



Media Pembelajaran Kontekstual *Learning* Berbasis Game Edukasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar

Rahmatullah^{1*}, Annisa Rezki Ramadhani², Muh Ihsan Said Ahmad³, Inanna⁴, Nurjannah⁵

¹ Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: rahmatullah@unm.ac.id,

² Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: annisarusli6@gmail.com,

³ Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: m.ihsansaid@unm.ac.id,

⁴ Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: inanna@unm.ac.id,

⁵ Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: nurjannahfe@unm.ac.id

Artikel info

Article history:

Received: 22-06-2022

Revised: 16-07-2022

Accepted: 25-08-2022

Publish: 28-09-2022

DOI:

doi.org/10.31960/ijolec.

V5i1.1723

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk memberikan desain media pembelajaran berbasis game edukasi dengan pendekatan kontekstual learning terhadap hasil belajar ekonomi yang tepat dan efektif pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Responden penelitian yakni ahli media, ahli desain dan siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. Game edukasi yang dikembangkan adalah Wordwall, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sangat efektif sehingga game edukasi Wordwall ini dapat digunakan pada proses pembelajaran ekonomi, sedangkan hasil validasi revisi dari ahli materi, pada uji coba tahap awal menunjukkan sangat efektif sehingga game edukasi Wordwall ini dapat digunakan pada proses pembelajaran ekonomi. Hasil dari percobaan pada siswa berada pada kategori sangat efektif untuk digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan juga hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Abstract. This study aims to provide an educational game-based learning media design with a contextual learning approach to appropriate and effective economic learning outcomes for students at Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. In this study, the type of research used is Research and Development (R&D). Methods of collecting data through observation, interviews and documentation. Research respondents are media experts, design experts and students at Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. The educational game developed is Wordwall, based on the results of the study showing that it is very effective so that this Wordwall educational game can be used in the economic learning process,

while the results of the revision validation from material experts, in the early stages of the trial show that it is very effective so that this Wordwall educational game can be used on economic learning process. The results of the experiment on students were in the very effective category to be used to increase activity and also student learning outcomes. This shows that Wordwall educational games are used as learning media to improve student learning outcomes

Keywords:

*Learning Design;
Educational
Games;
Contextual
Learning;
Wordwall*

Corresponden author:**Rahmatullah**

Jalan: Kampus Gunungsari Baru Jl. A.P. Pettarani Makassar

Email: rahmatullah@unm.ac.id



Artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia (*human resources*). Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu bangsa semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusianya. Oleh sebab itu, titik penting pengelolaan pendidikan oleh pemerintah dari masa ke masa mengacu pada peningkatan mutu pendidikan di semua jenjang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini juga mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah pemanfaatan teknologi ini diwujudkan dengan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu teknologi berbasis komputer yang sedang dikembangkan saat ini adalah permainan atau games. (Rusman, 2017) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa. Game yang dibuat sebagai media pembelajaran diharapkan akan memberikan dampak terhadap mahasiswa untuk belajar aktif dalam selama proses pembelajaran.

Teknologi pendidikan berperan utama sebagai disiplin ilmu yang memfasilitasi pembelajaran agar terjadi secara efektif dan

efisien. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) telah mengkaji dan mengembangkan definisi Teknologi Pendidikan seiring perkembangan paradigma belajar dan kemajuan teknologi itu sendiri. Teknologi Pendidikan telah berkembang dari anggapan sebagai keterampilan menjadi profesi dan bidang kajian (Seels, 1994). Saat ini bidang Teknologi Pendidikan telah memiliki wilayah garapan dan profesi, serta beracuan teori dan praktik secara jelas. Di samping itu, tujuan bidang juga meluas pada peningkatan kinerja profesional, sehingga tidak hanya terbatas pada masalah pembelajaran di lembaga pendidikan. Teknologi Pendidikan dapat beroperasi di mana belajar itu diperlukan, baik oleh perorangan, kelompok, (Zakky, 2018).

Game edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. (Khairy et al., 2016) menjelaskan bahwa game edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan, sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachusetts Insitute*

of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai *Scratch*.

Untuk mencapai kualitas pembelajaran khususnya di jenjang pendidikan formal merupakan tanggung jawab para pengajar, Contohnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan media pembelajaran game edukasi yang mendukung bahan ajar dan materi yang diberikan akan tetapi lembaga pendidikan juga memiliki tanggung jawab untuk membentuk tenaga pengajar yang berkualitas yang dapat mengarahkan pelajar dalam mengembangkan karakternya.

Fungsi dalam proses pembelajaran pada dasarnya nya untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pelajar dengan berbagai macam interaksi dalam pengalaman pembelajaran. Hasil dari pembelajaran diharap Dalam penelitian ini adalah bagaimana perubahan sikap dan juga perilaku pelajar sebelum dan dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran. an Perubahan ini bersifat saling terhubung secara konferensi dari segi kognitif juga afektif dan psikomotorik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ini yakni penelitian pengembangan di mana penelitian pengembangan merupakan tahapan dalam mengembangkan produk baru serta menyempurnakan produk tersebut untuk selanjutnya bisa digunakan dan juga di pertanggungjawabkan (Sugiyono:2017). Produk yang dikembangkan merupakan game edukasi di mana di dalamnya menggunakan metode dengan sifat Analisis terhadap suatu kebutuhan dengan an hasil akhir suatu desain. hari ini memiliki hubungan yang erat utamanya dalam pengembangan game untuk mata pelajaran ekonomi (Rahmawati et al., 2021).

Teknik dalam mengumpulkan data yakni observasi dengan melakukan peninjauan serta pengamatan secara langsung untuk mendapatkan gambaran dan informasi tentang kondisi yang dapat memberikan masukan terhadap penelitian. wawancara langsung terhadap responden demi mendapatkan

informasi yang akan digunakan Hal ini penting karena data dari observasi si itu tidak cukup dalam menggambarkan kondisi objek penelitian dalam wawancara Dapat memberikan gambaran kepada penulis tentang setiap hal yang memiliki kaitan dengan objek yang akan diteliti. selama selanjutnya yang yaitu pengumpulan informasi atau data menggunakan dokumen-dokumen baik itu berbentuk catatan juga gambar untuk memberikan informasi melengkapi data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Dan untuk memberikan kejelasan tentang sumber-sumber dan setiap informasi yang telah didapatkan sebelumnya maka Dalam penelitian ini ditambahkan laporan laporan berbentuk yang relevan dan berkaitan terhadap Penelitian yang dilakukan. Artinya dokumentasi memberikan dan melengkapi data-data dalam penelitian yang dilakukan.

Data dari Pengembangan yang dilakukan kan akan diolah serta dilakukan analisis yang lebih dalam guna mendapatkan fakta-fakta terhadap fenomena yang didapatkan Dalam penelitian ini ini dilakukan analisis yang bersifat deskriptif (Mushlihah et al., 2018).

Dalam analisis data yakni melakukan pencarian dan penyusunan yang sistematis yakni hasil dari wawancara observasi serta dokumentasi, dengan an-nisa Sian data ke dalam beberapa kategori dan menjabarkan ke bagian-bagian pada pola serta melakukan pemilihan terhadap data yang dianggap penting dan akan dipelajari untuk selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan sehingga pada prosesnya dapat dipahami oleh penulis maupun orang lain selaku pembaca (D. Sugiyono, 2018).

Dalam pnelitian ini, prosedur yang digunakan adaalah modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall (Grayson, 2015) Prosedur pengembangan ini meliputi lima tahapan yaitu:

Tahapan Analisis terhadap Kebutuhan

Pada tahapan ini melakukan analisis kebutuhan dalam menentukan tujuan dan maksud dari poduk yang dikembangkan, pada tahap ini akan dilakukan tes terhadap siswa untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran. Media yang dimaksud yakni media pembelajaran yang menggunakan website aplikasi *Wordwall* dengan menggunakan pendekatan kontekstual *Learning* terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran ekonomi.

Tahapan dalam Perencanaan

- melakukan penetapan materi dengan mengemukakan pemilihan mata pelajaran Ekonomi. Membuat soal kasus yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Studi kasus yang membahas tentang permasalahan ekonomi menjadi pilihan karena kesesuaian kemampuan yang dimiliki oleh penulis dan juga pada hasil observasi yang dilakukan oleh penulis ketika melakukan pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi banyak pendidik serta peserta didik yang mengalami kesulitan dikarenakan kurangnya pemahaman dalam penggunaan media game edukasi.
- Mengkaji ulang mata pelajaran dan penyesuaian kurikulum.
- Penyusunan instrumen dalam penelitian yang berkualitas pada media pembelajaran yang akan digunakan dalam memberikan penilaian adalah angket untuk memberikan penilaian pada desain ini..

Tahapan terhadap Pengembangan Produk Awal

- Melakukan perancangan berupa desain terhadap format atau bentuk produk secara awal yang dirancang dan disesuaikan terhadap kebutuhan dan juga materi yang sebelumnya telah dikaji.
- Melakukan proses pembuatan produk media dengan memanfaatkan website aplikasi game edukasi *Wordwall*. Pada tahapan ini produk media yang akan dibuat disesuaikan dengan desain dan juga format yang telah ditetapkan.

Tahapan Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui media berbasis game edukasi layak dikembangkan dan digunakan sebagai model pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal dengan subjek difokuskan pada siswa SMA pada kelas VII. Uji coba yang dilakukan meliputi:

- Uji coba tahap Awal terhadap ahli materi, ahli desain dan siswa SMA kelas X IIS 1 (3 siswa)
- Revisi tahap Awal
- Uji coba tahap Akhir terhadap siswa SMA kelas X IIS 1 (10 siswa)
- Revisi tahap Akhir
- Penyempurnaan produk akhir media pembelajaran berbasis game edukasi.

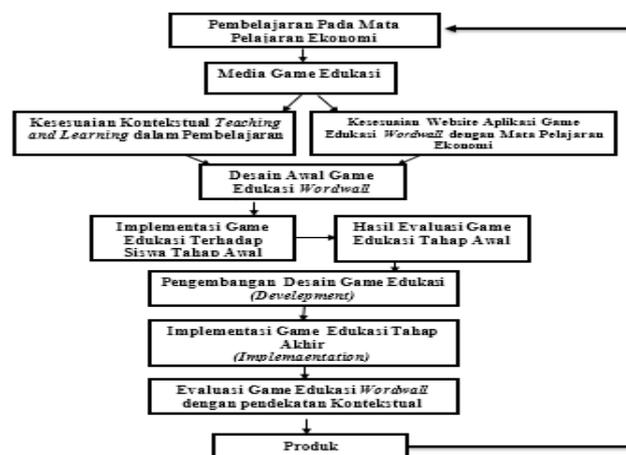
Tahap Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan untuk materi menyesuaikan produk game edukasi dengan menggunakan pendekatan kontekstual *Learning*. Hasilnya dapat berupa saran masukan dan juga komentar yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi pada media yang telah dikembangkan dan sebagai acuan untuk melakukan tahapan uji coba produk terhadap siswa. Tahapan uji coba dilaksanakan yakni uji coba lapangan dan dari uji coba ini dilakukan kan ana Lisa dan juga perbaikan terhadap hal-hal yang yang diperlukan untuk menyempurnakan desain game edukasi yang akan dikembangkan.

