BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

Pengembangan *Game* Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD

[1]Anjelina Meidia Delvianti, [2]Murjainah, [3]Mega Prasrihamnih
[1,2,3]Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasa, Universitas PGRI Palembang
Email: [1]anjelinaamd@gmail.com , [2]murjainah@univpgripalembag.ac.id,
[3]megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan game tebak gambar keberagaman budaya indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 17 Rambang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Research and Develovment /R & D*. Model pengembangan yang digunakan adalah kombinasi antara model sekuensial linier dan model evaluasi Tessmer. Hasil penelitian menunjukan bahwa, berdasarkan hasil uji kevalidan, persentase validasi materi sebesar 80%, persentase validasi media dan desain sebesar 80,6%, serta persentase validasi RPP dan latihan soal sebesar 93,8 % serta persentase gabungan sebesar 84,8 %. Artinya berdasarkan kriteria validitas terlihat bahwa game tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia yang peneliti kembangkan adalah "Cukup Valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa game Keberagaman Budaya Indonesia "Valid atau layak" digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, produk game tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil praktikalitas menurut respon siswa sebesar 3,5, menurut respon guru sebesar 3,7, serta praktikalitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria praktikalitas, hasil praktikalitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa game tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara menurut respon siswa kelas IV.B maupun respon guru kelasnya adalah "Praktis", artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini "Praktis" untuk keterampilan bicara siswa. Berdasarkan hasil uji keefektifan, produk game tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil efektifitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria efektifitas, hasil efektifitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa game tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara adalah "Efektif", artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini "Efektif" digunakan untuk menilai keterampilan bicara siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran ; *game* tebak gambar keberagaman budaya Indonesia ; keterampilan berbicara siswa

PENDAHULUAN

Diera globalisasi seperti saat ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah berkembang sangat pesat diberbagai bidang bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Segala dalam Permana, 2015 : 133). Menurut Gunawan, Soepriyanto, dan Wedi (2020 : 188), saat ini perkembangan teknologi dapat memudahkan proses pembelajaran dengan memperoleh informasi dimana pun dan kapan pun. Pembelajaran merupakan proses hubungan guru dengan siswa menggunakan sumber belajar yang terjadi dalam lingkup pendidikan dengan saling bertukar informasi.,
Jika dilihat dari beberapa paparan tersebut di atas, terlihat bahwa keterampilan berbicara penting dikembangkan dan dikuasai dengan baik oleh siswa terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar. Namun fakta dilapangan belumlah sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada tingkat Sekolah Dasar ternyata keterampilan berbicara siswa masih dikategorikan rendah. Hal ini terlihat dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Hafizah (dalam Tambunan, 2018: 3 -4) menemukan bahwa keterampilan berbicara belum mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan. Para siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif. Mereka masih takut, malu, dan ragu ketika mau berbicara didepan umum, dan menyampaikan gagasan-gagasannya.

Hal tersebut juga ditemukan oleh Galda dalam Supriyadi (dalam Wardhani, Sumarwati, dan Purwadi, 2016 : 129) menemukan bahwa sedikit perhatian yang diberikan Guru pada pengembangan Bahasa lisan/berbicara di Sekolah Dasar. Siswa cenderung lancar berkomunikasi dan mengungkapkan buah pikiran dalam situasi tidak resmi yaitu di luar sekolah. Namun ketika diminta bercerita atau berbicara didalam kelas mereka mengalami penurunan kelancaran berkomunikasi. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukan oleh Tambunan (2018 : 3) menyebutkan bahwa kebanyakan siswa belum terampil berbicara pada situasi resmi dan dimuka umum. Pada umumnya mereka hanya mampu berbicara dengan teman dekatnya saja dan di hadapan orang yang itu-itu saja.

Hal tersebut sejalan dengan observasi awal yang dilakukan oleh Azhari, Darmiany, Husniati (2021 : 6-7) di kelas III SDN 1 Sakra Selatan pada tanggal 03 Desember 2020). Hasil observasi yang mereka lakukan menunjukkan bahwa

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

keterampilan berbicara siswa tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang melakukan kesalahan atau hambatan pada saat berbicara. Ketika siswa diminta untuk berbicara didepan kelas, banyak diantara mereka yang masih mengalami kebingungan, kesulitan dalam pengucapan lafal, intonasi, penghayatan dan pemilihan kata, kelancaran, masih malu atau masih kurang percaya diri, gugup bahkan diam.

