

Analisis Kebutuhan Pengembangan Game Edukasi Berbasis Olahraga Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V MI Se-Kecamatan Kedu

Muhammad Fadloli Al Hakim¹, Maratussolichah²

^{1 2} PGMI, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Nahdlatul Ulama Temanggung,
Indonesia

e-mail: mfadloli89@gmail.com

Abstrak

Analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di MI se-Kecamatan Kedu dapat disimpulkan guru PJOK belum menggunakan media apapun dalam pembelajarannya. Padahal dengan adanya media guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) akan sangat terbantu, selain itu ketika menjelaskan materi dengan media siswa akan lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Jenis penelitian ini adalah penelitian survey dengan tujuan untuk memperoleh analisis kebutuhan game edukasi dengan mengumpulkan informasi - informasi tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis game seperti, komponen apa saja yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis game, jenis permainan seperti apa, dan lain sebagainya. Hasil riset didapatkan dari 20 guru dan 30 siswa sampel di Kabupaten Temanggung. Berdasarkan temuan riset dan pembahasan, kebutuhan siswa terhadap pengembangan game edukasi berbasis olahraga MI/SD dari ke-15 kategori didapatkan simpulan sangat membutuhkan dengan rincian paling tinggi pada masing-masing aspek, karena dari 15 aspek, pada kategori sangat membutuhkan terdapat 11 aspek, cukup membutuhkan 4 aspek, dan kurang membutuhkan 0 aspek. Sedangkan pada kebutuhan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis olahraga pada mata pelajaran PJOK didapatkan data dari ke-15 kategori, pada kategori sangat membutuhkan mendapatkan 15 aspek, kategori cukup membutuhkan 0 aspek, dan kurang membutuhkan 0 aspek. Berdasarkan paparan di atas, maka analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis olahraga pada mata pelajaran PJOK urgen dilakukan karena kebutuhan siswa mendapatkan 11 skor terbanyak dan kebutuhan guru mendapatkan 15 skor terbanyak dari 15 aspek.

Kata kunci: *Analisis Kebutuhan, Guru PJOK, Game Edukasi*

Abstract

Analysis carried out by researchers at MI throughout Kedu District can be concluded that PJOK teachers have not used any media in their learning. In fact, having physical education, sports and health (PJOK) teacher media will really help, apart from that, when explaining material using media, students will be more interested in listening to the teacher's explanation. This type of research is survey research with the aim of obtaining

an analysis of the needs for educational games by collecting information about the need for developing game-based learning media such as what components are contained in game-based learning media, what types of games are, and so on. Research results were obtained from 20 teachers and 30 sample students in Temanggung Regency. Based on research findings and discussions, students' needs for the development of sports-based educational games for MI/SD from the 15 categories were concluded to be in great need with the highest detail in each aspect, because of the 15 aspects, in the very need category there were 11 aspects, sufficient requires 4 aspects, and less requires 0 aspects. Meanwhile, regarding teachers' needs for the development of sports-based educational games in PJOK subjects, data was obtained from 15 categories, in the very needy category 15 aspects were obtained, in the moderately needed category 0 aspects were needed, and in the less needed category 0 aspects were obtained. Based on the explanation above, an analysis of the needs of students and teachers regarding the development of sports-based educational games in PJOK subjects was urgently carried out because the students' needs were to get the 11 highest scores and the teachers' needs were to get the 15 highest scores from 15 aspects.

Keywords: Needs Analysis, PJOK Teachers, Educational Games

LATAR BELAKANG

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Di dalam penerapannya seorang guru diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan, penguasaan materi pelajaran, ketepatan kecakapan pemilihan penggunaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif. Hal yang perlu diperhatikan para guru adalah menciptakan sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang siswa untuk secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran serta dengan teman sejawat mereka (Azhar Arsyad, 2017).

