru mengajarkan materi. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional, belum bisa memanfaatkan media pembelajaran terkhusus yang berbasis ICT. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan tidak maksimal dalam pemahaman materi. Maka dari itu guru harus bisa berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran.

Pemanfaatan media ICT untuk pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi siswa. Dimana beragam media yang bisa dibuat oleh guru, salah satunya yaitu game edukasi yang berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*). Aplikasi game edukasi ini mudah untuk diakses dimana saja dan menggunakan device apapun (Smartphone, Laptop, Tablet), bebas biaya serta fleksibel diakses kapanpun.

Menurut hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Fajar dkk, 2022) berpendapat bahwa tingkat pemahaman materi pelajaran kemagnetan dengan game edukasi menggunakan software SAC, memperoleh skor 90,93% sehingga memenuhi kriteria validitas sangat tinggi. Sebagian respons siswa terhadap media yaitu mudah dipahami, menarik, kreatif, dan inovatif, serta praktis dan tidak membosankan.

Berdasarkan hal tersebut kami tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media game edukasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan. Dimana nantinya diharapkan penelitian ini bisa membuktikan kebenaran teori dan mengatasi masalah yang terjadi di kelas IV pada mata pelajaran PPKN.

METODE

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan RnD (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk berupa materi permainan edukasi berbasis SAC tentang Pancasila sebagai perangkat keras Nilai Kehidupan. Model pengembangan yang dipilih pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate* dengan pengujian kualitas produk yang dikembangkan mengacu pada validitas, kepraktisan dan efektivitas.

Data yang diperoleh bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini berupa komentar dari siswa yang dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif berupa

hasil presentase validasi dari respons siswa yang dihitung. Instrument yang digunakan menggunakan lembar angket dan dianalisis menggunakan *Skala Likert* dengan tabel kategori respons siswa (Aryani, 2022), sebagai berikut:

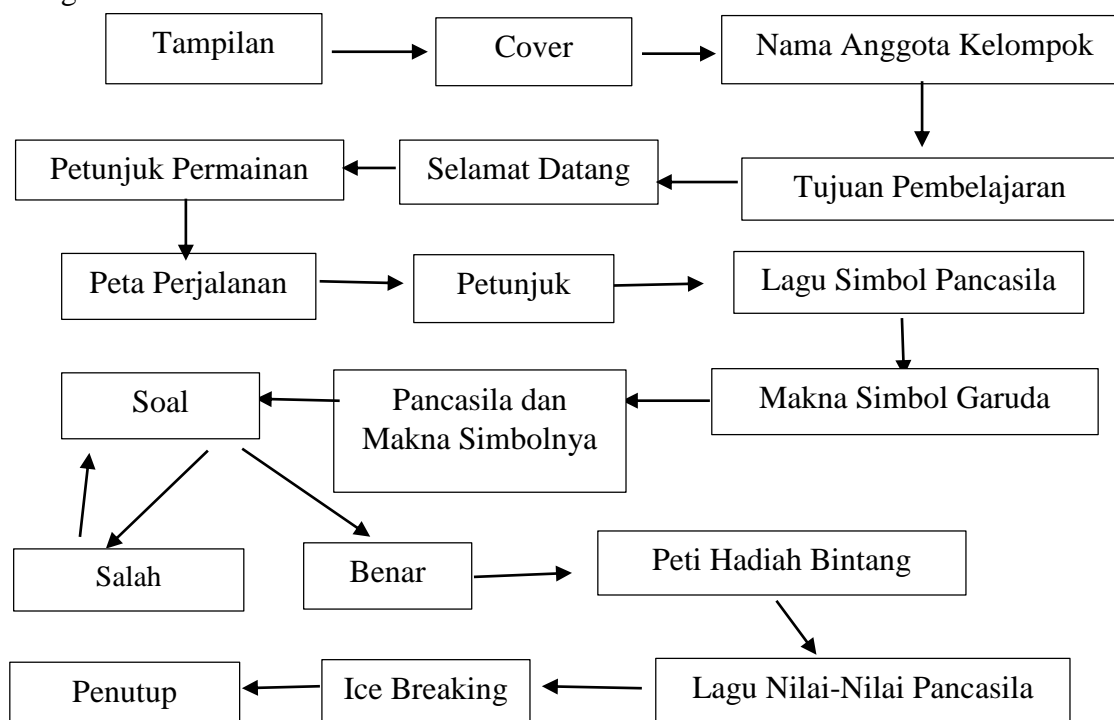
Kategori	Persentase
0%-20%	Sangat Tidak Menarik
21%-40%	Tidak Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
61%-80%	Menarik
81%-100%	Sangat Menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media game edukasi berbasis SAC (Smart Apps Creator) dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Proses tersebut dapat diuraikan, sebagai berikut:

Pada tahap *Analyze* ini perlu dilakukan untuk menganalisis pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk (Rusmayana, 2021). peneliti melakukan kegiatan menganalisis dan mengamati Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan indikator pencapaian kompetensi sebagai penunjang penyampaian materi pada game dan berkaitan dengan pembelajaran PPKN kelas IV. TP yang diterapkan dalam penelitian yaitu Peserta didik dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Tahap analisis berlanjut dengan melakukan observasi di UPT SDN 4 Sendang Agung.

