



**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN PERMAINAN EDUKATIF  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Vini Ariani Erwin<sup>1</sup>, Yarmis<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail: [viniarianierwin@gmail.com](mailto:viniarianierwin@gmail.com)<sup>1</sup> yarmissyukur@fip.ac.id<sup>2</sup>

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif dengan memanfaatkan teknologi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran yang cenderung belum memanfaatkan teknologi. Media yang dikembangkan menggunakan bantuan program *adobe flash CS 6*. Materi pada media berupa pembelajaran tematik yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Data penelitian ini diperoleh dari uji validitas (lembar validasi media), praktikalitas (angket respon siswa dan guru), serta efektivitas (aktivitas dan hasil belajar siswa). Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik telah valid (isi media sesuai kurikulum, desain dan layout menarik, kemudahan pengoperasian, bahasa mudah dipahami siswa, serta penyajian jelas sesuai karakteristik siswa), praktis (isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran), serta efektif (dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa).

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Permainan Edukasi, Sekolah Dasar.

**Abstract**

*This development study aims to develop the media of interactive multimedia learning with educational games by utilizing the technology for year five students of elementary school. It aims to increase students' interest and motivation in learning that tends not to utilize the technology. Media developed is using the help of Adobe Flash CS 6. program. The material in the media is thematic learning that integrates several subjects. The development model used is 4-D (define, design, develop, disseminate). The data of this study were obtained from the validity test (media validation sheet), practicality (questionnaire responses of students and teachers), and effectiveness (activities and student learning outcomes). Data were analyzed descriptively. The results showed that the thematic learning media were valid (media content based on the curriculum, attractive design and layout, ease of operation, the language is easy to understand by the students, and clear presentation according to student characteristics), practical (clear contents and objectives, easy to read, attractive appearance, and can increase students' interest in learning), and effective (can increase students' activity and learning outcomes).*

**Keywords:** Interactive Multimedia, Educational Games, Elementary Schools.

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Tanah Datar, Sumatera Barat

Email : [viniarianierwin@gmail.com](mailto:viniarianierwin@gmail.com)

Phone : 085263878148

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Masyarakat sekarang dihadapkan dengan perkembangan informasi yang telah mulai masuk dalam setiap aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting untuk membangun keterampilan masyarakat menghadapi perkembangan informasi tersebut. Terdapat empat kompetensi yang menjadi ciri-ciri masyarakat global dalam menghadapi informasi yaitu; *communicators* (komunikasi), *creator* (kreatif), *critical thinkers* (berpikir kritis) dan *collaborators* (kolaborasi) (NEA, 2012). Keterampilan tersebut hendaknya dapat terintegrasi dalam dunia pendidikan secara menyeluruh agar generasi penerus dapat menghadapi perkembangan informasi dengan bijaksana.

Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat membawa dampak positif apabila digunakan secara efektif dan efisien dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada kemudahan memperoleh informasi dan pengembangan media pembelajaran. Beragamnya informasi yang tersedia menuntut kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada perkembangannya terdapat penggabungan beberapa jenis media tersebut menjadi satu yang dinamakan dengan multimedia. Arsyad (2014) menjelaskan bahwa multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video yang dipadukan menjadi satu dalam kendali komputer sebagai penggerak yang digunakan untuk menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran.

Multimedia dapat dikatakan interaktif apabila ada perintah balik atau umpan balik yang diberikan oleh media tersebut kepada penggunanya

(Munir, 2012). Jika dalam proses pembelajaran terjadi interaksi berupa umpan balik antara peserta didik dengan media yang digunakan, maka keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat. Multimedia interaktif dapat ditampilkan menggunakan bantuan *Portable Computer* (PC) atau *notebook*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Astuti (2015) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan pemanfaatan komputer. Selain itu, dalam multimedia tersebut dapat ditambahkan permainan edukatif yang diharapkan mampu menarik perhatian dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik.

Pada tingkat perkembangan peserta didik di SD lebih cenderung tertarik dengan media yang di dalamnya terdapat permainan yang menarik perhatian. Peserta didik SD akan merasa senang jika terdapat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Permainan tidak hanya berupa penggunaan media konkret, namun dapat juga berupa *game* dengan menggunakan media komputer. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan multimedia interaktif dapat digabungkan dengan permainan yang bersifat edukatif untuk peserta didik SD.