Tahapan pada Produk Akhir

Produk yang telah dihasilkan yakni media pembelajaran game menggunakan website aplikasi *Wordwall* dengan pendekatan kontekstual *Learning* yang telah diperbaiki berdasarkan uji coba lapangan. (Rahmatullah, 2021)

Media pembelajaran game edukasi yang akan dikembangkan yakni game edukasi aplikasi berbasis website *Wordwall*. Jadi akan ada penggabungan antara game dengan sistem ekonomi yang yakni soal kasus yang berhubungan langsung dengan keseharian siswa. Dengan gambaran pada kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konsep

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis Kebutuhan

Pada Tahapan analisis kebutuhan pembelajaran ekonomi yang akan dikembangkan, dilakukan kegiatan observasi terhadap kebutuhan pembelajaran berbasis game edukasi dengan pendekatan kontekstual *Learning* dengan mengidentifikasi materi

ekonomi dan juga jenis game yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tahapan awal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan – kelemahan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan Siswa yang berkaitan langsung dengan pembelajaran dikelas khususnya pembelajaran ekonomi. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Maret 2022, ditemukan hasil bahwa kegiatan pembelajaran kurang variatif dari segi metode dan media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional, proses pembelajaran demikian membuat siswa kurang tertarik untuk belajar dan sumber belajar yang digunakan yakni buku teks masih kurang disukai siswa karena penyajian materi didalamnya masih monoton, siswa merasa bosan dan malas dalam belajar apalagi di zaman dengan teknologi yang semakin maju ini.

Analisa yang dilakukan pada Tahapan ini adalah analisis kebutuhan pelajar dan analisis kebutuhan pembelajaran materi ekonomi berbasis game dengan pendekatan kontekstual *Learning*. Pada Tahapan analisis kebutuhan Siswa, diketahui bahwa Siswa membutuhkan sebuah desain materi yang dapat memudahkan Siswa dalam memahami materi pelajaran. Analisis kebutuhan materi ekonomi yang disajikan dalam bentuk game edukasi dengan materi ekonomi dengan pendekatan kontekstual *Learning*. Adapun hasil analisa yang dilakukan dengan:

- a. Guru membutuhkan metode pembelajaran modern dengan pendekatan kontekstual *Learning* yang praktis dan efektif yang memanfaatkan teknologi untuk peningkatan hasil belajar Siswa.
- b. Siswa membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan dapat menstimulus keaktifan Siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Tahapan Perencanaan

Pada Tahapan kedua ini setelah mengidentifikasi kebutuhan materi dan desain game edukasi mata pelajaran ekonomi. Selanjutnya merencanakan desain game edukasi dengan materi mata pelajaran ekonomi yang mana materi mata pelajaran ini merupakan materi dengan keterkaitan yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran ekonomi, Biasanya pelajar akan merasakan proses yang lebih sulit dalam

memahami bahan ajar dikarenakan materi yang diberikan kan an-naml nya bersifat penyampaian saja sehingga siswa akan merasa kurang tertarik dengan materi yang diberikan.

Maka pada Tahapan ini desain game edukasi akan disesuaikan dengan kebutuhan yang telah di ditemukan pada Tahapan analisis kebutuhan sebelumnya, dengan mengutamakan aspek-aspek penting yang dapat digunakan pada game edukasi yang akan dikembangkan. Desain game edukasi yang menarik tidak mebosankan dan dapat mendorong keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Tahapan Pengembangan Game dukasi

Pada Tahapan pengembangan dilakukan produksi desain game edukasi yang akan digunakan dalam pembelajaran serta beberapa kali uji coba dan revisi untuk menghasilkan desain game edukasi *Wordwall* yang dapat diuji cobakan pada Tahapan uji coba akhir. Dengan melihat pertimbangan-pertimbangan berupa Keterbatasan waktu dan juga biaya untuk kebutuhan akan pembelajaran maka pada tahapan penelitian pengembangan ini desain pengembangan terdiri atas: a) Perencanaan, b) Pengembangan produk, c) Uji coba awal, d) Revisi produk, adapun penjelasannya sebagai berikut (Rahmatullah et al., 2021):

a. Perencanaan

Pada Tahapan ini dilakukan perencanaan terhadap game edukasi yang dapat memenuhi kebutuhan sesuai data yang didapatkan sebelumnya dan perancangan game edukasi dan juga materi dengan pendekatan kontekstual *Learning* secara sederhana, jelas, dan mudah difahami oleh Siswa. Dan untuk instrumen penelitian akan divalidasi sebelum disebarkan kepada responden.