Tahap *Design* peneliti melakukan pengembangan game edukasi berbasis SAC materi pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV SD dirancang permainan yang bersifat petualangan yang disertakan penyampaian materi, video pembelajaran, dan ice breaking dalam permainannya. Tahap desain, peneliti merancang media sesuai dengan TP yang sudah dirumuskan dalam tahap analisis. Rancangan yang dimaksud berupa desain produk yang akan ditampilkan dalam media game edukasi. Adapun desain produk tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Tahap Development ini peneliti pengembangan produk yang yang dimulai dengan menyiapkan software Smart Apps Creator (SAC) yang akan digunakan dalam mengembangkan produk game edukasi. Produk yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan produk yang telah dibuat, agar produk yang dikembangkan memiliki konsep yang sesuai subjek penelitian perancangan dan merealisasikannya pada desain game.

Tahap Implementation merupakan tahapan dilakukannya uji coba pada produk media pembelajaran game edukasi berbasis Smart Apps Creator (SAC), pada tahap ini hanya melihat respon ketertarikan siswa terhadap produk game edukasi yang dikembangkan oleh peneliti. Produk diuji cobakan dengan tahapan uji coba di lapangan atau UPT SDN 4 Sendang Agung pada tanggal 14 Mei 2024, hari selasa, pagi pukul 08.00-10.00 WIB.

Tahap Evaluation ini dilakukan pada tahap analisis, merancang, mengembangkan dan implementasi dengan tujuan mengukur tingkat kekeliruan dan kebenaran dalam tiap tahapan. Evaluasi pada tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dan dilaksanakan dalam tahap selanjutnya, begitu juga berlaku pada tahap merancang dan mengembangkan.

Hasil pada pengembangan game edukasi ini diuraikan dan dijelaskan dalam penyajian data uji coba yaitu analisis data untuk mengetahui validitas produk game. Validitas game merupakan bagian yang menyajikan dari respon siswa. Respon siswa disini merupakan bentuk dari pengisian angket terhadap game edukasi berbasis SAC berdasarkan materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Angket diisi oleh seluruh siswa di kelas IV UPT SDN 4 Sendang Agung dengan jumlah 20 siswa. Adapun rumus untuk pengujian respons siswa dalam uji validitas media pembelajaran game edukasi yang dirancang menggunakan teknik analisis rata-rata. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$V - au = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100\%$$

Keterangan:

V-au : Nilai Presentase Uji Respon Siswa

TS_e : Total Skor Empiris yang Dicapai

TS_h : Total Skor yang Diharapkan

Adapun kategori respon siswa terhadap penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

81%-100% : Sangat Menarik

61%-80% : Menarik

41%-60% : Cukup Menarik

21%-40% : Tidak Menarik

0%-20% : Sangat Tidak Menarik

Adapun data yang diperoleh dari implementasi pengembangan media game edukasi sebagai berikut:

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai							Jumlah Keseluruhan
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	Adam Gustiawan	4	4	4	4	3	3	4	26
2.	Ahmad Fajar Al Hakim	4	4	4	3	4	4	4	27
3.	Azahra Aulia Putri	4	3	4	4	4	3	3	25
4.	Bela Alya Ananda	4	4	4	4	4	4	4	28
5.	Demetria Wening Hapsari	4	3	4	4	3	3	3	24
6.	Dwi Neli Agustin	4	4	4	4	4	3	4	27
7.	Gustian Andriansyah	3	4	3	4	4	4	4	26
8.	Haura Novita	3	4	4	4	4	4	4	27
9.	Hilmi Aufa Diantoro	4	4	3	4	4	4	4	27
10.	Jesi Assela	4	4	4	4	4	4	4	28
11.	Marco Apriliano	4	4	4	4	4	4	3	27
12.	Muhammad Zaan Roziq	4	4	4	3	4	4	4	27
13.	Radin Dhika Pramudya	4	4	4	3	4	4	4	27
14.	Rehan Firmansyah	4	4	4	4	4	4	3	27
15.	Salsabila Isnaeni	4	4	4	3	4	4	4	27
16.	Salwa Nur Azizah	4	4	4	3	4	4	4	27
17.	Silviana	3	4	4	4	4	4	4	27
18.	Sofian Hadi	3	3	4	4	4	4	4	26
19.	Yusuf Rizki Aditya	3	4	3	3	4	4	4	25
20.	Zahra Aulia Putri	4	4	4	4	4	4	4	28
Jumlah Keseluruhan								533	
Presentase Akhir								95,17%	
Keterangan Akhir								Sangat Menarik	

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel perhitungan menggunakan uji validitas dengan teknik analisis rata-rata diperoleh nilai validitas sebesar 95,17%, yang artinya bahwa game edukasi berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) masuk kategori sangat menarik.

SIMPULAN

Penggunaan game edukasi sebagai alat pembelajaran sangat diminati oleh siswa kelas IV di UPT SDN 4 Sendang Agung. Game ini menyajikan materi pelajaran tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan, yang disampaikan melalui gambar, animasi, dan video pembelajaran. Game edukasi berbasis SAC ini diuji coba kepada para siswa selama jam pelajaran dengan kehadiran peneliti di sekolah. Berdasarkan hasil survei dari 20 siswa, game ini mendapatkan skor akhir 95,17% yang tergolong dalam kategori sangat menarik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji validitas respon siswa, media game edukasi berbasis SAC ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, E. (2022). Respon Kemenarikan Multimedia Menggunakan Canva Pada Materi Keteladanan Nabi Yunus A.S Di MTS Al-Munawwarah Kelas VIII. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(4).
- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Aturan

Tangan Kanan pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Siswa SMP/MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 568. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i3.6453>

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Kapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada.