

## **PENGEMBANGAN MEDIA *EDUGAME* GETAR SIDAQU BERBASIS REMO GAGRAK ANYAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS V SDN PENJARINGANSARI 2**

**Silvina Cahya Agita**

Program Studi PGMI Universitas Sunan Giri Surabaya

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

No. tlp : 0812-5922-0538

**She Fira Azka Arifin**

Program Studi PGMI Universitas Sunan Giri Surabaya

Email : [shefira@unsuri.ac.id](mailto:shefira@unsuri.ac.id)

No. tlp : 0856-4533-1438

**Abstract:** The condition of children's interests tends to have an impact on current traditions which can eliminate cultural sustainability. So that culture is no longer left behind and teaching and learning activities are not monotonous, one way is to introduce local wisdom by using edugame learning media in the form of CAI-based quizzes. This research and development aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the remo gagrak anyar based vibrating sidaqu edugame to improve student learning outcomes in class V arts and culture subjects at SDN Penjaringsari 2. This research is a type of R & D with the ADDIE research model. Data collection techniques use validation sheets, observations, questionnaires, tests. The research results showed that the validity of the material was 90% and the media graphics were 86% in the very valid category. The practicality of Edugame Getar Sidaqu media is based on the implementation of the teaching process at 97% in the very good or practical category. Effectiveness based on the results of the student response questionnaire reached 89% in the very good category.

**Keyword :** Learning Media, Edugame, Learning Results

**Abstrak :** Kondisi ketertarikan anak-anak cenderung berdampak pada tradisi sekarang yang bisa menghilangkan kelestarian budaya. Agar kebudayaan tidak lagi ditinggal dan kegiatan belajar mengajar tidak monoton, salah satu cara dengan mengenalkan kearifan lokal dengan menggunakan media pembelajaran *Edugame* berupa quiz berbasis CAI. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan edugame getar sidaqu berbasis remo gagrak anyar untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya kelas V SDN Penjaringsari 2. Penelitian ini merupakan jenis R & D dengan model penelitian ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, observasi, angket, tes. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan materi sebesar 90% dan grafis media sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Adapun kepraktisan media Edugame Getar Sidaqu berdasarkan keterlaksanaan proses mengajar sebesar 97% dengan kategori sangat baik atau praktis. Keefektifan berdasarkan hasil angket respon siswa mencapai 89% dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Edugame*, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi perkembangan teknologi yang semakin meningkat, tidak bisa dipungkiri bahwa masa ini bisa disebut dengan masa serba digital. Kehidupan manusia mulai dari anak-anak hingga dewasa tidak bisa lepas dari teknologi. perkembangan teknologi yang semakin meningkat juga berdampak pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi berguna untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Kemajuan era sekarang kondisi anak-anak lebih cenderung memaksimalkan hidupnya melalui teknologi digital. Keadaan ini berdampak juga pada gaya hidup dan tradisi jaman sekarang yang tidak terlihat lagi kalangan anak-anak yang mau bermain tradisional, melestarikan budaya sekitar. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut kurang memahami kondisi budaya sekitar.

Ketertarikan kepada budaya Indonesia asli saat ini berkurang. Terlihat dari bentuk permainan tradisional yang dulu digemari sekarang digantikan oleh permainan berbasis teknologi atau dikenal dengan *game*, permainan alat musik tradisional seperti gamelan, angklung, sekarang sudah tertarik ke alat musik *modern*, begitupula dengan seni tari tradisional yang sekarang hampir punah digantikan dengan tari *modern dance*.

Kehadiran seni dalam dunia pendidikan sangat berdampak positif berguna untuk menambah kreativitas anak dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak. Oleh karena itu, pendidikan dengan melestarikan budaya sangat cocok untuk diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar.

Salah satu melestarikan budaya merupakan bentuk kearifan lokal pada setiap daerah mempunyai fungsi, rambu-rambu sebagai pedoman untuk berperilaku dan berinteraksi (Unayah & Sabarisman, 2016). Salah satu budaya yang harus dilestarikan melalui pendidikan adalah seni tari tradisional. Seni tari merupakan unsur kebudayaan yang tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat. Bisa disebut juga sebagai gaya ekspresi gerak tubuh ritmis yang mengandung unsur keindahan untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari karya tari (Muryanto, 2020). Seni tari merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari siswa dengan jenis tari tradisional dan tari kreasi daerah yang ada pada buku tematik terpadu. Pada proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran peserta didik tidak dapat dilepaskan dari peran seorang guru. Dengan begitu peran guru sebagai motivator dengan kreatif mungkin agar proses kegiatan belajar mengajar dikelas tidak monoton. Agar bisa menciptakan suasana baru, guru harus

menggunakan pembelajaran yang aktif dan menarik salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berupa *quis* yang dibuat dalam bentuk *powerpoint* mampu membangkitkan semangat belajar siswa.

