MEDIA PAPAN CERITA RUMPANG BERBASIS *EDUCATIONAL MOBILE GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA SEKOLAH DASAR

M. Habibi[1], Ahmad Zikri[2], Chandra[3], Ari Suriani[4], Nana Fauzana Azima[5]
[1,3,4,5]PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia
[2]SDN 13 Batang Gasan, Dinas Pendidikan Padang Pariaman, Indonesia
[1]habibie91@fip.unp.ac.id, [2]Zikriaa2407@gmail.com, [3]Chandra@fip.unp.ac.id,
[4]arisuriani@fip.unp.ac.id, [5]nanaazima@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the teacher's difficulties in improving story writing skills and the absence of appropriate learning media. This research is a type of development research (Research and The Development) which aims to produce Educational Mobile Game-Based Storyboard Media that is valid, practical and effective for learning to write stories. The results of the validity of learning media have an average of 3.62 with a very valid category and the results of student practicality have an average of 3.69 with a very practical category. Overall, the requirements for developing Educational Mobile Game-Based Storyboard Media have been fulfilled in the development activities carried out. It can be interpreted that the Educational Mobile Game-Based Storyboard Media as a whole is suitable for use in an effort to improve elementary school students' skills in writing stories.

Keywords: Story Board Media Gap, Educational Mobile Game, Story Writing Skills, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru kesulitan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita dan belum adanya media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and The Development*) yang bertujuan menghasilkan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita. Hasil validitas media pembelajaran memiliki rata-rata 3,62 dengan kategori sangat valid dan hasil praktikalitas siswa yaitu memiliki rata-rata 3,69 dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, persyaratan untuk mengembangkan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* telah terpenuhi. Dapat disimpulkan bahwa Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* secara keseluruhan sesuai digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Papan Cerita Rumpang, *Educational Mobile Game*, Keterampilan Menulis Cerita, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Transisi Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka sudah memasuki tahun kedua pelaksanaannya. Banyak guru berlomba-lomba dalam mengembangkan media dan proses pembelajarannya. Perkembangan tersebut tidak lepas dari kegiatan literasi (Mirwan Habibi, 2012). Kegiatan literasi ini sering disemarakkan dan sedang aktif-aktifnya semenjak pelaksanaan Kurikulum 2013 hingga Kurikulum Merdeka saat ini. Banyak kegiatan

literasi yang sering dilakukan oleh guru baik dalam pembelajaran maupun di luar jam pembelajarannya. Salah satunya melalu kegiatan menulis cerita (M. Habibi et al., 2020; M Habibi & Chandra, 2018).

Saat ini kegiatan menulis cerita merupakan tantangan bagi guru. Karena dalam penyajiannya guru kurang menarik cara berpikir siswa dan terkadang siswa bosan dalam menulis karangan suatu cerita (Nopilda & Kristiawan, 2018). Hal ini disebabkan karena strategi dan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga tak mampu memfasilitasi siswa berimajinasi langsung dalam penulisan cerita (M. Habibi et al., 2020; M Habibi et al., 2018). Merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya bahwa keterampilan menulis cerita siswa dapat meningkat ketika menggunakan media animasi dari pada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Pada penelitian lainya yang dilakukan oleh (Faradiba & Budiningsih, 2021) bahwa pembelajaran menggunakan media komik digital mampu menarik minat belajar siswa, karena konten dan tampilan nya mampu memotivasi belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian oleh (Mayarnimar & Taufina, 2017) bahwa dengan media pembelajaran audio visual animasi sangat berdampak positif terhadap menulis cerita siswa (Chandra et al., 2018). Dengan demikian penggunan media film animasi akan di ujicoba seberapa efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas dan daya khayal siswa dalam menulis yaitu media film animasi (Hapsari & Zulherman, 2021; Padila et al., 2019; Purwanti, 2015).

