



Pengembangan *Game KEBAL* berbasis *Web App* sebagai Penguatan Sikap Toleransi Siswa Kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar

Latifatul Munawaroh^{1*}, Cindya alfi², Mohamad Fatih³

lathifatulmunawaroh99@gmail.com^{1*}, cindyalfi22@gmail.com²,

mohamadfatih@unublitar.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 02 06 2024. Revised: 19 06 2024. Accepted: 29 06 2024.

Abstract : This study aims to determine how the validity, feasibility of KEBAL media based on Web App and also the strengthening of tolerance attitudes of 4A class students of SDIT Al Akbar Blitar Regency. This research uses the Borg and Gall development model with trials at SDIT Al Akbar Blitar Regency. The data collection techniques used are interviews, questionnaires and documentation. The validation results show that the Web App-based KEBAL product has a very high level of validity and feasibility. The validity of this product was assessed by media experts and material experts while the feasibility of the product was assessed by the class teacher through a questionnaire. The product trial was carried out with 2 stages, namely small scale and large scale and obtained a score of 90% and 92% with a very tolerant category. Thus the product that has been made can be used without revision.

Keywords : Game KEBAL, Web App, Tolerance Attitude.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kelayakan media KEBAL berbasis *Web App* dan juga penguatan sikap toleransi dari siswa kelas 4A SDIT Al Akbar Kabupaten Blitar. Model pengembangan Borg and Gall digunakan dalam penelitian ini dengan uji coba di SDIT Al Akbar Kabupaten Blitar. Data diambil menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk KEBAL berbasis *Web App* memiliki tingkat kevalidan dan kelayakan yang sangat tinggi. Kevalidan produk ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi sedangkan kelayakan produk dinilai oleh guru kelas melalui angket. Pengujian produk dilakukan dengan dua tahapan yakni skala kecil dan skala besar dan mendapatkan hasil skor 90% dan 92% dengan kategori sangat toleransi. Dengan demikian produk yang telah dibuat dapat digunakan tanpa revisi.

Kata Kunci : *Game KEBAL*, *Web App*, Sikap Toleransi.

PENDAHULUAN

Berkebhinekaan Global direpresentasikan dalam profil mahasiswa Pancasila oleh mahasiswa Indonesia yang menjunjung tinggi budaya, lingkungan, dan identitas mereka yang

terhormat sambil tetap menerima perspektif budaya lain. Hal ini mendorong rasa hormat satu sama lain dan berpotensi untuk menciptakan budaya baru yang konstruktif yang tidak berbenturan dengan budaya negara lain. Menurut (Rohmah et al., 2023) dimensi berkebhinekaan global bertujuan untuk menciptakan pelajar Indonesia yang mampu menjaga dan memelihara warisan budaya yang luhur, identitas dan lokalitas mereka namun juga memiliki sikap terbuka dan responsif dalam berinteraksi dengan budaya lainnya. Adanya pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan berkebhinekaan global profil pelajar Pancasila adalah upaya untuk melestarikan budaya, lokasi, dan identitas luhur Indonesia sambil tetap terbuka terhadap pertukaran budaya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 13 Desember 2023 kepada wali kelas 4A SDIT Al Akbar guna menganalisis data awal penelitian, ditemukan beberapa permasalahan yang dikemukakan oleh narasumber. Kendala tersebut diantaranya; pertama, penggunaan media pembelajaran yang terbatas berupa buku dan papan tulis. Penggunaan media papan tulis dan buku benar saja tetapi tanpa disadari hal tersebut jika dilakukan terus menerus pada siswa, siswa akan bosan dan yang akan terjadi pembelajaran kurang efektif. Selaras dengan pendapat (Fatih, 2018) keterbatasan media, pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang menarik, antusias, dan termotivasi baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Kedua, materi yang terkesan sulit sehingga penggunaan media terkesan ribet, hal tersebut menjadi penghambat karena guru kurang memahami bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran.