*Quis* merupakan salah satu kegiatan penilaian yang sering dilakukan oleh guru didalam kelas sebagai alat tolak ukur seberapa jauh pencapaian peserta didik terhadap materi yang sudah disampaikan. Ada berbagai macam *quis* yang sering digunakan oleh pendidik, salah satunya *quis* yang dibuat dari aplikasi *powerpoint*. Aplikasi *powerpoint* merupakan media perangkat lunak yang sering digunakan yang terdapat dalam pembelajaran untuk dijadikan contoh berupa gambar, video atau animasi, yang lebih menarik dan terkesan. Oleh karena itu, pembelajaran dalam bentuk *quis* yang dibuat dari aplikasi *powerpoint* yang bernama *Edugame* sangat cocok digunakan oleh pendidik sebagai media untuk proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran berupa *Edugame* memberikan manfaat salah satunya peserta didik bisa lebih tertarik untuk belajar. *Edugame* yang bermula dari perkembangan video game yang pesat dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Edugame* (Game edukasi) adalah suatu permainan yang berkonsep

untuk mengolah daya pikir yang berisi pemahaman materi pengetahuan yang bersifat menarik berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Vitianingsih, 2017). *Edugame* mempunyai manfaat yang positif bagi siswa, seperti dapat merangsang pikiran dan kreativitas siswa, meningkatkan logika dan pemahaman bagi pemain, dan juga bisa sebagai bahan evaluasi hasil belajar siswa (Ismail, 2006). Oleh karena itu, *Edugame* sangat tepat bila digabungkan dengan pembelajaran seni yang dimana akan dikemas menarik dan berguna untuk mengenal beberapa kearifan lokal budaya melalui seni tari.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (RnD) atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu, Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) (Branch, 2009). Subjek penelitian yaitu kelas V di SDN Penjaringansari 2.

Adapun jenis data pada penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil saran/masukan dari para

ahli berdasarkan lembar validasi yang dijadikan bahan revisi produk dan proses pembuatan media edugame. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, respon siswa dalam bentuk angket. Data tersebut dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi, observasi, angket, tes. Teknik analisis data dari hasil validasi dan observasi dihitung menggunakan *skala likert* dan hasil respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus *skala guttman* (Sudaryono, 2016) dengan rumus berikut:

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut Sudaryono (2016), Media dinyatakan layak apabila dari seluruh komponen validasi menyatakan hasil  $\geq 61\%$ . Adapun tabel kriteria kevalidan media sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Validasi Skala

*Likert*

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Valid
81%- 100%	Sangat Valid

## HASIL

Adapun hasil penelitian dan pengembangan ini berupa Media Edugame Getar Sidaqu yang diterapkan pada siswa kelas V SDN Penjaringan Sari 2. Hasil penelitian akan diuraikan meliputi kevalidan edugame getar sidaqu, kepraktisan edugame getar sidaqu, dan keefektifan edugame getar sidaqu.

### 1. Proses Pengembangan Media Edugame Getar Sidaqu

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Edugame* Getar Sidaqu berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran SBdP siswa kelas V SDN Penjaringan Sari 2 berdasarkan model ADDIE, sebagai berikut:

#### a. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan suatu proses identifikasi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan.

##### 1) Analisis masalah

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan, bahwa antusias siswa terhadap pembelajaran sangat baik ketika proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa media konkret

dan sering juga memanfaatkan sarana prasarana yang ada dikelas. Pada pembelajaran SBdP dengan materi gerak tari kreasi daerah guru sering memaparkan materi hanya dengan melalui buku dan mempraktekkan sesuai dengan apa yang diketahui oleh guru tersebut. Siswa merasa masih kurang memahami terkait materi tersebut.