Selain pendekatan yang masih konvensional dan tidak inovatif serta metode mengajar yang kurang tepat, saat ini masih ditemukannya guru-guru yang hanya menggunakan media pembelajaran yang tekstual, misalnya buku, teks, dan LKS pada proses pembelajaran (Lestari dan Wirasty, 2019 : 350) . Padahal di era kemajuan teknologi dan informasi seperti sekarang ini, guru-guru juga dituntut untuk bisa berinovasi terhadap pendekatan, metode, media, sumber pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran supaya mendorong siswa untuk bisa belajar lebih optimal pada saat belajar mandiri maupun saat belajar didalam kelas. Akan tetapi kenyataanya sekarang ini, masih dijumpai beberapa sekolah yang guru-gurunya memiliki kemampuan yang kurang dalam mengadopsi perkembangan teknologi informasi, terutama komputer dan juga guru-guru masih kesulitan dalam menemukan sumber atau media pembelajaran yang tepat dan memiliki keefektifan yang tinggi (Lestary dan Wirasty, 2019 : 350). Oleh karena itu, di era sekarang ini, guru-guru dituntut untuk terus meningkatkan kemampuannya memanfaatkan alat TIK dengan cara terus berlatih, ikut seminar-seminar pendidikan dan banyak cara lainnya untuk bisa terciptanya suatu bahan ajar yang lebih inovatif.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 17 Rambang pada saat kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata). Peneliti menemukan bahwa perlengakapan alat TIK di SDN 17 Rambang seperti perangkat komputer, LCD Proyektor, internet, CD Pembelajaran, dan persentasi power point sudah terbilang cukup lengkap, akan tetapi guru-guru di SDN 17 Rambang belum memanfaatkan secara maksimal alat TIK tersebut sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif . Selain itu di SDN 17 Rambang, guru-guru masih ada yang menerapkan pembelajaran konvensional dan berpusat pada guru serta media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

tekstual seperti buku, teks, dan LKS pada proses pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sistem pembelajaran pada sekolah tersebut.

Jika dilihat dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat, interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan seperti media pembelajaran *game*. Menurut Azhari *dkk* (2021 : 7) salah satu metode yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah dengan bercerita dengan bantuan media gambar. Menurutnya, media gambar digunakan karena media gambar sangat baik digunakan untuk menampilkan benda yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret atau lebih nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tambunan (2018 : 7) salah satu teknik pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara siswa adalah, metode reka cerita gambar. Tambunan menjelaskan bahwa cara menerapkan metode reka cerita gambar pada proses pembelajaran adalah diterapkan dengan cara guru memperlihatkan sebuah gambar atau serangkaian gambar, siswa ditugaskan memperhatikan gambar tersebut. Selanjutnya siswa disuruh bercerita tentang gambar tersebut.

Seiring dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era sekarang ini, media pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran di sekolahkhususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara juga dituntut untuk lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan . Jika ilihat dari beberapa kelebihan dari media gambar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti ingin mengemas media gambar ini menjadi lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan dan menyenagkan sesuai dengan perkembangan zaman menjadi sebuah *game* edukasi interaktif. *Game* dipilih karena berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya *game* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan mengurangi kecemasan (Wang *et.al* dalam Damayanti *dkk*, 2020 : 12) serta *game* merupakan cara yang baik untuk meningkatkan keterampilan siswa dan komunikatif (Wrigt *et.al* dan Zhu dalam dalam Damayanti *dkk*, 2020 : 12). Selain memilih *game* edukasi interaktif, peneliti juga memilili pembelajaran dengan permainan tebak-tebakan, karena menurut Rahmawati, Nurmanik, dan Megawati (2019 : 2) permainan tebak-tebakan membuat siswa dapat

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

lebi tertarik, aktif dan menyenangkan. Para siswa memegang peran utama dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, para siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar ketika mereka menggunakan permainan tebak-tebakkan Dari beberapa uraian di atas terlihat bahwa media gambar, *game* edukasi interaktif, dan permainan tebak-tebakan sama-sama berpengaruh baik untuk membantu meningkatkan keterampilan siswa terutama keterampilan berbicara , maka peneliti akan mengkombinasikan keduanya menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan yaitu sebagai *game* tebak gambar.