Ketiga, belum adanya guru yang menggunakan media untuk pembelajaran yang menarik terutama berbasis IT. (Alfi et al., 2022) berpendapat bahwasanya untuk menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif, para pendidik harus menggunakan alat bantu yang mengedepankan kemajuan teknologi selama proses pengajaran. Keempat, kurangnya sikap toleransi siswa, dibuktikan dengan adanya siswa yang masih mengejek teman yang memiliki perbedaan, karena di kelas tersebut terdapat beberapa anak inklusif. Hal tersebut tentu tidak akan terjadi apabila siswa sudah ditanamkan pendidikan karakter sejak dini. Sependapat dengan (Auliadi et al., 2021) seorang anak akan memahami bahwa keberagaman tidak membatasi cara mereka bersosialisasi jika sikap toleransi mereka dipupuk sejak dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah *game* edukasi bernama KEBAL (Kebhinekaan Global) yang berbasis Web App sebagai solusi. Pada intinya, *game* edukatif adalah media pengajaran yang disusun dalam rupa permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman edukasi kepada para pemainnya yang bersifat menghibur dan mendidik. *Game* KEBAL berbasis *Web App* dirancang agar mudah digunakan dan

dimanfaatkan bagi siswa maupun guru, selain itu game ini membuat siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran dan akan membuat siswa lebih aktif serta dapat menyerap dan memahami materi yang diajarkan oleh guru, selain itu penggunaannya juga yang sangat efisien dapat digunakan dimanapun dengan syarat menggunakan kuota internet.

Penelitian dari (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021), sama-sama pengembangan game interaktif. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti peningkatan membaca anak usia dini sedangkan penelitian ini untuk menguatkan sikap toleransi pada siswa kelas 4A. Selain perbedaan tingkatan yang diteliti, latar belakang penelitian, dan lokasi yang diteliti juga berbeda. Penelitian lain yang dilakukan (Panjaitan et al., 2020) sama-sama penelitian pengembangan media interaktif yang bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa *game*. Sedangkan perbedaan penelitian ini penelitian terdahulu tertuju pada pembelajaran MTK sedangkan penelitian ini untuk menguatkan sikap toleransi pada siswa. Kebutuhan tersebut mendorong peneliti melaksanakan penelitian Pengembangan *Game* KEBAL Berbasis *Web App* Sebagai Penguatan Sikap Toleransi Pada Siswa Kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh (Sugiyono, 2021). Fokus penelitian ini adalah pengembangan produk dalam bidang pendidikan, di mana hasil temuan penelitian akan dirancang sebagai produk baru beserta prosedurnya. Sebanyak empat belas siswa kelas 4A SDIT Al Akbar berperan sebagai subjek utama penelitian. Wawancara dan kuisisioner angket digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data kevalidan dan penguatan sikap toleransi siswa menggunakan angket skala likert tantara 1-4. Berikut cara penilaian menggunakan skala likert

Tabel 1. Skala *likert*

No.	Analisis	Skor
1.	Sangat setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak setuju	2
4.	Sangat tidak setuju	1

Berdasarkan hasil dari perolehan skor diubah ke dalam bentuk persentase. Penilaian kevalidan produk dan penguatan sikap toleransi yang dikembangkan menggunakan *skala Guttman*. Presentase kevalidan yang diperoleh lalu diinterpretasikan kedalam kualifikasi berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Tolok Ukur Kevalidan Media

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat valid
61% - 75%	Valid
46% - 60%	Cukup valid
31% - 45%	Kurang valid
15% - 30%	Sangat kurang valid

Sedangkan presentase penguatan sikap toleransi siswa yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kualifikasi berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 3. Tolok Ukur Penguatan Sikap Toleransi

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat Toleransi
61% - 75%	Toleransi
46% - 60%	Cukup Toleransi
31% - 45%	Kurang toleransi
15% - 30%	Sangat kurang toleransi

Untuk kelayakan media, diukur menggunakan angket yang nantinya diberikan kepada guru kelas 4a. Hasil data tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:
$$Xi = \frac{\sum s}{Smax} \times 100$$

Keterangan:

$Smax$ = nilai maksimal

$\sum s$ = Jumlah nilai

Xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Setelah memahami persentase penilaian di atas, peneliti dapat menentukan liputan media berdasarkan kriteria interpretasi media berikut ini.

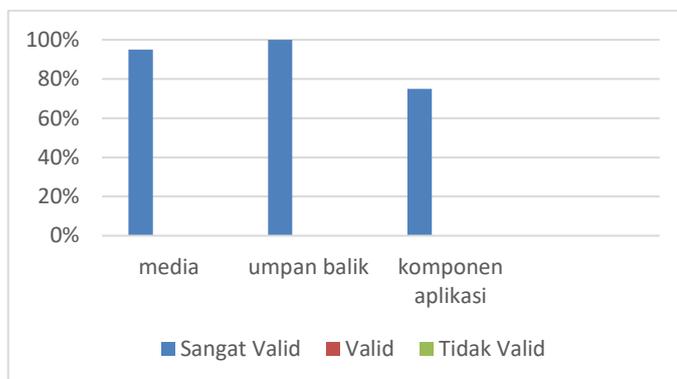
Tabel 4. Tolok Ukur kelayakan media KEBAL