## 2) Analisis kurikulum

Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan analisis kurikulum k13. Kendala yang dihadapi guru yaitu pemahaman materi yang tidak seberapa guru harus kreatif dalam menciptakan suasana nyaman, menarik pada proses belajar mengajar dikelas. Hal ini membuat guru lebih fokus pada pengajaran yang monoton. Peneliti juga melakukan studi pustaka untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan masalah yang ada. Sumber informasi yang dapat menjadi bahan untuk mengembangkan desain produk melalui buku maupun jurnal.

## 3) Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil analisis masalah dan analisis kurikulum, siswa kelas V dilihat masih membutuhkan kehadiran media pembelajaran.

Guru memiliki kendala pada saat pembuatan media sehingga guru lebih sering menggunakan media konkret untuk pembelajaran dikelas. Materi SBdP merupakan salah satu materi yang jarang menggunakan media. Guru memaparkan materi melalui buku lalu mempraktikan dan sesekali guru memaparkan melalui presentasi sehingga menyebabkan siswa kurang antusias pada saat pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan *Edugame* sesuai dengan kebutuhan agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses belajar mengajar dikelas.

## 4) Analisis materi

Analisis materi Seni budaya pada pembelajaran tematik berfokus pada gerak tari kreasi daerah yang berbasis kearifan lokal surabaya yaitu tari remo gagrak anyar, agar siswa dapat mengetahui atau mengenal gerak tari kreasi daerah dalam penggunaan media, sehingga peserta didik bisa mempraktekkan gerak tari kreasi daerah dalam pembelajaran. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, peneliti melakukan pengembangan

*Edugame* getar sidaqu yang menarik, mudah dan praktis.

#### **b. Perancangan (*Design*)**

Design merupakan tahap verifikasi kinerja dan penentuan metode pengujian terhadap perencanaan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan mengembangkan produk berupa *Edugame* getar sidaqu. Pada perancangan *Edugame* getar sidaqu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian kurikulum merdeka dan kurikulum K13. Tahapan ini berupa rancangan konsep dan menjadi dasar untuk tahap berikutnya.

##### 1) Penetapan Kompetensi Dasar dan Penentuan Tujuan Pembelajaran.

Rancangan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar kurikulum 2013:

Materi : SBdP

Kompetensi Dasar:

3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.

4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah

Tujuan Pembelajaran:

a) Dengan menggunakan *Edugame* getar sidaqu, siswa mampu memahami pola lantai tari kreasi daerah dengan benar.

b) Dengan menggunakan *Edugame* getar sidaqu, siswa dapat mempraktekkan gerak tari kreasi daerah dengan tepat.

##### 2) Perancangan konsep *Edugame* getar sidaqu.

Pada tahap ini dilakukan perancangan yang masih berupa konsep. *Edugame* getar sidaqu yang akan dikembangkan melalui aspek tampilan yang dibuat dari *powerpoint*. *Edugame* getar sidaqu dengan tampilan menu terdiri dari materi dan pertanyaan kuis. Background dari *Edugame* ini beragam dari beberapa jenis kesenian yang ada di Indonesia. Menu utama pada *Edugame* berisi gambaran awal akan dimulai. Selanjutnya, terdapat 2 (dua) menu pilihan yaitu menu materi dan menu permainan. Lalu, terdapat isian materi Tari Remo Gagrak Anyar.

##### 3) Perancangan aktivitas pembelajaran menggunakan *Edugame*.

Berdasarkan perancangan tujuan pembelajaran dan konsep pengembangan media dapat dirumuskan aktivitas-aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *Edugame* getar

sidaqu. *Edugame* getar sidaqu memiliki isi materi gerak tari kreasi daerah berbasis kearifan lokal Surabaya.

4) Penentuan strategi pengujian produk.

Strategi pengujian produk ini menggunakan *pre-experimental design* (eksperimen pura-pura) dengan menerapkan *one-grup pretest-posttest*. Hal ini bisa untuk menguji keefektifan *Edugame* getar sidaqu dengan mempertimbangkan dari kemampuan awal dengan setelah menggunakan *Edugame* getar sidaqu.

5) Perancangan konsep instrumen penilaian *Edugame* .

Menentukan konsep-konsep yang akan dijadikan instrumen terkait dengan *Edugame* getar sidaqu seperti validasi media dan isi materi, observasi terlaksananya pembelajaran, dan angket hasil belajar siswa.

**c. Pengembangan (*Development*)**

Tahap ini menghasilkan produk berupa *Edugame* getar sidaqu yang disesuaikan dengan rancangan dan kebutuhan.