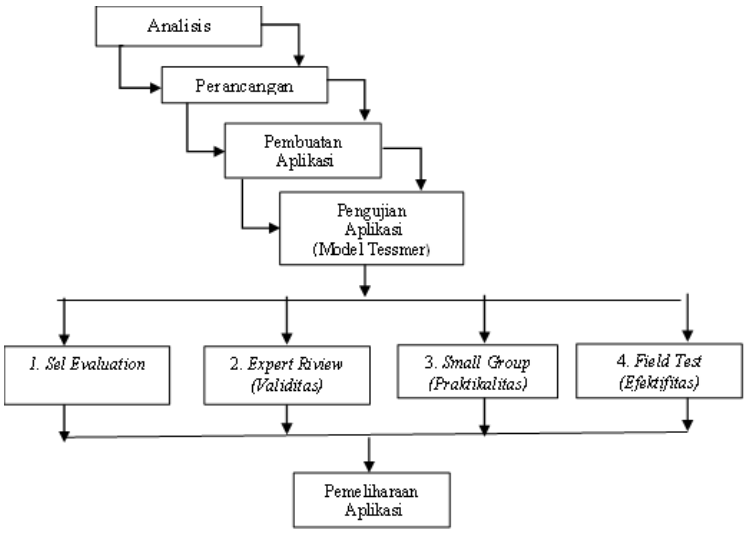
Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran *game* tebak gambar adalah aplikasi *Construct* 2. Aplikasi *Construct* 2 adalah *tools* pembuatan game berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk *platform* 2D yang dikembangkan *Scirra* . *Construct* 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, jadi untuk mengembangkan *game* dengan *Construct* 2 pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemprograman yang relative lebih rumit dan sulit (Pujiono dalam Nuqiasari dan Sudarmilah, 2019 : 87).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media gambar yang dikemas menjadi lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan menjadi sebuah game edukasi interaktif tebak gambar. Keterbaruan penelitian saya ini terletak pada jenis produk yang akan saya kembangkan dimana saya akan mengkombinasikan 3 media pembelajaran yaitu media *game* edukasi interaktif, media tebak-tebakan, serta media gambar yang akan saya kemas menjadi sebuah game tebak gambar yang lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar . Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul "Pengembangan *Game* Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD".

BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Research and Develovment /R & D*. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk *game* tebak gambar dengan menggunakan aplikasi *Construct* 2 yang bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan game tebak gambar keberagaman budaya indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Pada penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 17 Rambang. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengkombinasikan model sekuensial liner dan model model Tessmer (evaluasi formatif Tessmer). Berikut peneliti sajikan skema alur desain model pengembangan kombinasi model sekuensial linier dengan model Tessmer dalam penelitian ini



Skema 1. Alur desain model pengembangan kombinasi model sekuensial linier dengan model Tessmer

Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti mengkombinasikan antara model sekuensial linier dan model Tessmer (evaluasi formatif Tessmer). Untuk model sekuensial linier peneliti gunakan model dari Purnomo *ddk* (2016 : 621), dengan 5 tahap yaitu : (1) Analisis, (2) Prancangan Aplikasi, (3) Pembuatan Aplikasi, dan (4) Pengujian Aplikasi, (5) Pemeliharaan dimana model Tessmer ini akan peneliti

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

gunakan pada tahapan pengujian dari model sekuensial linier tersebut. Model Tessmer yang akan digunkan adalah model Tessmer yang peneliti Modifikasi dari Putri *dkk* (2018 : 51). Alur dari model kombinasi antara sekuensial linier dan Tassmer tersebut telah disajikan pada skema 1. di atas . Adapun tahap-tahap dari model yang digunakan tersebut adalah

Tenik analisis data yang digunakan yakni dengan menghitung persentase data hasil penilaian validasi tersebut (Akbar dalam Rozak *dkk*, 2018 : 37)

1) Rumus Persentase Validitas

$$V = \frac{TSh}{TSe} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

V = Persentase validitas

TSh = Total skor empiris (jumlah skor maksimal)

TSe = Total skor harapan (jumlah skor penilaian validator)

2) Rumus Persentase Validitas Gabungan (Keseluruhan)

Dalam penelitian ini, melibatkan 3 orang ahli uji maka untuk mengetahui persentase validtas keseluruhan maka peneliti menggunakan rumus perhitungan validitas gabungan, sebagai berikut.