Berdarkan observasi yang dilakukan di SDN 22 Ujung Gurun, diketahui (1) pembelajaran bercerita harus dilakukan dua arah antara siswa dan guru agar dapat mengkontruksi pengetahuan guru kepada siswa, namun pada kenyataannya banyak guru menggunakan metode ceramah dalam mengkonstruksi pengetahuan siswa dalam menuliskan cerita, (2) Guru harus memiliki bahan ajar yang mampu mengarahkan siswa menulis karangannya dengan Bahasa yang mudah dipahami. Namun kenyataanya belum terlihat guru menggunakan bahan ajar tersebut sehingga siswa kesulitan dalam menulis cerita, (3) Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan imajinasi anak dalam menuliskan sebuah cerita, Namun kenyataanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat di kelas sehingga siswa cenderung bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut, sudah semestinya guru perlu mencarikan solusi dalam membelajarkan menulis

cerita dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Teknologi merupakan kreativitas dan inovasi yang dikembangkan oleh manusia. Teknologi tersebut menjadi sebuah media atau juga sarana yang menyenangkan dan menyenangkan bagi anak (Alfah, 2020; Itqan, 2018). Melalui teknologi ini anak-anak dapat mempelajari banyak hal dan berupaya mengembangkan kemampuannya. Seperti yang telah diketahui bersama, teknologi ini telah diperkenalkan pada pembelajaran di sekolah-sekolah baik secara formal maupun nonformal.

Melalui teknologi ini guru dapat memperkenalkan suatu fenomena alam, karakteristik benda, binatang, berhitung, menggambar, dan bahkan mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (Jayanti et al., 2021; Sunarti et al., 2016). Ada banyak pemanfaatan seperti *E-learning* atau istilahnya bahan pembelajaran berbasis online atau digital. Selanjutnya ada juga dengan menggunakan video pembelajaran *online* seperti ruang guru, dimana terdapat video seorang guru yang sedang menjelaskan pembelajarannya (Widiastika et al., 2020). Salah satu hal terbaru pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah adalah dalam pembelajaran berbasis *game* (Eliyasni et al., 2023).

Game merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan tujuan menghibur, mendapatkan kesenangan, dan menggunakan aturan khusus dalam menyelesaikan tantangan ataupun memenangkannya (Priyatna & Wiguna, 2021; Yulia et al., 2019). *Game* saat ini sangat menarik bagi siswa apalagi ada banyak *game* yang dapat dimainkan siswa seperti bentuk *puzzle*, *game* strategi, *game* petualangan maupun *game* olahraga yang digunakan pada *game* konsol, komputer atau laptop ataupun perangkat lainnya (Rurut et al., 2022). Pada dasarnya *game* dapat melatih anak menjadi lebih aktif dan kreatif (Eliyasni et al., 2023).

Sebagian besar siswa pasti pernah bermain *game*, baik melalui konsol seperti *PlayStation* atau komputer, atau melalui pendekatan kognitif yang menunjukkan kemampuan untuk melakukan banyak hal sekaligus sambil belajar, dan rentang waktu yang pendek untuk belajar (Gontah et al., 2021; Wahyu, 2022). Jika informasi sebelumnya tidak lagi menarik bagi mereka, mereka dapat beralih dengan cepat dari satu topik atau aktivitas ke yang lain karena mereka lebih suka belajar melalui eksperimen dari pada instruksi langsung. Mereka juga mengharapkan interaktivitas pembelajaran, interkasi, visualisasi, aktif dan interaktif, kinetesis, dan kedekatan diri (David et al., 2021; Latifah et al., 2022). Mereka juga merespons pertanyaan dengan cepat dan menuntut respons cepat sebagai imbalan. Salah satu bentuk

game tersebut adalah melalui *mobile game* (Qodr, 2020; Siswanto & Putra, 2013; Yasin Al Irsyadi et al., 2020). Salah satu bentuk *mobile game* dalam pembelajaran menulis cerita yaitu dengan menggunakan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game*.