1) Pembuatan *Edugame* getar sidaqu

Tampilan *Edugame* getar sidaqu dibuat melalui *powerpoint* berupa *trigger*. Pada tampilan *Edugame* diperlukan bahan berupa beberapa gambar.

2) Penyusunan langkah pembelajaran dan buku panduan

Pembelajaran terkait dengan media pada tahap *design* kemudian di tindaklanjuti dengan menyusun kegiatan pembelajaran melalui kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selain itu, perlunya membuat panduan untuk digunakan oleh guru, agar guru bisa membuat dan menggunakan media *Edugame* . Dan perlu juga membuat panduan untuk digunakan oleh siswa sehingga siswa bisa mengoperasikan cara menggunakan media *Edugame* dengan benar. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dapat tercapai.

3) Validasi materi dan media

Revisi formatif pada tahap ini merupakan perbaikan guna memperoleh masukan terhadap produk *Edugame* yang dikembangkan sebelum media siap digunakan. Produk divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media

dengan ketentuan minimal S2 dan ahli bidangnya. Para ahli mengisi instrumen validasi. Saran/masukan dari para ahli digunakan atas dasar perbaikan atau revisi I produk *Edugame* .

#### d. Implementasi (*implementation*)

Hasil produk berupa *Edugame* yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli sehingga *Edugame* getar sidaqu bisa dinyatakan valid. Selanjutnya media tersebut dilakukan uji coba *one to one*, *smallgroup*, dan *field* akan dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.

- 1) Uji coba perorangan (*one to one*)  
Menurut Branch (2009) merupakan produk yang telah divalidasi akan dilakukan percobaan perorangan. Hal ini dilakukan sebelum produk dilakukan uji coba skala kelompok kecil dan percobaan lapangan. Uji coba ini dilakukan di sanggar tari.

- 2) Uji coba lapangan (*field*)

Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan di SDN Penjaringan sari 2.

#### e. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan menilai kualitas produk yang dihasilkan sesudah diimplementasikan. Yang dimaksud dengan evaluasi ini yaitu menilai dan mengukur hasil data pada tahap implementasi yang sesuai dengan kriteria penilaian hasil belajar siswa yang sudah ditetapkan.

## 2. Kevalidan Media *Edugame* Getar Sidaqu

### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Adapun aspek yang divalidasi pada materi pembelajaran meliputi aspek kualitas isi dan tujuan dengan 11 butir pernyataan. Pada penilaian dan materi yang termuat di dalam *Edugame* Getar Sidaqu dinyatakan layak digunakan. Adapun hasil rekapitulasi perhitungan data validasi materi pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Diamati	Hasil Validasi I	Hasil Validasi II
1. Muatan materi sesuai dengan bahan ajar	4	4
2. Muatan materi sesuai dengan indikator	4	4
3. Muatan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	5

4. Materi yang dimuat berisi tentang pola lantai dalam tari remo gagrak anyar	5	5
5. Materi yang dimuat mengundang peserta didik untuk mempraktikkan pola lantai melalui gerak tari remo gagrak anyar	5	5
6. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran	4	5
7. Membantu dalam kegiatan belajar dikelas untuk ketuntasan tujuan pembelajaran	4	4
8. Materi disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI	5	5
9. Penjelasan isi materi memiliki daya tarik untuk peserta didik	4	4
10. Materi disajikan secara berurutan	3	4
11. Penjelasan materi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5	5
<b>Skor total</b>	<b>47</b>	<b>50</b>
<b>Peesentase kevalidan</b>	<b>85%</b>	<b>90%</b>

Dari hasil validasi ahli materi I mendapatkan skor 47 dengan presentase 85%, dengan kategori “sangat valid” atau layak digunakan. Akan tetapi terdapat saran dan masukan dari ahli materi pada aspek ke 10 agar materi yang disampaikan lebih jelas dan berurutan. Sehingga dilakukan validasi kembali yang memperoleh skor 50 dengan persentasi 90% kategori “sangat valid”.