Presentase	Keterangan Peningkatan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

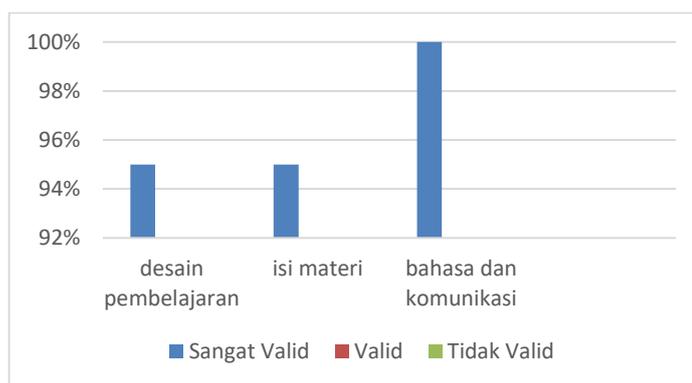
Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan suatu produk berupa Game KEBAL berbasis *Web App* sebagai penguatan sikap toleransi. Selanjutnya tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah akan disampaikan berikut. 1) Kevalidan *Game* KEBAL berbasis *Web App*, 2) Kelayakan *Game* KEBAL berbasis *Web App*, 3) Penguatan sikap toleransi siswa.

Kevalidan *Game* KEBAL berbasis *Web App*. Validasi media *game* KEBAL berbasis *web app* dilakukan oleh Bapak Fernadiksa Rasta, M.Pd selaku Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Penilaian media bertujuan untuk menguji *game* KEBAL dari segi aspek media, umpan balik dan komponen aplikasi. Grafik berikut menampilkan hasil validasi media.



Gambar 1. Hasil Validasi Pakar Media

Penilaian validitas media mendapatkan total skor 34 dari skor maksimal 36 dengan presentase 94% kategori “Sangat Valid”. Keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatih & Alfi, 2021) mendapat nilai 81 dengan kategori “Sangat Valid” dari ahli media. Adapun kritik dan masukan dari ahli media yaitu untuk membenai media agar lebih mudah dan efektif dalam tampilan maupun pengoperasiaanya. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli media. Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd seorang Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Penilaian ini meliputi beberapa aspek diantaranya, desain pembelajaran, isi materi dan juga bahasa dan komunikasi. Grafik berikut menampilkan hasil penilian pakar materi.

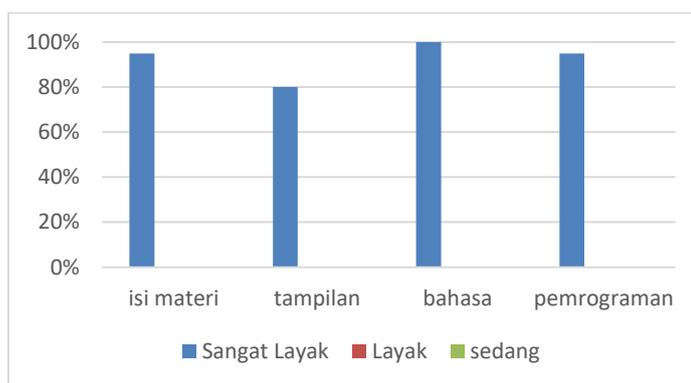


Gambar 2. Hasil Validasi Pakar Materi

Penilaian materi memperoleh total skor 38 dari skor maksimal 40 dan mendapatkan persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Sejalan dengan penelitian oleh (Nisa et al., 2023) yang menghasilkan media Luntar dengan validasi ahli materi yang berkategori “Sangat Valid”. Adapun kritik dan saran dari ahli intstrumen yaitu agar materi yang

disampaikan atau yang ada pada media dapat mudah difahami serta sudah sesuai dengan karakter siswa dan sesuai dengan CP dan ATP dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa materi layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli.

Kelayakan *Game* KEBAL berbasis *Web App*. Validasi kelayakan materi game KEBAL berbasis *web app* dilakukan oleh Bapak Moh. Junaidi, M.Pd selaku wali kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar. Penilaian meliputi beberapa komponen diantaranya, isi materi, tampilan, bahasa dan pemrograman. Grafik berikut menunjukkan hasil kelayakan yang sudah dinilai.