Adapun validator instrumen penelitian ini adalah Ibu Dr. Hj. Inanna, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar. Hal ini dimaksudkan juga untuk memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki penyesuaian pada instrumen yang akan digunakan pada penelitian. Berikut penyajian hasil dari penilaian kelayakan desain game edukasi oleh ahli, diuraikan pada tabel 1

Tabel 1. Hasil validasi Instrument penelitian oleh Validator

No.	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		S	CS	KS	TS
1	Pedoman wawancara dirumuskan dengan jelas	√			
2	Pedoman wawancara mencakup item pertanyaan/ pernyataan dinyatakan dengan jelas		√		
3	Batasan pedoman wawancara dapat menjawab penelitian	√			

Berdasarkan hasil validasi instrumen oleh validator dihasilkan bahwa instrumen yang akan digunakan layak untuk dikembangkan dan diuji cobakan pada Tahapan selanjutnya. Berdasarkan hasil validasi instrumen oleh validator dihasilkan bahwa instrumen yang akan digunakan layak untuk dikembangkan dan diuji cobakan pada Tahapan selanjutnya.

c. Pengembangan produk

Pada Tahapan ini peneliti melakukan pengembangan terhadap produk desain pembelajaran ekonomi berbasis game edukasi, dengan menentukan komponen dan membuat rancangan desain pembelajaran ekonomi yang meliputi : Membuat game edukasi dasar, menentukan materi ekonomi, melakukan validasi desain game, melakukan validasi materi, *menginput pernyataan pada game*.

Membuat Game Edukasi

Dalam membuat game dasar yang digunakan merupakan salah satu aplikasi berbasis website yaitu Wordwall. Aplikasi ini digunakan dengan tujuan untuk dijadikan sebagai media belajar dan juga alat dalam menilai perkembangan yang menyenangkan bagi pelajar. Wordwall Merupakan web dan aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai media dalam membuat game yang berbasis pembelajaran yang lebih ih menyenangkan bagi pelajar. Dilakukan perancangan terhadap game edukasi yang diterapkan.

Menentukan materi ekonomi

Pada Tahapan ini dilakukan penyesuaian materi yang digunakan dengan konsep kontekstual Learning. Dan materi yang diinput merupakan kondisi ekonomi yang tentunya dapat dimengerti oleh Siswa. Siswa diharapkan Dapat menerima proses belajar jika mereka memahami makna dari materi secara akademis yang diterima baik itu berupa tugas sekolah untuk meningkatkan informasi yang terbaru juga pengetahuan serta

pengalaman yang telah ah di miliki sebelumnya. Adapun materi yang digunakan pada pendekatan kontekstual Learning yakni konstruktivisme menemukan (inquiry)., bertanya (quesrioning)., (Learning community)., (modeling)., refleksi (reflection)., penilaian nyata (authentic assessment).

Penilaian Game Edukasi

Pada proses kegiatan ini ini produk berupa design game edukasi selanjutnya akan dinilai kelayakannya baik itu dari segi dasar nilai konsep serta teori yang dipergunakan oleh ahli materi dan juga ahli desain. Penelitian oleh setiap ahli selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan media dan ahli materi ditujukan untuk menjadi jaminan bahwa desain awal layba dalam proses belajar. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan angket atau pedoman yang berupa instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Serta Pada tahapan ini diharapkan juga saran dan juga masukan serta kritik terhadap desain yang di dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan dan revisi dalam penyempurnaan produk desain yang akan dikembangkan (Mushlihah et al., 2018).