Permainan edukatif yang dirancang dapat digunakan untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan menyelesaikan suatu masalah bagi peserta didik. Permainan edukatif dapat membuat peserta didik mengenal kekuatan dirinya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2011), yang menjelaskan berbagai manfaat yang diperoleh dari permainan edukatif diantaranya, sebagai sarana bisa saling mengenal satu sama lain, menghargai, berlatih mengembangkan kemampuan diri, menempa perasaan, serta mampu mengenal kekuatan diri sendiri dan teman. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran bermuatan permainan

edukatif hendaknya dapat diterapkan di sekolah agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil pengamatan media pembelajaran yang digunakan di lapangan masih sederhana dan belum bersifat interaktif sehingga peserta didik masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada umumnya peserta didik hanya mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah. Terlihat pada hasil penilaian harian peserta didik yang masih belum cukup memuaskan.

Permasalahan yang hampir sama juga dikemukakan oleh Triastuti, Irawan,dkk (2017) dalam penelitiannya yang mengemukakan bahwa guru belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam penggunaan media. Peserta didik cenderung pasif, hanya berperan sebagai pengamat dan pendengar. Peserta didik hanya diminta untuk mengamati, mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat untuk menggunakan media. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung kurang tertarik terhadap media yang digunakan, karena media yang digunakan belum bersifat interaktif.

Berbagai macam media yang digunakan guru belum membuat peserta didik memiliki kemampuan tingkat berpikir kritis yang tinggi dan kemampuan kolaborasi yang baik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk memperoleh kemampuan tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif yang bermuatan permainan edukatif. Pada umumnya peserta didik merasa tertarik dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran. Mereka banyak yang telah bisa mengoperasikan aplikasi *games* terutama yang terdapat di dalam komputer atau gawai meskipun hanya dapat dilakukan ketika berada di rumah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pernah dilakukan penelitian yang membahas pentingnya multimedia interaktif di sekolah dasar oleh

beberapa peneliti lain, yaitu oleh Erwin & Miaz (2018) dalam penelitiannya tentang pengembangan media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di kelas V sekolah dasar. Menurut hasil penelitiannya produk multimedia yang dihasilkan dapat praktis, mudah dibaca, menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar IPS. Produk multimedia pembelajaran yang dirancang telah efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya Miaz, Helsa, & Febrianto (2018) juga telah melakukan penelitiannya tentang multimedia interaktif dalam bidang kartografi. Peneliti ini membahas tentang kartografi dalam mendesain peta digital menggunakan *Adobe Flash CS6* di sekolah dasar. Pada penelitian lainnya Supriyanti (2019) melakukan penelitian yang membahas tentang penggunaan multimedia yang berupa audio visual pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitarku untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitiannya ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan *Adobe Flash CS6* di sekolah dasar termasuk kategori sangat praktis.

Selanjutnya Amalia & Miaz (2019) juga meneliti tentang multimedia pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash 8* di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat layak untuk dijadikan sumber belajar peserta didik.

Penjelasan di atas menunjukkan bagusnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Multimedia yang telah digunakan dalam penelitian belum ada yang bermuatan permainan. Padahal dalam pembelajaran, permainan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Tri & Kuswandi (2017) dalam

penelitiannya tentang penggunaan permainan di SD yang berjudul “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD” mengkaji tentang cara memanfaatkan permainan ular tangga dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keaktifan peserta didik. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga sangat efektif dilakukan di SD.

Penelitian lain yang juga membahas tentang permainan di SD dilakukan oleh Pratiwi, Djatmika, & Sulton (2018) dengan judul “Buku Ajar Tematik Berbentuk Cerita Peserta didik dengan Permainan Teka-teki Silang”. Penelitian ini membuktikan bahwa produk buku ajar yang terdapat permainan di dalamnya sangat valid, sangat praktis, sangat menarik serta pada uji efektivitas menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan perolehan selisih skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan produk. Dari beberapa penelitian di atas dapat terlihat bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Permainan edukatif juga praktis dan efektif dalam proses pembelajaran di SD.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk pada penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D models*). Menurut Trianto (2011) model ini terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahap *define* berkaitan dengan masalah dasar yang dihadapi yaitu dengan cara melakukan analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Pada tahap *design* dilakukan desain dan perancangan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar dengan menentukan SK, KD,