Seorang guru perlu menyediakan media dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat aktif berinteraksi dengan sumber atau media belajarnya. Media merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi juga merupakan bagian integral dalam pembelajaran (Musfiquon 2012:36). Selain dapat menggantikan sebagai tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi unik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi proses belajar mengajar. Oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu memudahkan siswa memahami materi dan mencapai tujuan dari pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di era revolusi industry 4.0 dituntut untuk melek teknologi. Sama seperti guru yang lain, guru PJOK juga harus memenuhi kompetensi-kompetensi sebagai seorang guru. Walaupun didalam materinya

hampir secara keseluruhan berisi praktik-praktik permainan dan olahraga, tapi guru PJOK juga harus mempunyai terobosan-terobosan dalam pembelajaran, khususnya di metode pembelajaran. Guru PJOK sampai sekarang masih banyak yang mengajar dengan metode-metode konvensional.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di MI se-Kecamatan Kedu dapat disimpulkan guru PJOK belum menggunakan media apapun dalam pembelajarannya. Padahal dengan adanya media guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) akan sangat terbantu, selain itu ketika menjelaskan materi dengan media siswa akan lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa juga akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi media yang digunakan juga bisa dibuka kapan dan dimana saja. Akan tetapi guru jarang memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Sehingga siswa kesulitan dan siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi pembelajaran.

Terobosan atau inovasi-inovasi dalam pembelajaran sepenuhnya mutlak harus dilakukan. Apalagi di era serba digital ini, seorang guru juga harus menyesuaikan situasi dan kondisi. Terlebih pada aspek mengajarnya, karena siswa MI/SD sekarang sudah mengenal aplikasi-aplikasi digital yang memudahkan mereka untuk mencari informasi, akan tetapi jika mereka menyalahgunakan gadget tersebut, maka yang akan terjadi akan berdampak negatif bagi siswa itu sendiri.

Atas dasar hal tersebut diatas, peneliti ingin membuat sebuah inovasi pembelajaran, khususnya di mata pelajaran PJOK yang menurut siswa adalah mapel untuk refreshing, bermain, dan jika dispesifikan lagi, untuk memenuhi kebutuhan gerak mereka. Maka peneliti membuat penelitian dengan judul "Analisis Kebutuhan Pengembangan Game Edukasi Berbasis Olahraga Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V MI se-Kecamatan Kedu"

METODE

Penelitian ini adalah merupakan penelitian survey dengan tujuan untuk memperoleh analisis kebutuhan game edukasi dengan mengumpulkan informasi - informasi tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis game seperti, komponen apa saja yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis game, jenis permainan seperti apa, dan lain sebagainya. Studi pendahuluan ini dilakukan pada bulan Januari - Maret 2023. Studi pendahuluan ini dilaksanakan di 18 sekolah (17 Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan 1 Sekolah Dasar (SD)).

Populasi dalam studi pendahuluan ini adalah siswa kelas V dengan responden sebanyak 30 peserta didik dan guru sejumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara menyebarkan lembar angket secara online melalui google form untuk guru dan offline untuk siswa. Dalam melakukan survey ini terdapat 3 tahap, yaitu : 1) Tahap perencanaan, yang terdiri dari mengidentifikasi dan mendeskripsi sasaran dalam penelitian, menentukan tempat dan cakupan analisis kebutuhan, merancang instrumen penelitian yaitu lembar angket dan wawancara, 2) Tahap pengumpulan data yakni, mengumpulkan informasi yang relevan melalui penelitian, mengumpulkan studi literatur tentang analisis kebutuhan media pembelajaran,

melakukan proses pengumpulan data yang dilakukan secara online melalui google form, 3) Tahap analisis data dan interpretasi, yaitu dengan cara melakukan review terhadap informasi – informasi yang sudah didapatkan.