#### b. Hasil Validasi Ahli Media

Adapun aspek yang divalidasi pada Media *Edugame* Getar Sidaqu meliputi aspek kualitas bentuk dan peran media dengan 13 butir pernyataan. Penilaian dari aspek grafis media yang termuat di dalam *Edugame* Getar Sidaqu dinyatakan layak digunakan. Adapun hasil rekapitulasi perhitungan data validasi media pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Yang Diamati		Hasil Validasi I	Hasil Validasi II
1.	Media merupakan produk asli/baru	5	5
2.	Media mampu mengembangkan informasi secara rinci	4	4

3.	Media memberikan informasi secara variatif	4	4
4.	media mampu digunakan untuk berbagai macam pendekatan	4	4
5.	Menampilkan pusat pandang yang baik	4	4
6.	Tampilan media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4	4
7.	Media dikemas dengan rapi	4	4
8.	Kesesuaian gambar background dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4
9.	Gambar didesain berurutan yang berbeda dengan gambar sebelumnya	4	4
10.	Komponen warna sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4
11.	Kemudahan dalam penggunaan	4	5
12.	Kepraktisan dalam penggunaan	4	5
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan	4	5
<b>Skor total</b>		<b>51</b>	<b>56</b>
<b>Peesentase kevalidan</b>		<b>78%</b>	<b>86%</b>

Dari hasil validasi ahli media I mendapatkan skor 51 dengan presentase 78%, dari hasil tersebut produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Valid” atau layak digunakan. Akan tetapi terdapat saran dan masukan dari ahli media pada aspek ke 8 dan ke 10 agar media yang disampaikan lebih layak digunakan. Sehingga dilakukan revisi validasi ahli media mendapatkan skor 56 dengan presentase 86%, dari hasil tersebut produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” atau layak digunakan.

Dengan demikian kevalidan isi/konten dan grafis Media Edugame

Getar Sidaqu diperoleh hasil kevalidan dan dilanjutkan pada uji coba skala kecil untuk mengetahui kepraktisan Media Edugame Getar Sidaqu.

### 3. Kepraktisan Media Edugame Getar Sidaqu

Adapun kepraktisan Media Edugame Getar Sidaqu dilihat berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan guru dalam pembelajaran menggunakan *Edugame* getar sidaqu terdiri dari 14 butir pernyataan yang terbagi menjadi kegiatan pembuka, inti, penutup. Berdasarkan hasil observasi diperoleh skor 68 dengan hasil presentase 97% dengan kategori “Sangat Baik”.

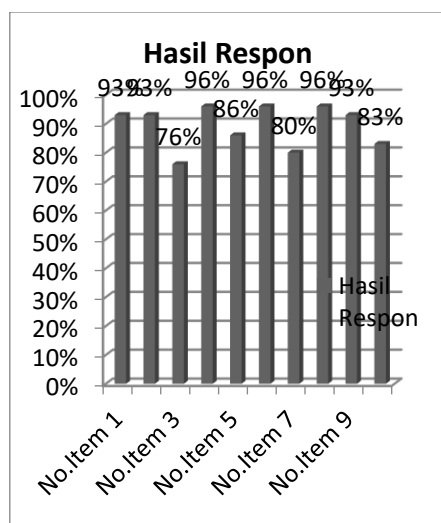
Terdapat empat aspek berkaitan dengan penggunaan Media

Edugame Getar Sidaqu pada kegiatan inti memperoleh skor 5 yaitu Guru menunjukkan edugame getar sidaqu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, Guru menjelaskan cara penggunaan edugame getar sidaqu, Guru menjelaskan materi menggunakan edugame getar sidaqu, Guru membimbing siswa dalam penggunaan edugame getar sidaqu. Dengan demikian Media Edugame Getar Sidaqu praktis digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

**4. Keefektifan Media Edugame Getar Sidaqu**

Keefektifan ditentukan berdasarkan hasil lembar angket yang diberikan kepada siswa.

Adapun hasil pengisian angket pada setiap poin pernyataan diperoleh persentase sebagai berikut:



**Grafik 1.** Persentase Hasil Respon Siswa

Keefektifan Media Edugame Getar Sidaqu ditunjukkan berdasarkan hasil respon siswa dilakukan penyebaran angket pada kelas V SDN Panjangsari 2. Angket berisi 10 butir pernyataan. Pengisian dilakukan oleh 30 siswa sehingga diperoleh hasil pengisian respon “Ya” dengan total 269 dengan skor maksimal 300 maka hasil persentase diperoleh 89% dengan kategori “Sangat Baik” atau “Efektif”.