indikator, tujuan, dan materi pokok pembelajaran yang terdapat pada tema 2 subtema 2. Tahap *develop* yaitu dengan melakukan uji validitas media kepada ahli (validator), uji praktikalitas media berupa angket kepada peserta didik, dan uji efektivitas media melalui kegiatan evaluasi yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat apakah media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif yang dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tahap *disseminate* dilakukan pembatasan, karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, sehingga penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu pada satu sekolah lain yang memiliki kriteria hampir sama.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk menjelaskan produk media pembelajaran yang dikembangkan dan deskriptif kuantitatif terkait kelayakan produk yang diimplementasikan. *Pertama*, analisis validitas media menggunakan skala likert (0-100) menggunakan rumus  $Nilai Validitas = \frac{Perolehan\ Skor}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$  dengan kriteria (%): 0-20 (sangat tidak valid), 21-40 (tidak valid), 41-60 (kurang valid), 61-80 (valid), 81-100 (sangat valid). *Kedua*, analisis praktikalitas media melalui angket respon guru dan siswa berupa skala *likert*, menggunakan alternatif jawaban: 5 (sangat setuju-SS), 4 (setuju-S), 3 (kurang setuju-KS), 2 (tidak setuju-TS), 1 (sangat tidak setuju-STTS). Angket praktikalitas dideskripsikan dengan teknik analisis:  $Praktikalitas = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$  kategori (%): 85-100 (sangat praktis), 75-84 (praktis), 60-74 (cukup praktis), 55-59 (kurang praktis), 0-54 (tidak praktis). *Ketiga*, analisis efektivitas media meliputi: (a) analisis hasil pengamatan aktivitas siswa dengan kriteria (%): 81-100 (sangat tinggi/sangat efektif), 61-80 (tinggi/efektif), 41-60 (sedang/cukup efektif), 21-40 (rendah/tidak efektif), 1-20 (sangat

rendah/sangat tidak efektif), (b) analisis hasil belajar siswa dengan rumus  $N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} 100\%$ . Data hasil belajar dibandingkan dengan kriteris ketuntasan minimal (KKM).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

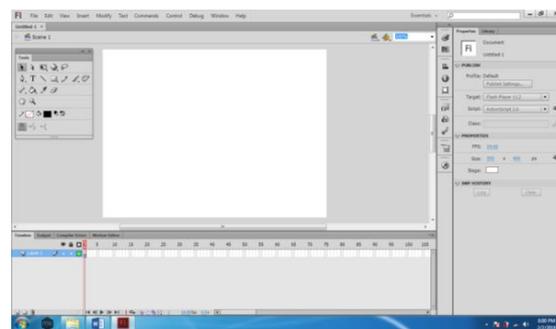
### Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* berkaitan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai oleh peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa langkah *Pertama*, analisis kurikulum, kegiatan analisis kurikulum berkaitan dengan analisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan, serta materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang penulis kembangkan adalah materi pembelajaran yang terkait pada tema 2 subtema 2. Pada subtema ini terdapat lima mata pelajaran; Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn dan SBdP. *Kedua*, analisis siswa, sebagian besar siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi serta sering bosan dan jenuh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru. Penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta melayani kegiatan belajar sesuai kecepatan belajar masing-masing siswa. Bagi siswa yang relatif lambat dalam memahami materi pembelajaran dapat mengulangi pembelajaran sesuai keinginan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah.

### Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* terdiri dari beberapa langkah. *Pertama*, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan media game edukasi. *Kedua*, media pembelajaran, langkahnya yaitu: *Flowchart*, (penggambaran secara fisik dari langkah dan urutan prosedur dari suatu program); *Story Board* (sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai naskah.

Langkah-langkahnya yaitu: buka aplikasi *adobe flash cs6*, pilih *action script 2.0* untuk membuka halaman kerja baru dan sesuaikan dengan dimensi yang di inginkan, ganti nama *layer 1* menjadi *background* untuk memudahkan pengeditan (apabila jumlah *layer* yang digunakan banyak) dengan klik kiri dua kali pada mouse tepat di teks *layer 1*, setelah halaman kerja dan nama *layer* disesuaikan, untuk mengubah latar atau *background* dengan meng-*import file* yang sudah disiapkan dengan cara pilih menu *file*, pilih *import* dan pilih *import to stage*, buka jendela *library* dengan menekan *Ctrl+L*. Lalu klik and drag file gambar (*background.jpg*) yang ada disana kedalam *stage*, buka jendela *align* untuk mengatur posisi *image*. Tekan *Ctrl + K* untuk membuka jendela *align* dan centang pada pilihan *align to stage*, lalu klik center pada bagian *align dan distribute*.



Gambar : Tampilan cara membuka *Adobe Flash CS6*.