Metode survei dalam riset ini membutuhkan skala dan angka penafsiran dari kuesioner berupa analisis kebutuhan yang disebar kepada guru dan siswa tentang kebutuhan akan media game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung dalam menanamkan kesantunan berbahasa. Periset memakai Skala Likert untuk mengukur persepsi guru dan siswa atau kebutuhan mereka terhadap game edukasi. Pada jawaban di tiap item instrumen itu memiliki bobot nilai yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1: Pedoman skor pada jawaban survei kebutuhan guru dan siswa

NO	PERNYATAAN	KODE	SKOR
1	Sangat Membutuhkan	S	5
2	Cukup Membutuhkan	C	3
3	Kurang Membutuhkan	K	1

Riset ini dianalisis secara kuantitatif yang menggunakan bantuan software Jamovi yang disajikan dengan model tabel dan penjelasannya dengan tujuan dipahami pembaca. Tahapan dari analisis data dalam riset ini yaitu:

1. Seleksi data, yaitu memeriksa kelengkapan dan tingkat eksplisit data
2. Klasifikasi data, adalah pengelompokan data, dipilah, dipilih, sesuai jenis-jenisnya
3. Uji validitas dan reliabilitas pada angket yang sudah diberikan sebelumnya. Data disebut valid ketika instrumen itu bisa dipakai untuk mengukur data yang harus diukur. Sementara reliabilitas digunakan untuk menunjukkan terdapat konsistensi dan stabilitas nilai hasil dari skala yang diukur
4. Tabulasi data, yaitu menyajikan data di dalam tabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada point ini dipaparkan hasil riset berupa data responden dari guru dan siswa dalam analisis kebutuhan terhadap game yang dikembangkan. Pengumpulan data dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan Google form sesuai dengan instrumen analisis kebutuhan dari perspektif guru. Sedangkan untuk penyebaran analisis kebutuhan dari perspektif siswa dilakukan dengan menyebar lembar analisis di MI Salafiyah Prapak Kranggan dan MI Al Mujahidin Mojotengah Kedu.

Dari kuesioner yang telah disebar untuk Guru oleh peneliti maka diperoleh data sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan media game edukasi untuk pembelajaran, 72,7% guru merasa sangat membutuhkan dan 27,3% merasa cukup membutuhkan.
2. Dalam hal kreatif menggunakan game berbasis olahraga sebagai sumber pembelajaran, 77,3% guru merasa sangat membutuhkan dan 22,7% merasa cukup membutuhkan.

3. Dalam peningkatan kapasitas guru PJOK melalui media game edukasi berbasis olahraga, 81,8% guru merasa sangat membutuhkan dan 18,1% merasa cukup membutuhkan.
4. Dalam peningkatan Literasi digital guru PJOK melalui game edukasi berbasis olahraga, 68,2% guru merasa sangat membutuhkan dan 31,8% merasa cukup membutuhkan.
5. Dalam pengetahuan pembuatan game edukasi, 59,1% guru merasa sangat membutuhkan dan 40,9% guru merasa cukup membutuhkan.
6. Dalam pelatihan pembuatan game edukasi berbasis olahraga, 59,1% guru merasa sangat membutuhkan dan 40,9% merasa cukup membutuhkan.
7. Dalam pengetahuan game berbasis olahraga pada mapel PJOK, 72,7% guru merasa sangat membutuhkan, 18,2% merasa cukup membutuhkan, dan 9,1% merasa kurang membutuhkan.
8. Dalam mendesain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK, 63,6% guru merasa sangat membutuhkan dan 36,4% guru merasa cukup membutuhkan.
9. Dalam memahami manfaat game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK, 77,3% guru merasa sangat membutuhkan dan 22,7% merasa cukup membutuhkan.
10. Dalam mengoperasikan game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK, 72,7% guru merasa sangat membutuhkan, 22,7% merasa cukup membutuhkan, dan 4,6% kurang membutuhkan.
11. Dalam menggunakan karakter anak dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK, 68,2% guru merasa sangat membutuhkan dan 31,8% merasa cukup membutuhkan.
12. Dalam menggunakan logo-logo alat olahraga dalam game edukasi, 72,7% guru merasa sangat membutuhkan dan 27,3% merasa cukup membutuhkan.
13. Dalam memasukkan materi-materi PJOK dalam game edukasi, 81,8% guru merasa sangat membutuhkan dan 18,2% merasa cukup membutuhkan.
14. Dalam memasukkan kuis berisi materi-materi PJOK pada game edukasi, 63,6% guru merasa sangat membutuhkan dan 36,4% guru merasa cukup membutuhkan.
15. Dalam menambahkan lagu pada game edukasi berbasis olahraga, 63,6% guru merasa sangat membutuhkan dan 36,4% guru merasa cukup membutuhkan.