Media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* merupakan media pembelajaran untuk memunculkan imajinasi siswa dan memudahkan dalam menulis cerita, yang mana setiap *story board* (papan cerita) dilengkapi dengan gambar. Namun terlebih dahulu mereka harus mencocokan gambar sesuasi cerita. Langkah-langkah media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* yaitu (1) siswa membuka game yang terdapat pada layar, (2) siswa memperhatikan petunjuk sebelum memulai game, (3) bagian yang rumpang (kosong) tidak selalu sama dan senantiasa berubah setiap memulai game, (4) siswa mengisi bagian kalimat yang rumpang dengan kalimat yang ada pada sudut kanan, (5) untuk memunculkan imajinasi, setiap bagian cerita dilengkapi dengan gambar, (6) siswa mencocokkan gambar ke dalam setiap bagian cerita, (7) game akan selesai jika siswa berhasil mencocokan seluruh gambar, (8) siswa mengembangkan cerita bermodalkan keberhasilan mereka menyelesaikan langkah 1-7.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Bagi Siswa Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (*Research and The Development)* tujuannya adalah melakukan pengembangan terhadap media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita bagi siswa SD yang valid digunakan dalam pembelajaran menulis cerita. Model pengembangan yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah model ADDIE. ADDIE adalah akronim dari tahapan pengembangannya yang terdiri atas: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2013; Uhyat, 2013; M Habibi et al., 2018). Tahapan model pengembangan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* terhadap menulis cerita siswa dengan mengikuti tahapan tersebut.

Tahap pertama, melakukan analisis. Tujuannya adalah mencari informasi permasalahan media belajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita. Kemudian dilakukan perumusan hal-hal atau yang

dibutuhkan dalam pengembangan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* untuk menulis cerita. Tahap ini dilakukan 3 kegiatan, yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. (a) Analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan dasar pengembangan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* menggunakan berbagai teknik kreatif. Hal-hal yang dianalisis yang perlu dianalisis yaitu RPP dan media pembelajaran. (b) Analisis kurikulum dilakukan dengan melihat ruang lingkup KD. (c) Analisis siswa adalah studi tingkat perkembangan bahasa, membaca dan menulis keterampilan, dan pengetahuan latar belakang lainnya (Latief, 2009; Uno, 2010).

Tahap kedua, tahap desain yaitu merancang media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* untuk siswa SD kelas IV. Pengembangan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* memperhatikan hal-hal berikut: (a) Keandalan aplikasi *game* dalam mencapai fungsinya sebagai media pembelajaran menulis cerita; (b) Kemudahan aplikasi *game* ketika dimainkan; (c) Kesederhanaan dan kemudahan penggunaan tombol navigasi; (d) Kesesuaian penggunaan elemen multimedia (teks, animasi, gambar, suara, dan video); (e) Proposionalitas dan keteraturan dalam penyajian multimedia; (f) Keberadaan petunjuk untuk memudahkan siswa mengoperasikan *game*; (g) Keefektifan dan keefisienan penggunaan bahasa; (h) Kreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran menulis kedalam bentuk *game*; (i) Ketepatan dan kesesuaian pemilihan warna dan ukuran *font*; (j) Kesesuaian konten *game* terhadap indikator dan materi pembelajaran; (k) Keberadaan aplikasi *game* memudahkan siswa dalam menulis cerita; (l) Keberadaan aplikasi *game* untuk merangsang keaktifan siswa dalam menulis cerita; (m) keberadaan aplikasi *game* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menulis; (n) keberadaan aplikasi *game* untuk membantu siswa menulis secara mandiri.

Gambar 1. Petunjuk Memulai Game

Gambar 2. Papan Cerita Rumpang

Gambar 3. Cerita Rumpang Berhasil Diselesaikan

Gambar 4. Muncul Gambar Sesuai Isi Setiap Bagian Cerita

Gambar 5. Gambar Berhasil Dicocokkan

Ketiga, tahap pengembangan. Tahap ini yaitu menghasilkan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* yang valid yang digunakan. Tahap ini mencakup validasi media ajar oleh para ahli yang bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang keseluruhan isi materi yang terkandung dalam media yang dikembangkan. Jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan belum valid, maka revisi dibuat. Tetapi jika perangkat pembelajaran valid, uji coba terbatas dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan perangkat dalam membantu siswa melakukan kegiatan penulisan cerita. Fase pengembangan meliputi tes validitas, kepraktikalitas dan efektivitas. Uji validitas dilakukan dengan memvalidasi media pembelajaran oleh para ahli.

Ada 2 jenis validitas yang dilakukan, yaitu: (1) Validitas konten, yaitu apakah pengembangan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* yang dirancang sesuai dengan pemilihan KI dan KD dalam pembelajaran menulis cerita di kelas IV Sekolah Dasar . (2) Validitas konstruk, yaitu apakah komponen perangkat pembelajaran telah sesuai. Nilai validitas media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* diperoleh dengan menggunakan lembar validasi media pembelajaran. Validator akan memberikan penilaian pada skala 1-4 pada setiap aspek yang dinilai. Nilai masing-masing aspek kemudian

dijumlahkan dan rata-rata dicari. Lebih lanjut dapat dilihat dalam rumus validitas yang dikemukakan oleh Widjajanti (Setyosari, 2016; Simmamora, 2012) berikut:

$$R = \frac{\sum_{i=1}^{n} Vij}{nm}$$

Keterangan

R : Skor rata-rata hasil penilaian ahli.

Vij : Skor kumulatif dari hasil penilaian ahli j terhadap kriteria i

n : Jumlah ahli/praktisi yang menilai

m : Jumlah kriteria

Nilai rata-rata yang diperoleh dikonfirmasikan ke dalam tingkatan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Kategori	***Range***
1,00-1,99	Invalid
2,00-2,99	Kurang Valid
3,00-3,49	Valid
3,50-4,00	Sangat Valid

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validitas Media Ajar

Salah satu tujuan utama penelitian ini yaitu menghasilkan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* untuk siswa kelas IV SD yang valid. Ini berarti bahwa barang atau tugas terbaik secara hati-hati dipilih untuk mewakili perilaku kunci (Simamora, 2012). Validitas media untuk media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* dimaksudkan sebagai tingkat validitas atau kelayakan media ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD.

Validitas media papan cerita rumpang berbasis e*ducational mobile game* melakukan uji validasi. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli yang memahami konsep pengembangan media ajar dalam ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. Jumlah validator (ahli) yang berperan dalam kegiatan validasi adalah 3 orang. Berikut diuraikan hasil penilaian validator terhadap media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* oleh ketiga validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobil Game*

No	Indikator	Rerata
1	Keandalan aplikasi game dalam mencapai fungsi sebagai media pembelajaran menulis.	3,67
2	Kemudahan aplikasi game ketika dioperasikan/dimainkan.	3,33
3	Kesederhanaan dan kemudahan penggunaan tombol navigasi.	3,67
4	Kesesuaian penggunaan elemen multimedia (teks, animasi, gambar, suara, dan video)	3,67
5	Proporsionalitas dan keteraturan dalam penyajian multimedia.	3,33
6	Keberadaan petunjuk untuk memudahkan siswa mengoperasikan game.	3,33
7	Keefektifan dan keefisienan penggunaan bahasa.	3,67
8	Kreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran menulis ke dalam bentuk game.	3,67
9	Ketepatan dalam pemilihan audio/backsound.	4
10	Ketepatan dan kesesuaian pemilihan warna dan ukuran font.	3,33
11	Kesesuaian konten game terhadap indikator dan materi pembelajaran	4
12	Keberadaan aplikasi game membantu memudahkan siswa dalam menulis cerita	4
13	Keberadaan aplikasi game untuk merangsang keaktifan siswa dalam menulis cerita.	3,33
14	Keberadaan aplikasi game untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menulis	3,67
15	Keberadaan aplikasi game untuk membantu siswa menulis secara mandiri.	3,67
	Rata-Rata	**3,62**

Berdasarkan data hasil validitas media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif, hasil validitas siswa yaitu memiliki rata-rata 3,62, berada dalam kategori sangat valid. Hal ini disebabkan oleh semangat siswa yang meningkat dalam menulis cerita. Berdasarkan hal tersebut maka media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* valid digunakan dalam pembelajaran.