Selanjutnya apabila hal tersebut benar maka *file image (background.jpg)* akan berada di tengah *stage*, kunci *layer background* untuk menjaga semua file yang ada pada *layer* tersebut tidak terganggu atau berubah posisi, tambahkan *layer* baru pada *timeline* dengan cara klik *insert/timeline/ layer*, atau klik *icon new layer* pada *panel timeline*, ganti nama *layer* menjadi tombol. Import file tombol yang sudah disiapkan seperti langkah 5 dan 6, lanjut untuk halaman media yang berikutnya. Untuk *background* dan tombol tadi berada pada *timeline* ke 1, untuk halaman media berikutnya klik kanan pada *layer background* pada

*timeline* ke 2 lalu pilih *insert keyframe*. Begitu juga pada *layer* tombol, *import* semua bahan, tambahkan *layer* baru untuk memudahkan pengerjaan media.

Setelah semua bahan telah di *import* dan disusun, selanjutnya memberi *script/* perintah pada setiap tombol agar berfungsi sesuai keinginan. Klik *control* pada menu bagian atas lalu pilih *test movie* lalu pilih *test*, atau dengan cara cepatnya dengan menekan *ctrl + enter* pada *keyboard*. Setelah itu akan muncul tampilan media yang sudah dikerjakan. Setelah semuanya selesai, simpan media dengan pilih menu *file*, lalu pilih *save as*. Setelah itu muncul sebuah tampilan yang disana akan terlihat dimana lokasi penyimpanan, nama *file* yang akan disimpan dan format penyimpanannya. Pilih format *flash cs6 document (\*.fla)* agar suatu saat bias untuk di edit kembali. Setelah disimpan untuk media dapat dijalankan tanpa aplikasi membuatnya media harus di *publish* dengan cara pilih *file* lalu pilih *publish setting*. Setelah itu muncul sebuah tampilan memilih format dalam bentuk apa media ini akan di jalankan. Cetang bagian *flash (.swf)*, *html wrapper* dan *win projector*. Pada hasil *publish win projector file* akan *terpublish* dan bentuk aplikasi (*.exe*). Tekan *publish* dan tunggu beberapa saat hingga proses *publish* selesai lalu klik OK. Buka lokasi penyimpanan dan *publish*, media sudah siap untuk dijalankan.

### **Tahap Develop (Pengembangan)**

Tahap pengembangan media pembelajaran meliputi validasi RPP dan validasi media pembelajaran, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran. Penilaian Instrumen yang dilakukan terdiri dari instrumen validasi RPP, Media, Keterlaksanaan RPP, praktikalitas respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dapat diketahui bahwa instrumen pengumpulan data telah dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 85,7%. Selanjutnya diterapkan

dikelas V sekolah dasar dan mengetahui seberapa efektif media permainan edukatif untuk diterapkan.

Validasi terdiri dari: (1) Validasi RPP, dilakukan dengan tiga orang validator ahli dan dua orang validator praktisi. Rekapitulasi hasil validasi RPP diperoleh rata-rata 89,9% dengan kategori sangat valid; (2) Validasi Media, hasil validasi media dari media aspek kesesuaian media, desain dan layout serta kemudahan dalam pengoperasian diperoleh hasil:

Tabel 1. Hasil Validasi

Aspek Penilaian	Penilaian	Kategori
Bahasa	89,6 %	Sangat Valid
Materi/ Isi	94,7 %	Sangat Valid
Media	91,2 %	Sangat Valid
Jumlah	275,5	
Rata-rata	91,8 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat rata-rata secara keseluruhan hasil validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah 91,8% yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa keempat aspek, yaitu: media, isi/ materi, dan bahasa telah disusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Setelah dilakukan validasi, media permainan edukatif siap untuk diterapkan atau dilakukan uji praktikalitas di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran tematik menggunakan game edukasi dilakukan di kelas V SDN 02 Taluk yang dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Selama uji coba diamati oleh observer. Observer mengamati pelaksanaan pembelajaran dan mengamati aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran tematik menggunakan game edukasi. Rata-rata hasil keterlaksanaan RPP berada pada kategori sangat praktis. Rata-rata penilaian respon guru berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 90%. Respon siswa terhadap

praktikalitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah 90,2% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya mengkaji efektifitas media permainan edukatif. Hasil efektifitas: (1) Aktivitas Siswa, rata-rata aktivitas siswa pada setiap pertemuan 90,7% dengan kategori sangat baik. Artinya bahwa pada aktivitas siswa pada setiap pertemuan sudah baik, siswa telah aktif dengan mengajukan beberapa pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, memberikan pendapat, mengerjakan latihan yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan langkah-langkah; (2) Evaluasi, hasil rata-rata nilai hasil evaluasi IPS siswa adalah 87,2 setelah menggunakan media berbasis multimedia interaktif.