Sedangkan kuesioner untuk siswa diperoleh hasil sebagai berikut :

1. 60% siswa merasa sangat membutuhkan dan 40% merasa cukup membutuhkan media game edukasi untuk pembelajaran.
2. 87% Siswa sangat membutuhkan guru yang kreatif menggunakan game berbasis olahraga sebagai sumber pembelajaran dan 13% merasa cukup membutuhkan.
3. 63% Siswa sangat membutuhkan, 27% cukup membutuhkan dan 10% kurang membutuhkan guru yang mampu mengajar melalui media game edukasi berbasis olahraga.

4. 53% Siswa sangat membutuhkan, 44% cukup membutuhkan, dan 3% merasa kurang membutuhkan peningkatan literasi digital melalui media game edukasi berbasis olahraga.
5. 43% siswa sangat membutuhkan dan 57% cukup membutuhkan pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya.
6. 57% Siswa sangat membutuhkan dan 43% cukup membutuhkan menggunakan game edukasi berbasis olahraga.
7. 73% Siswa sangat membutuhkan, 23% cukup membutuhkan, dan % kurang membutuhkan pengetahuan game berbasis olahraga pada mapel PJOK.
8. 44% Siswa sangat membutuhkan, 53% cukup membutuhkan, dan 3% kurang membutuhkan untuk dapat merasakan desain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.
9. 47% Siswa sangat membutuhkan dan 53% cukup membutuhkan untuk dapat memahami manfaat game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.
10. 77% Siswa sangat membutuhkan dan 23% cukup membutuhkan untuk dapat mengoperasikan game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.
11. 70% siswa sangat membutuhkan dan 30% cukup membutuhkan dalam Penggunaan karakter anak dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.
12. 50% siswa sangat membutuhkan, 43% cukup membutuhkan, dan 7% kurang membutuhkan dalam Penggunaan logo-logo alat olahraga dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.
13. 67% Siswa sangat membutuhkan, 30% cukup membutuhkan, dan 3% kurang membutuhkan untuk dapat memahami materi-materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.
14. 53% Siswa sangat membutuhkan, 30% cukup membutuhkan dan 17% kurang membutuhkan untuk dapat memahami kuis-kuis PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, didapatkan 22 guru PJOK kelas 5 MI/SD yang telah mengisinya. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan guru terhadap game edukasi berbasis olahraga sejumlah 15 pertanyaan. Adapun analisis hasil kuesioner untuk guru adalah sebagai berikut:

Pertama, kebutuhan guru terhadap keaktifan membuat media game edukasi untuk pembelajaran didapatkan data 16 guru (72.7%) sangat membutuhkan, 6 guru (27.3%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap keaktifan membuat media game edukasi untuk pembelajaran pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kedua, kebutuhan guru terhadap kekreatifan menggunakan game berbasis olahraga sebagai sumber pembelajaran didapatkan data 17 guru (77.3%) sangat membutuhkan,