$$\mathbf{V} = \frac{V_1+V_2+V_3}{3} = \ldots\%$$

Setelah diketahui persentase Validitas keseluruhan, selanjutnya peneliti akan menganalisis persentase validitas keseluruhan tersebut untuk melihat tingkat kevalidan materi, media dan deasin yang telah diuji oleh ketiga ahli sebelumnya. Berikut kriteria prensentase validitas yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Tabel 1.
Kriteria Validitas

Kriteria validitas	Tingkat validitas
85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

70,01 % - 85,00 %	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01 % - 70,00 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00 % - 05,00 %	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Adaptasi (Akbar, dalam Rozak *dkk*, 2018 : 38)

.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini peneliti akan memaparkan hasil uji dari produk *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

1. Hasil Uji Penelitian

1) Hasil Uji Validitas

Pada tahap uji validitas, terdapat 3 orang validator ahli, yaitu validator materi, validator media dan desain, serta validator RPP dan Latihan soal, terhadap prototipe I. Dalam hal ini prototipe 1 adalah materi, *game* tebak gambar serta RPP dan latihan soal itu sendiri. Dalam penelitian ini terdapat 2 tahap validasi, yaitu validasi tahap I dan validasi tahap 2. Validasi tahap I dilakukan oleh peneliti setelah peneliti menilai sendiri materi, media dan desain dari *game* tebak gambar, serta RPP dan latihan soal pada tahap *self evaluation* kepada 3 orang validaror. Setelah dilakukan validasi tahap I tenyata terdapat revisi sesuai saran oleh validator RPP dan latihan soal, sehingga peneliti mengadakan kembali validasi pada tahap II. Berikut peneliti jabarkan daftar nama Validator ahli peneliti serta hasil dari validasi tahap I dan II.

a. Hasil Validasi Tahap I

Berikut ini, peneliti jabarkan hasil validasi tahap oleh ke tiga validator ahli. Pada validasi tahap I ini, terdapat revisi sesuai saran validator RPP dan latihan soal. Berikut Hasil Rekapitulasi Validasi tahap I

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

Tabel. 2.
Hasil Rekapitulasi Validasi tahap I oleh validator ahli

No.	Aspek	Persentase (%)
1	Validasi materi	80
2	Validasi media dan desain	80,6
3	Validasi RPP dan Laitihan Soal	78,1
Hasil Validasi Gabungan		79,6
Klasifikasi		Cukup Valid

,Berikut perhitungan validasi gabungan tahap 1 (Materi, Media dan Desain, serta RPP dan Latihan Soal) :

Vgabungan = $\frac{V_1+V_2+V_3}{3} = \frac{80\%+80{,}6\%+78{,}1}{3}$ = 79,6%

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi tahap I oleh ketiga validator ahli yang peneliti sajikan dalam Tabel 2 diatas diperoleh hasil persentase validasi gabungan sebesar 79, 6% Itu artinya berdasarkan kriteria validitas terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia yang peneliti kembangkan adalah cukup valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* Keberagaman Budaya Indonesia cukup valid atau layak digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Meskipun demikian, karena ada salah satu instrumen yang perlu direvisi, maka peneliti melanjutkan kembali validasi pada tahap II

b) Hasil Validasi Tahap II

Pada validasi tahap II ini, peneliti hanya melakukan validasi kembali untuk RPP dan latihan soal karena terdapat revisi sesuai saran oleh validator ahli RPP dan latihan soal. Untuk materi serta media dan desain hasil validasinya sama dengan validasi pada tahap ke I. Berikut peneliti sajukan hasil validasi RPP dan latihan soal tahap II serta hasil rekapitulasi validasi tahap II.

Tabel 3.
Hasil Rekapitulasi Validasi tahap I oleh validator ahli

No.	Aspek	Persentase (%)
1	Validasi materi	80
2	Validasi media dan desain	80,6
3	Validasi RPP dan Laitihan Soal	93,8
Hasil Validasi Gabungan		84,8

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

Klasifikasi	Cukup Valid

Berikut perhitungan validasi gabungan tahap II (Materi, Media dan Desain, serta RPP dan Latihan Soal) :

Vgabungan = $\frac{V_1+V_2+V_3}{3} = \frac{80\%+80{,}6\%+93{,}8\%}{3}$ = 84,8%

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi tahap II oleh ketiga validator ahli yang peneliti sajikan dalam Tabel 3. diatas diperoleh hasil persentase validasi gabungan sebesar 84,8. Itu artinya berdasarkan kriteria validitas terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia yang peneliti kembangkan adalah cukup valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* Keberagaman Budaya Indonesia valid atau layak digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Serta dapat dinyatakan bahwa penelti bisa melanjutkan kembali penelitiannya pada tahap praktikalitas untuk menguji kepraktisan dari *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa.