Praktikalitas Media Ajar

Selanjutnya praktikalitas media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* untuk siswa kelas IV SD. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan media papan cerita rumpang berbasis educational mobile game yang dikembangkan dalam mengukur apa yang akan diukur. Keabsahan tindakan terbaik apa yang dimaksudkan untuk diukur (Sugiyono, 2013). Praktikalitas media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* merupakan tingkat

kepraktisan media untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita bagi siswa kelas IV SD. Kepraktisan Pada media papan cerita rumpang berbasis educational mobile game dilihat dari data respons siswa dan data respons guru.

Gambar 6. Aktivitas Siswa Menggunakan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game*

Tabel 3. Hasil Data Respons Siswa Terhadap Papan Cerita Rumpang Berbasis *Education Mobile Game*

No.	Pernyataan	Rerata
1	Aplikasi game dapat dijalankan dengan lancar.	3,67
2	Game mudah dioperasikan/dimainkan.	3,68
3	Kemudahan dalam instalasi (hanya perlu sekali instal langsung bisa digunakan).	3,72
4	Konten game sesuai dengan materi pembelajaran.	3,87
5	Model permainan/tantangan dalam game menghibur.	3,68
6	Aplikasi game menjadikan pembelajaran menulis menyenangkan	3,89
7	Game disajikan secara interaktif.	3,72
8	Tampilan aplikasi game menarik.	3,61
9	Saya senang belajar menggunakan aplikasi ini.	3,66
10	Aplikasi game membantu saya menuliskan rangkaian cerita.	3,71
11	Petunjuk game menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	3,63
12	Percakapan tokoh dalam game mengandung pesan moral.	3,56
13	Tampilan tokoh dalam game sopan dan patut dicontoh.	3,59
14	Suara/audio yang digunakan sudah tepat.	3,80
15	Kombinasi warna tampilan game sudah sesuai.	3,54
16	Tombol navigasi yang digunakan sederhana.	3,74
Rerata Total Nilai		**3,69**

Berdasarkan data hasil praktikalitas respon siswa terhadap media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* yang dianalisis secara deskriptif, hasil praktikalitas siswa yaitu memiliki rata-

rata 3,69, berada dalam kategori sangat praktis.

Tabel 4. Hasil Data Respons Guru Terhadap Papan Cerita Rumpang Berbasis *Education Mobile Game*

No.	Pernyataan	Rerata
1	Aplikasi game dapat dijalankan dengan lancar.	3,6
2	Game mudah dioperasikan/dimainkan.	3,6
3	Kemudahan dalam instalasi (hanya perlu sekali instal langsung bisa digunakan).	3,8
4	Konten game sesuai dengan materi pembelajaran.	3,8
5	Model permainan/tantangan dalam game menghibur.	3,4
6	Aplikasi game menjadikan pembelajaran menulis menyenangkan	3,8
7	Game disajikan secara interaktif.	3,4
8	Tampilan aplikasi game menarik.	3,6
9	Aplikasi game membantu guru mengajarkan materi menulis cerita kepada siswa	4
10	Aplikasi game membantu siswa menuliskan rangkaian cerita.	3,8
11	Petunjuk game menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	3,4
12	Percakapan tokoh dalam game mengandung pesan moral.	3,8
13	Tampilan tokoh dalam game sopan dan patut dicontoh.	3,8
14	Suara/audio yang digunakan sudah tepat.	3,4
15	Kombinasi warna tampilan game sudah sesuai.	3,6
16	Tombol navigasi yang digunakan sederhana.	3,6
Rerata Total Nilai		**3,65**

Berdasarkan data praktikalitas hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif, hasil praktikalitas siswa yaitu memiliki rata-rata 3,65, berada dalam kategori sangat praktis.