Gambar 2. Hasil kelayakan Materi

Hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa validasi instrumen angket aspek kelayakan memiliki presentasi sebesar 90% dengan kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan pada pembelajaran. Adapun keterkaitan dengan penelitian Berdasarkan hasil penelitian memperoleh kriteria layak digunakan, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game* KEBAL layak digunakan dalam kegiatan penunjang pembelajaran.

Penguatan sikap toleransi siswa. Berdasarkan model pengembangan *Borg and Gall*, uji coba dilakukan melalui dua tahapan yakni skala kecil dan skala besar dan tidak ada ketentuan pasti terkait jumlah siswa. Pada penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan di kelas 4A untuk mengetahui apakah pengembangan *game* KEBAL dapat digunakan. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti menggunakan instrumen berupa angket kuisisioner yang diberikan kepada sejumlah 10 siswa dan memperoleh nilai dengan persentase 90% yang berarti media *game* KEBAL dapat digunakan. Uji coba produk skala besar *game* KEBAL berbasis *web app* dilakukan di kelas 4A dengan jumlah subyek 14 siswa guna mengetahui keefektivan media dalam menguatkan sikap toleransi siswa. Dalam hal ini peneliti memperoleh data dengan menyebarkan angket dan diperoleh nilai dengan jumlah presentase akhir mencapai 92% dengan kriteria “sangat toleransi” sehingga disimpulkan bahwa produk dapat menguatkan sikap

toleransi siswa kelas 4A SDIT Al Akbar. Hasil yang didapat sejalan dengan penelitian oleh (Nadalina et al., 2023) yang mendapatkan hasil uji coba berkategori “Sangat Toleransi”.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa, peneliti mendapat beberapa temuan diantaranya yaitu a) siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran, dikarenakan baru pertama kali siswa mendapat media pembelajaran berupa game KEBAL berbasis *web app*, b) materi yang disajikan ringkas dan bahasanya juga mudah dipahami, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan melalui game KEBAL, c) siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengerjakan quiz atau soal yang disajikan secara berkelompok. Penguatan sikap toleransi juga terlihat pada saat penggunaan media game KEBAL pada saat proses pembelajaran siswa bisa menyelesaikan permasalahan yang disajikan dan bersedia untuk bertukar pikiran dengan teman satu kelompok. Sejalan dengan (Rachmawati & Subekti, 2022) berpendapat bahwa sikap toleransi yang berkategori Sangat Toleran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan bisa diintegrasikan dalam semua materi.

SIMPULAN

Uji validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi dengan perolehan jumlah mencapai 94%. Tahap uji validasi ahli materi mendapat jumlah perolehan mencapai 95% yang menunjukkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Kelayakan dari media *game KEBAL* berbasis *web app* diperoleh dari hasil angket oleh ahli media dengan hasil mencapai 94%, ahli materi dengan hasil mencapai 95% dan guru dalam aspek kelayakan hasil mencapai 90% mendapatkan kelayakan dengan nilai tinggi sehingga layak digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Berdasarkan uji coba produk terkait penguatan sikap toleransi siswa yang dilakukan dua kali pembelajaran diperoleh hasil untuk percobaan skala kecil dengan total subyek 10 siswa memperoleh kriteria sangat toleransi dan dapat digunakan tanpa revisi dengan total presentase mencapai 90%. Kemudian pada uji skala besar dengan jumlah subyek 14 siswa memperoleh kriteria sangat toleransi dan dapat digunakan tanpa revisi dengan total presentase mencapai 92%.

DAFTAR RUJUKAN

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2), 351-357. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487

- Auliadi, A., Dewi, D. A., & Furnamasar, Y. F. (2021). Penguatan karakter toleransi sosial pada siswa SD melalui pembelajaran PKN. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.3209>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(2), 137–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.42
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(1), 51-61. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Nadalina, M. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1522–1532. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5238>
- Nisa, F. C., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). *Indonesian Journal of Primary Education Development Media LUNTAR (Ludo Bangun Datar) is Problem Based to Improve Critical Thinking Skills Fourth Grade Elementary School Students*. 7(2), 209–218. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v7i2.66152>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Rachmawati, G. A., & Subekti, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pengembangan Sikap Toleransi dengan Menggunakan Strategi Cybergogy. *Pendidikan Sains*, 10(3), 409-417. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/45498>
- Rohmah, N. N. S., Markhamah, M., Sabar, N., & Choiriyah, W. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.