Tahapan Uji Coba

Pada Tahapan uji coba dilakukan untuk mendapat produk game yang siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Peneliti dalam hal ini hanya melakukan uji coba praktikalitas sebanyak dua kali yakni pada skala kecil oleh 3 orang siswa dan 2 orang ahli masing-masing ahli materi dan ahli desain sebagai uji coba Tahapan awal dan 10 siswa kelas X IIS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar sebagai Tahapan akhir.

Uji coba awal dilakukan terhadap ahli desain, ahli materi dan 3 siswa kelas X IIS 1 bertujuan untuk mengetahui apakah desain pembelajaran ekonomi berbasis game edukasi

yang dikembangkan berjalan sesuai keinginan. Penilaian responden yang dilakukan terhadap siswa pada ujicoba awal ini meliputi 1) kemudahan penggunaan dan navigasi 2) kejelasan sajian, 3) Pembelajaran dan 4) keindahan produk. (Rahmatullah, Inanna, & Rabania, 2020).

Responden pada ujicoba awal ini diharapkan memberikan penilaian dan input terhadap produk desain game edukasi dengan hasil pengembangan yakni masukan dan kritik perbaikan. Kegiatan uji coba dilengkapi dengan angket untuk diisi oleh siswa. Peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi guna mendapatkan informasi yang yakni penilaian dan saran terkait desain pembelajaran ekonomi berbasis game edukasi yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan

pada tanggal 29 Maret 2022.

a. Uji Coba Tahapan Awal

1) Hasil Penilaian dan Revisi oleh ahli desain

Ahli desain dalam penelitian ini adalah Ibu Hasni, S.Pd, yang merupakan wali kelas X IIS 1 pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. Penilaian dilakukan terkait dengan kelayakan isi dan kelayakan keabsahan dari produk game edukasi yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Selain penilaian kelayakan dari ahli materi juga memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki penyesuaian objek yang dituju. Berikut disajikan Rekapitulasi penilaian kelayakan desain game edukasi oleh ahli, diuraikan pada tabel 2:

Tabel 2. Penilaian desain game edukasi oleh Ahli Desain

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan (%)
1	Kemudahan dan navigasi	25	100,0
2	Kejelasan Sajian	22	88,0
3	Aesthetic atau Keindahan	22	88,0
	Total	69	92,0
Kategori			Sangat efektif

Berdasarkan Tabel 2 penilaian game edukasi oleh ahli desain dikatakan “sangat efektif” dengan rata-rata skor (X) sebesar terletak pada rentang 81%-100% yang berarti Desain game edukasi yang dikembangkan mendapatkan nilai “A” hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan “layak untuk di ujicobakan sesuai dengan revisi dan saran”.

Beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain untuk bahan perbaikan game edukasi, antara lain: pemilihan warna sebaiknya lebih terang/cerah, aplikasi game sudah bagus dan

baik.

2) Hasil Penilaian dan Revisi oleh ahli Materi

Ahli Materi dalam penelitian ini adalah Ibu Sri Isra Yulianti. SE., MM. yang merupakan guru mata pelajaran ekonomi kelas XIIS 1 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. Penilaian dilakukan terkait dengan kelayakan isi dan kelayakan keabsahan materi dari produk game edukasi yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Selain penilaian kelayakan dari ahli materi juga memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki penyesuaian objek yang dituju. Berikut disajikan Rekapitulasi penilaian kelayakan materi game edukasi oleh ahli, diuraikan pada tabel 3.

Tabel 3. Penilaian desain oleh Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Kelayakan (%)
1	Aspek Materi	26	86,7
2	Kelayakan Bahasa	17	85,0
3	Kelayakan Penyajian	18	90,0
	Total	61	87,1
Kategori			Sangat efektif

Berdasarkan Tabel 3 penilaian game edukasi oleh ahli desain dikatakan “sangat efektif” dengan rata-rata skor sebesar 87,1% terletak pada rentang 81%-100% yang berarti materi pada game edukasi yang akan dikembangkan mendapatkan nilai “A” hasil Penilaian yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan sangat efektif untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran.

Beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi untuk bahan perbaikan antara lain: indikator pembelajaran harus disesuaikan dengan bahan ajar yang diajarkan oleh pihak sekolah, materi yang digunakan harus mudah dipahami oleh Siswa.

1) Uji Coba terhadap Siswa

Pada ujicoba dilakukan pengujian produk hasil revisi produk Uji Coba Awal kepada 3 orang Siswa. Siswa merupakan siswa kelas X IIS 1 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar penilaian ini dilakukan terhadap 3 orang siswa sebagai responden subjek dalam menilai game edukasi yang dikembangkan. Penilaian dilakukan terkait dengan aspek-aspek dari produk game edukasi yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Selain penilaian kelayakan dari ahli materi juga memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki penyesuaian objek yang dituju. Berikut disajikan Rekapitulasi penilaian efektifitas oleh tiga orang siswa diuraikan pada tabel 4.

Tabel 4. Penilaian desain oleh Ahli Materi

No	Aspek Efektifitas	Jumlah Skor	Efektifitas (%)
1	Kemudahan dan navigasi	64	85%
2	Kejelasan Sajian	64	85%
3	Pembelajaran	65	87%
4	Aesthetic atau Keindahan	61	81%
		254	85%
Sangat Efektif			

Tabel 4 tersebut dilihat bahwa total rata-rata skor hasil penilaian keefektifan game edukasi dari keseluruhan item aspek kemudahan navigasi, kejelasan sajian dengan total rata-rata skor yang diperoleh 85% terletak pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat efektif. Ini menunjukkan bahwa hasil penilaian dari angket yang dibagikan terhadap Siswa memperoleh kategori efektif dengan beberapa revisi perbaikan yang akan dilakukan untuk selanjutnya akan diuji cobakan pada tahap selanjutnya pada skala yang lebih besar.

b. Revisi Tahap Awal

Dengan melihat hasil penilaian tersebut diketahui bahwa game edukasi yang telah dikembangkan dalam memenuhi syarat kelayakan yang baik dari segi isi maupun materi, bahasa dan juga segi tampilan sehingga dapat dilanjutkan an2 data hap berikutnya. Dalam perbaikan ini ini didasari dari setiap saran dan masukan dan juga tanggapan dari validasi ahli pada uji coba sebelumnya. Data berasal dari angket ujicoba awal terhadap media pembelajaran game edukasi dengan pendekatan kontekstual *Learning*. (Inanna et al., 2020).

Tabel 5. Saran dan Perbaikan oleh Ahli Materi dan Ahli Desain

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1.	Indikator pembelajaran harus disesuaikan dengan bahan ajar yang diajarkan oleh sekolah	Penyesuaian indikator pembelajaran yang digunakan oleh sekolah
2.	Materi yang di gunakan harus mudah dipahami oleh Siswa.	Materi yang digunakan bersifat kondisional
3.	Warna yang digunakan kurang terang/cerah	Penggunaan warna yang lebih cerah dan menarik
4.	Tampilan yang harus dibuat lebih menarik lagi	Perbaikan pada tampilan latar game edukasi telah diperbaharui

Pada tabel 5 tersebut telah terlampir beberapa perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan saran dan kritik dari ahli materi dan ahli desain maka selanjutnya penelitian akan dilanjutkan pada uji coba tahap awal terhadap 3 orang Siswa.

1) Uji Coba Tahap Akhir

Pada ujicoba dilakukan pengujian produk hasil revisi produk Uji Coba Awal kepada Peserta didik. Peserta didik merupakan siswa kelas X IIS 1 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar penilaian ini dilakukan terhadap 10 orang siswa sebagai responden subjek dalam menilai game edukasi yang dikembangkan setelah adanya revisi yang dilakukan sebelumnya. Penilaian dilakukan terkait dengan aspek-aspek dari produk game edukasi yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5 diharapkan memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki penyesuaian objek yang dituju.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan pendekatan kontekstual *Learning* terhadap hasil belajar siswa. Validasi dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi, dan kemudian di ujicobakan dan memperoleh nilai kriteria yang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi.