Efektivitas Media Ajar

Data efektivitas media papan cerita rumpang *berbasis educational mobile game* diambil dari nilai akhir hasil belajar (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu siswa kelas V SDN Percobaan Padang berjumlah 55 orang. Sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas V SDN 22 Ujung Gurun Padang berjumlah 55 orang. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Data Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rerata
1	Eksperimen	55	4735	86,09

2	Kontrol	55	3745	68,09

Perhitungan uji efektivitas terhadap data hasil belajar menulis cerita (*post-test*) menggunakan media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Uji Sampel T-Test SPSS versi 22 sebagai berikut.

Tabel 6. Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kelas Kontrol	55	68.0909	5.89184	.79446
	Kelas Eksperimen	55	86.0909	5.90754	.79657

Tabel 7. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equal variances assumed	.040	.842	-16.000	108	.013
	Equal variances not assumed			-16.000	107.999	.000

Berdasarkan hasil pada tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) 0.013. Nilai tersebut kecil dari (<) 0.05. Hal ini mengindikasikan hipotesisi diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar menulis cerita yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* dengan siswa yang diajar secara konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game*, diketahui bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid. Berdasarkan hasil validitas media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif, hasil validitas siswa yaitu memiliki rata-rata 3,62, berada dalam kategori sangat valid.

Tahapan permainan yang dikolaborasikan dengan tahap penulisan cerita dan teknik yang digunakan, mampu membimbing

siswa untuk menuangkan imajinasi mereka ke dalam cerita. Menulis cerita adalah kegiatan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa yang imajinatif. Oleh karena itu, belajar menulis cerita harus membimbing siswa.

Praktikalitas media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* dimaksudkan sebagai tingkat kepraktisan media yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD. Kepraktisan Pada media papan cerita rumpang berbasis *educational mobile game* dilihat dari data respons siswa dan data respons guru. Berdasarkan data hasil praktikalitas respon siswa terhadap media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif, hasil praktikalitas siswa yaitu memiliki rata-rata 3,69, berada dalam kategori sangat praktis.

Efektivitas diambil dari nilai akhir hasil belajar (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu siswa kelas V SDN Percobaan Padang berjumlah 55 orang. Sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas V SDN 22 Ujung Gurun Padang berjumlah 55 orang. Berdasarka hasil pada tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) lebih kecil dari (<) 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menulis cerita antara siswa yang diajar menggunakan Media Papan Cerita Berbasis *Educational Mobile Game* dengan siswa yang diajar secara konvensional.

Berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas, maka *game* yang dikembangkan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa untuk memahami setiap uraian materi menulis cerita. Di antara faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, bahasa merupakan faktor penting (Husada et al., 2020; Taufina & Mayarnimar, 2017). Penggunaan bahasa yang meliputi pilihan berbagai bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat yang efektif dan penyusunan paragraf, adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memastikan penggunaan media pembelajaran. Meskipun isi media pembelajaran sudah benar, tetapi menggunakan format yang konsisten, dan dikemas secara menarik, tetapi jika bahasa yang digunakan tidak efektif dan sulit dipahami bagi siswa, materi ajar tidak akan berarti (Belawati, 2003).

Media pembelajaran yang dikembangkan juga disertai dengan bahasa yang dapat memotivasi siswa. Tujuannya adalah agar siswa bersemangat menulis cerita dan menyelesaikan semua tahapan

penulisan yang terkandung dalam media pembelajaran. Aspek penyajian berkaitan dengan metode dalam menggunakan media ajar sehingga mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Dari segi aspek penyajian, materi disusun secara sistematis dan sesuai dengan indikator pembelajaran menulis puisi. Penyajian materi yang koheren dan sistematis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* hasil validasi media pembelajaran, disimpulkan bahwa Media Papan Cerita Berbasis *Educational Mobile Game* dinyatakan valid dengan rata-rata 3,62, berada dalam kategori sangat valid dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita di kelas IV SD.

Berdasarkan data hasil praktikalitas respon siswa terhadap media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif, hasil praktikalitas siswa yaitu memiliki rata-rata 3,69, berada dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya berdasarkan uji efektivitas, hasil belajar menulis cerita siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari siswa kelas kontrol. Perhitungan statistik menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar menulis cerita yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* dengan siswa yang diajar secara konvensional.