2) Hasil Uji Praktikalitas

Berikut ini peneliti jabarkan dari hasil uji praktikalitas *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa. Uji praktikalitas ini, peneliti lakukan pada siswa kelas IV.B SDN 17 Rambang serta guru kelasnya. Dimana kelas IV.B ini merupakan kelas uji coba dan bukan merupakan siswa subjek penelitian. Berikut Hasil Paktikalitas Menurut Respon Guru.

Tabel 4.

Hasil Uji Praktikalitas *Game* Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk Keterempilan Berbicara Siswa Menurut Respon Guru

No.	Aspek	Rata-rata
1	Respon Guru	3,5
2	Respon Siswa	3,7
Hasil Praktikalitas Gabungan		3,6
Klasifikasi		Praktis

Berikut perhitungan praktikalitas gabungan (Angket Respon Guru dan Siswa kelas IV.B) :

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

$$\overline{Pgabungan} = \frac{\overline{RG} + \overline{RS}}{2}$$

$$= \frac{3,5+3,71}{2}$$

$$= 3,6$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi praktikalitas menurut respon siswa dan guru yang peniliti sajikan dalam Tabel. 4 diatas diperoleh hasil praktikalitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria praktikalitas, hasil praktikalitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara menurut respon siswa kelas IV.B maupun respon guru kelasnya adalah praktis, artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini praktis untuk keterampilan bicara siswa serta dapat dinyatakan bahwa penelti bisa melanjutkan penelitiannya pada tahap terakhir yaitu tahap efektifitas untuk menguji keefektifan dari *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan siswa.

3) Hasil Uji Efektifitas

Dalam penelitian ini efektifitas *game* Keberagaman untuk keterampilan berbicara siswa kelas IV SD diperoleh dari respon siswa dan nilai latihan siswa. Berikut ini peneliti sajikan hasil uji efektifitas.

Tabel 5.
Hasil Uji Efektifitas

No.	Aspek	Rata-rata
1	Respon siswa	3,48
2	Latihan soal	3,72
Hasil Efektifitas Gabungan		3,6
Klasifikasi		Efektif

Berikut perhitungan Efektifitas Gabungan (Angket Respon siswa dan Latihan Soal) :

$$\overline{E} = \frac{\overline{RD} + \overline{LS}}{2}$$

$$= \frac{3,48+3,72}{2}$$

$$= 3,6$$

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

Berdasarkan hasil rekapitulasi efektifitas peniliti sajikan dalam Tabel 5 diatas diperoleh hasil efektifitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria efektifitas, hasil efektifitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara adalah efektif, artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini efektif digunakan untuk keterampilan bicara siswa.

2. Pembahasan

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk *game* tebak gambar dengan menggunakan aplikasi *Construct* 2 yang bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan game tebak gambar keberagaman budaya indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Research and Develovment /R & D*. Model pengembangan yang digunakan adalah kombinasi antara model sekuensial linier dan model evaluasi Tessmer dengan lima tahapan, yaitu (1) Analisis, (2) Prancangan Aplikasi, (3) Pembuatan Aplikasi, dan (4) Pengujian Aplikasi, (5) Pemeliharaan. Untuk tahap pengujian yang ada pada tahap model sekuensial linier menggunakan model Tessmer dengan melalui 4 tahapan evaluasi, yaitu (1) *Self Evaluation*, (2) *Expert Review* (Validitas), (3) *Small Group* (Praktikalitas), (4) *Field Test* (Efektifitas). Pengujian kevalidan dilakukan oleh 3 ahli validator, yaitu ahli materi, ahli media dan desain, serta ahli RPP dan latihan soal dari dosen PGSD Universitas PGRI Palembang. Pengujian kepraktisan dilakukan pada kelompok kecil kelas uji coba yaitu kelas IV.B SDN 17 Rambang yang berjumlah 10 siswa serta guru kelasnya. Pengujian keefektifan dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas IV.A SDN 17 Rambang yang berjumlah 19 siswa. Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi, hasil kepraktisan serta hasil keefektifan *game* tebak gambar keberagaman budaya indonesia pada siswa kelas IV SDN 17 Rambang. Hasil penelitian menunjukan bahwa, berdasarkan hasil uji