#### **Tahap Disseminate (Penyebaran)**

Tahap penyebaran dilakukan di kelas V SDN 03 Tigo Jangko dengan hasil pengamatan aktivitas siswa setiap pertemuan memiliki persentase rata-rata 91,5 dengan kategori sangat baik. Artinya pada setiap pertemuan, aktivitas siswa secara keseluruhan sudah sangat baik. Evaluasi hasil belajar siswa sekolah penyebaran diperoleh rata-rata 87,4 dengan kategori sangat baik. Melihat paparan tersebut, penggunaan media pembelajaran tematik menggunakan game edukasi telah berjalan dengan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tematik menggunakan game edukasi dapat digunakan secara efektif di kelas V SD berdasarkan uji coba dan penyebaran yang dilakukan.

#### **SIMPULAN**

Berbagai permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran dapat diatasi apabila materi dapat disajikan dalam bentuk yang menarik. Penyajian materi yang menarik dalam

pembelajaran apalagi berupa permainan diharapkan dapat menimbulkan perasaan senang dan motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Belajar akan efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Darmansyah, 2012). Apabila siswa memiliki kesenangan yang tinggi dalam belajar, tentu materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh siswa. Oleh karena itu penyajian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik perlu dilakukan. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif untuk siswa kelas V SD.

Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif untuk siswa kelas V SD telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan dinyatakan valid oleh ahli dengan revisi ringan. Model pengembangan yang digunakan adalah tipe 4-D terdiri atas empat tahap yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan et al., 2012). Media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi game edukasi. Media ini dikembangkan dari aspek media, isi/materi, dan bahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar penilaian dan angket. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui validitas, praktikalitas sedangkan untuk mengetahui efektifitas produk menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Data hasil validasi media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif diperoleh dari beberapa orang ahli dengan cara memberikan lembar penilaian. Dalam hasil uji validasi terdapat kritik dan saran tertulis maupun secara lisan yang dijadikan pedoman dalam

memperbaiki dan merevisi produk yang dikembangkan untuk selanjutnya diujicobakan. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan telah valid dan siap diuji cobakan, selanjutnya dilakukan uji coba media tersebut pada siswa kelas V SDN 02 Taluk serta dilakukan penyebaran dalam skala terbatas pada siswa kelas V SDN 03 Tigo Jangko. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa produk media pembelajaran tematik menggunakan game edukasi dari segi kepraktisan, mulai dari kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan dan waktu, berdasarkan pandangan guru dan kriteria dari segi siswa diperoleh kriteria sangat baik dengan rata-rata hasil belajar 87,2. Berdasarkan analisis perbandingan nilai hasil belajar dengan nilai ujian tengah semester siswa, terlihat bahwa media pembelajaran tematik menggunakan game edukasi di kelas V SD dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Apalagi permainan merupakan salah satu hal yang digemari oleh peserta didik yang duduk dibangku sekolah dasar. Selain itu faktor memanfaatkan indera yang dimiliki peserta didik yaitu mata dan telinga, juga merupakan salah satu hal yang dapat membantu memahami informasi yang diperoleh selama pembelajaran. Pembelajaran bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas (Azhar, 2010). Jika hal tersebut telah dilakukan maka informasi yang disampaikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amalia, R., & Miaz, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 689–695.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, Y. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Al-Ulum Pekanbaru. *Mimbar PGSD*.76-81.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miaz, Y., Helsa, Y., & Febrianto, R. (2018). Cartography in designing digital map using Adobe Flash CS6. *The 6th South East Asia Design Research International Conference*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- NEA (National Education Association). 2012. *Preparing 21st century students for a global society: an educator's guide to the "Four Cs"*. Author: NEA. [www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf](http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf).
- Pratiwi, R. A., Djatmika, E. T., & Sulton, S. (2018). Buku Ajar Tematik Berbentuk Cerita Anak dengan Permainan Teka-teki Silang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1483–1487. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I11.11773>
- Tedjasaputra, Mayke S. (2011). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triastuti, D., Irawan, E. B., & others. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1344–1350.

Tri, D. E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 2(7), 911.

Supriyanti, L. dan Y. M. (2019). Pengembangan Audio Visual Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi Kenampakan Alam di Lingkungan Sekitarku untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 598–604