Oleh karena itu, secara keseluruhan persyaratan untuk mengembangkan Media Papan Cerita Rumpang Berbasis *Educational Mobile Game* telah terpenuhi. Dapat disimpulkan bahwa Media Papan Rumpang Cerita Berbasis *Educational Mobile Game* cocok dan sesuai digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, *11*(1), 22. https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692

Chandra, Mayarnimar, & Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/0201821100050-0-00011

David, M., Insani, E., Tumangger, D., & Aisyah, S. (2021). Perancangan Mobile Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Untuk Sekolah Dasar. *Kesatria : Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, *2*(4), 191–194.

Eliyasni, R., Habibi, M. B., & Nurfaijah, N. (2023). Designing Mobile Game-Based Integrated Thematic Learning for Elementary School Students. *Proceedings of the 3rd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2021)*, *1*, 71–88. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-33-6

Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2021). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *7*(2), 196–204. https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758

Gontah, R. A., Sumual, H., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *1*(1), 39–54. https://doi.org/10.53682/edutik.v1i1.997

Habibi, M., Sukirno, Taufina, Sukma, E., Suriani, A., & Putera, R. F. (2020). Direct writing activity: A strategy in expanding narrative writing skills for elementary schools. *Universal Journal of Educational Research*, *8*(10), 4374–4384. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081003

Habibi, M, & Chandra. (2018). Strategi Direct Writing Activity Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi bagi Siswa Kelas II SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/0201821100032-0-00

Habibi, M, Chandra, C., Mahyuddin, R., & Hendri, S. (2018). Validity of Teaching Materials for Writing Poetry Based on Creative Techniques in Elementary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, *5*(3), 145. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.14501

Habibi, Mirwan. (2012). Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode Inquiry Di Kelas Iv Sdn 09 Nanga Tikan Kabupaten Melawi. *Pendidikan Sekolah Dasar*, *3*(1), 120–145.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384–2394.

Husada, S. P., Taufina, & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(2), 524–532. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416

Itqan, M. S. (2018). Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EduMatSains*, *2*(2), 161–170.

Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasojo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, *3*(2), 184–193. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15735

Latief, M. A. (2009). Penelitian Pengembangan. *Universitas Stuttgart*.

Latifah, A., Satria, E., & Kamaludin, A. (2022). Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, *19*(1), 100–109. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-1.1009

Mayarnimar, & Taufina. (2017). Validity Analysis of the VARK (Visual, Auditory, Read-Write, and Kinesthetic) Model - Based Basic Reading and Writing Instructional Materials for the 1st Grade Students of Elementary School. *Social Science, Education and Humanities Research*, *118*, 870–874. https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.141

Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke- 21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, *3*(2). https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i2.1862

Padila, Agusramon, & Yera. (2019). Terapi Story Telling dan Menonton Animasi Kartun Terhadap Ansietas. *Joting*, *1*(1), 51–66.

Priyatna, F., & Wiguna, W. (2021). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, *1*(1), 218–227.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, *3*, 42–47.

Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, *3*(2), 45. https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29

Rurut, M., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *2*(2), 212–223.

Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. In *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*.

Simmamora. (2012). uji validitas dan reabilitas metode penlitian. *Mercubuana*.

Siswanto, Y., & Putra, B. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, *5*(4), 6.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2

Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, *1*(1), 58–68. https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365

Taufina, & Mayarnimar. (2017).

Validity Analysis Of The Vark (Visual, Auditory, Read- Write, And Kinesthetic) Model – Based Basic Reading And Writing Instructional Materials For The 1st Grade Students Of Elementary School. In *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium* (pp. 395–410).

Uhyat, H. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2

Uno, H. H. B. (2010). Model pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. In *Jakarta: Bumi Aksara*. https://doi.org/10.1038/cddis.2011.1

Wahyu, S. (2022). SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, *V*, 82–92.

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(1), 47–64. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602

Yasin Al Irsyadi, F., Prasuci Priambadha, A., & Indra Kurniawan, Y. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, *10*(April), 55–66. https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1

Yulia, Y., Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, *8*(2), 101–112. https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196