**PEMBAHASAN**

Adapun hasil penyajian tersebut untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian pengembangan ini. Hasil kevalidan media edugame getar sidaqu pada validasi materi dan media diperoleh hasil “sangat valid”. Dalam penyusunan butir pernyataan lembar validasi didasarkan pada indikator kriteria media yang baik oleh Arsyad A (2011) yang baik yaitu (1) kesesuaian dalam hal ini merujuk pada kesesuaian dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Hal ini dijelaskan pada proses pengembangan tahap design yaitu Penetapan Kompetensi Dasar dan Penentuan Tujuan Pembelajaran. Hal ini dilakukan selama proses pengembangan yaitu tahap analisis. (2) Mendukung isi pelajaran, yang mana memuat materi seni budaya karena didasarkan pada analisis kebutuhan dan analisis materi pada tahap analyze. Hal ini

sesuai dengan pernyataan Restian (2019) yang menyatakan bahwa seni tari memiliki beberapa unsur meliputi pola lantai, rias busana, dll yang menjadi unsur pendukung penyajian tari.

Kepraktisan media ini dilihat dari hasil observasi yang dilakukan guru selama proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media edugame getar sidaqu. Beberapa pernyataan kegiatan inti terlihat bahwa Guru menjelaskan cara penggunaan *Edugame* getar sidaqu, Guru menjelaskan materi menggunakan *Edugame* getar sidaqu, Guru membimbing siswa dalam penggunaan *Edugame* getar sidaqu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad A (2011), bahwa pemilihan media perlu memperhatikan kepraktisan sehingga media bisa mudah dibawa dan mudah dalam penggunaannya.

Keefektifan penggunaan edugame getar sidaqu dilihat berdasarkan angket respon siswa yang diberikan pada kelas V dengan menggunakan perhitungan slaka Guttman kepada 30 siswa, lembar angket respon siswa terdiri dari 10 butir pernyataan. Pernyataan dalam angket tersebut sesuai dengan pendapat Rahman (2021) bahwa keberhasilan belajar terdapat beberapa indikator sebagai petunjuk bahwa proses belajar tersebut berhasil atau tidak yaitu daya serap dalam pengajaran yang

diterapkan mencapai prestasi tinggi baik secara individu maupun kelompok, perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik baik individu maupun kelompok. Hasil dari angket respon siswa memperoleh presentase 89% dengan kategori “sangat baik”. Sesuai dengan pendapat Wati (2016), bahwa media pembelajaran mampu membuat siswa aktif aktif dalam pembelajaran yang memperoleh hasil presentase 97% dengan kategori “**Sangat Baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari hasil keterlaksanaan menunjukkan bahwa edugame getar sidaqu sangat praktis jika digunakan dan dikembangkan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa produk media *Edugame* getar sidaqu ini dikembangkan melalui tahapan ADDIE oleh Branch. Produk dari penelitian dan pengembangan ini juga dilakukan validasi dan uji coba. Adapun data hasil validasi menunjukkan kelayakan *Edugame* getar sidaqu dengan kategori sangat valid. Data hasil kepraktisan media *Edugame* getar sidaqu berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan guru dalam pembelajaran menggunakan *Edugame* getar sidaqu diperoleh hasil sangat praktis. Keefektifan media *Edugame* getar sidaqu dikategorikan

efektif dalam pembelajaran SbdP yakni hasil perolehan perhitungan respon siswa dengan kategori sangat baik. dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran menggunakan edugame getar sidaqu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media adugame getar sidaqu memenuhi kriteria media yang berkualitas yaitu valid, praktis, dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran* (20th ed.). Rajawali Pers.
- Branch, robert maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer New York.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Ismail, A. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Muryanto. (2020). *Mengenal Seni Tari Indonesia*. Alprin.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 1(November), 289–302.
- Restian, A. (2019). *Koreografi Seni Tari Berkarakter Islami Untuk Anak Sekolah Dasar*. UMMPress.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Prenada Media.
- Unayah, N., & Sabarisman, M. (2016). KOMUNITAS ADAT TERPENCIL IDENTIFICATION OF LOCAL WISDOM IN THE EMPOWERMENT ISOLATED TRADITIONAL COMMUNITY Muslim Sabarisman Abstrak PENDAHULUAN Banyak di kalangan pengamat sosial menilai bahwa kebijakan pemerintah sampai saat ini masih mengutamakan pertum. *Sosio Informa*, 2, 1–18.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).  
<https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wati, E. R. (2016). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN*. Kata Pena.