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

kevalidan,persentase validasi materi sebesar 80%, persentase validasi media dan desain sebesar 80,6%, serta persentase validasi RPP dan latihan soal sebesar 93,8 % serta persentase gabungan sebesar 84,8 %. Artinya berdasarkriteria validitas terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia yang peneliti kembangkan adalah "Cukup Valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* Keberagaman Budaya Indonesia "Valid atau layak" digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, produk *game* tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil praktikalitas menurut respon siswa sebesar 3,5, menurut respon guru sebesar 3,7, serta praktikalitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria praktikalitas, hasil praktikalitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara menurut respon siswa kelas IV.B maupun respon guru kelasnya adalah "Praktis", artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini "Praktis" untuk keterampilan bicara siswa. Berdasarkan hasil uji keefektifan, produk *game* tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil efektifitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria efektifitas, hasil efektifitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara adalah "Efektif", artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini "Efektif" digunakan untuk menilai keterampilan bicara siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas IV SD dengan pengembangannya menggunakan aplikasi *Construct* 2. Berdasarkan hasil pengembangan penelitian dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil uji kevalidan, produk *game* tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil persentase validasi materi sebesar 80,

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

persentase validasi media dan desain sebesar 80,6, persentase validasi RPP dan latihan soal sebesar 93,8 serta persentase gabungan sebesar 84,8. Itu artinya berdasarkan kriteria validitas terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia yang peneliti kembangkan adalah cukup valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* Keberagaman Budaya Indonesia valid atau layak digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa.

2. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, produk *game* tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil praktikalitas menurut respon siswa sebesar 3,5, menurut respon guru sebesar 3,7, serta praktikalitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria praktikalitas, hasil praktikalitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara menurut respon siswa kelas IV.B maupun respon guru kelasnya adalah praktis, artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini praktis untuk keterampilan bicara siswa.
3. Berdasarkan hasil uji keefektifan, produk *game* tebak gambar yang peneliti kembangkan memperoleh hasil efektifitas gabungan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria efektifitas, hasil efektifitas gabungan yang didapatkan tersebut terlihat bahwa *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia untuk keterampilan Berbicara adalah efektif, artinya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar Keberagaman Budaya Indonesia ini efektif digunakan untuk menilai keterampilan bicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z *dkk*.(2015).*Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Teknik Bercerita (Story Telling) Pada Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 4 : 3- 13.

Aufa, Fatimah N *dkk*.(2020).*Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 1 : 86- 92.

Vol. 5, No. 1, Juni 2023, Hal. 64-78 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i1.924

Azhari, A *dkk*.(2021).*Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 1 Sakra Selatan*. Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia. Vol 1 : 6-12

Damayanti, A *dkk*.(2012).*Penggunaan Games untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa (Use of the Game to Improve Communication Skills;Students)*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol 20 : 11 - 19.

Gunawan, Fara N *dkk*.(2020).*Upaya Pengembangan Mmultimedia Drill and Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-hari*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol 3 : 187-198.

Halidjah, S.(2012).*Evaluasi Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan. Vol 2 : 259 – 268.

Khasanah, A.(Tanpa Tahun).*Penerapan P4QR untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V MI Assasul Muttaqin .1-9*. Diakses pada 13 Februari 2022, dari Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Lestary, N dan B Rini, W.(2019).*Pemanfaatan Multimedia dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 3 : 349-353.

Nuqiasari, Rdan Sudarmilah, E.(2019).*Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android*. Jurnal Teknik Elektro. Vol 19 : 86 – 92

Purnomo, Indu I.(2020).*Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurnal Ilmiah "Technologia". Vol 11 : 86 - 90.

Rahmawati, Windi A dkk.(2019).*Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa melalui Permainan Menebak*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Nasioanl STKIP Kusuma Negara. 1-7.

Rozak, A *dkk*.(2018).*Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendikia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan. Vol 18 : 31 - 50.

Samsul.(2014).*Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Gelumpang Melalui Metode Latihan*. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol 4 : 173-192.