Validasi pengguna dilakukan untuk mendapat produk game yang siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Peneliti dalam hal ini melakukan uji coba sebanyak dua tahap yakni pada tahap awal terhadap ahli materi, ahli desain serta 3 orang siswa dan tahap akhir pada 10 orang siswa kelas X IIS 1 pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitiandapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan pendekatan kontekstual *Learning* melalui 5 Tahap, yaitu: 1) Tahap analisis kebutuhan. 2) Tahap Perencanaan. 3) Tahap Pengembangan Game Edukasi. 4) Tahap Uji Coba, pada tahap ini dilaksanakan dengan beberapa tahap. 5) Tahap Produk Akhir, berdasarkan dari hasil dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran berbasis game

edukasi dengan pendekatan kontekstual *Learning* dalam penelitian ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi; (2) Efektifitas desain pembelajaran berbasis game edukasi berdasarkan penilaian dari peserta didik ditinjau dari aspek kemudahan dan navigasi, kejelasan sajian materi, pembelajaran, dan keindahan pada game edukasi *wordwall* diperoleh penilaian oleh ahli desain termasuk dalam kategori sangat efektif. Penilaian oleh ahli materi termasuk dalam kategori sangat efektif. Dan respon peserta didik kelas X IIS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar terhadap game edukasi *wordwall* menunjukkan perolehan yang berarti memenuhi kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada matga pelajaran ekonomi.

Adapun saran yang penulis berikan adalah: (1) Pihak sekolah perlu dilakukan kajian mendalam terkait dengan media pembelajaran yang modern dan terbarukan dengan memanfaatkan teknologi zaman sekarang; (2) Pihak sekolah perlu melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan siswa guna mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai; (3) Peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hasil belajar dengan subjek penelitian yang lebih besar penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran; (4) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran game edukasi *wordwall* pada tingkat pendidikan lain dan jenis mata pelajaran selain Ekonomi.)

DAFTAR RUJUKAN

- Dwiyono. (2019). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 7(2).
- Grayson, T. E. (2015). *Program Evaluation in Higher Education. In Handbook on Measurement, Assessment, and Evaluation in Higher Education.* <https://doi.org/10.4324/9780203142189.ch29>
- Inanna, I., Rahmatullah, R., Haeruddin, M. I. M., & Marhawati, M. (2020). Silk Weaving As A Cultural Heritage In The Informal

- Silk Weaving As A Cultural Heritage In The Informal Entrepreneurship Education Perspective. *Journal of Entrepreneurship Education*, 23(1).
- Khairy, M. S., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.23917/khif.v2i2.2137>
- Majid, E. (2020). Pengembangan e-modul android berbasis metakognisi sebagai media pembelajaran biologi peserta didik kelas xii di tingkat sma/ma. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1(8).
- Mushlihah, K., Yetri, Y., & Yuberti, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman dengan Output Instagram pada Materi Hukum Newton. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3). <https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i3.3595>
- Rahmatullah, R. (2021). Eco-Culture: Suatu Model Pembelajaran Ekonomi Berorientasi Peduli Lingkungan. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.16334>
- Rahmatullah, R., Hasan, M., & Inanna, I. (2021). Pendidikan Ekonomi Berkarakter Untuk Pembangunan Berwawasan Lingkungan. In *CV. MEDIA SAINS INDONESIA*.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Rabania, R. (2020). Development of Thematic Economic Comic Character for Children from Early on. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/est.v1i1.14949>
- Rahmawati, D., Yuberti, Y., & Syafrimen, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i1.7546>
- Rizal, A., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. In *PT Kharisma Putra Utama*.
- Seels, B. (1994). Domains Document Instructional technology: The definition and domains of the field. *Association for Educational Communications and Technology*.
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuatintatif ,*Bandung: Alfabeta*.
- Zakky. (2018). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. In *ZonaReferensi.com*.