5 guru (22.7%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap kekreatifan menggunakan game berbasis olahraga sebagai sumber pembelajaran pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Ketiga, kebutuhan guru terhadap Peningkatan kapasitas guru PJOK melalui media game edukasi berbasis olahraga didapatkan data 18 guru (81.8%) sangat membutuhkan, 4 guru (18.2%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap Peningkatan kapasitas guru PJOK melalui media game edukasi berbasis olahraga pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Keempat, kebutuhan guru terhadap Peningkatan literasi digital guru PJOK melalui media game edukasi berbasis olahraga didapatkan data 18 guru (68.2%) sangat membutuhkan, 4 guru (18.2%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap Peningkatan kapasitas guru PJOK melalui media game edukasi berbasis olahraga pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kelima, kebutuhan guru terhadap Pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya didapatkan data 13 guru (59,1%) sangat membutuhkan, 9 guru (40,9%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap Pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Keenam, kebutuhan guru terhadap Pelatihan pembuatan game edukasi berbasis olahraga didapatkan data 13 guru (59,1%) sangat membutuhkan, 9 guru (40,9%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap Pelatihan pembuatan game edukasi berbasis olahraga pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Ketujuh, kebutuhan guru terhadap Pengetahuan game berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 16 guru (72,7%) sangat membutuhkan, 4 guru (18,2%) cukup membutuhkan, dan 2 guru (9,1%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap Pengetahuan game berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kedelapan, kebutuhan guru terhadap desain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 14 guru (63,6%) sangat membutuhkan, 8 guru (36,4%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap desain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK desain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kesembilan, kebutuhan guru terhadap pemahaman manfaat game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 17 guru (77,3%) sangat membutuhkan, 5 guru (18,2%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini

menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap pemahaman manfaat game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kesepuluh, kebutuhan guru terhadap pengoperasian game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 16 guru (72,7%) sangat membutuhkan, 5 guru (22,7%) cukup membutuhkan, dan 1 guru (4,6%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap pengoperasian game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kesebelas, kebutuhan guru terhadap penggunaan karakter anak dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 15 guru (68,1%) sangat membutuhkan, 7 guru (31,8%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap penggunaan karakter anak dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Keduabelas, kebutuhan guru terhadap penggunaan logo-logo alat olahraga dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 16 guru (72,7%) sangat membutuhkan, 6 guru (27,3%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap penggunaan logo alat olahraga dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Ketigabelas, kebutuhan guru terhadap masuknya materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 18 guru (81,8%) sangat membutuhkan, 4 guru (18,2%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap masuknya materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Keempatbelas, kebutuhan guru terhadap dimasukkannya kuis berisi materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 14 guru (63,6%) sangat membutuhkan, 8 guru (36,4%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap masuknya kuis berisi materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kelimabelas, kebutuhan guru terhadap dimasukkannya lagu dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 14 guru (63,6%) sangat membutuhkan, 8 guru (36,4%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap masuknya lagu dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, didapatkan 30 siswa kelas 5 MI/SD yang telah mengisinya. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan siswa terhadap game edukasi berbasis olahraga sejumlah 15 pertanyaan.

Adapun analisis hasil kuesioner untuk siswa adalah sebagai berikut :

Kesatu, kebutuhan siswa terhadap media game edukasi untuk pembelajaran didapatkan data 18 siswa (60%) sangat membutuhkan, 12 siswa (40%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap media game edukasi untuk pembelajaran pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kedua, kebutuhan siswa terhadap guru yang kreatif menggunakan game berbasis olahraga sebagai sumber pembelajaran didapatkan data 25 siswa (87%) sangat membutuhkan, 5 siswa (13%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang kreatif menggunakan game berbasis olahraga sebagai sumber pembelajaran pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Ketiga, kebutuhan siswa terhadap guru yang mampu mengajar melalui media game edukasi berbasis olahraga didapatkan data 8 siswa (27%) sangat membutuhkan, 19 siswa (63%) cukup membutuhkan, dan 3 siswa (10%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang mampu mengajar melalui media game edukasi berbasis olahraga pada kategori cukup membutuhkan berada pada status sedang.

Keempat, kebutuhan peningkatan literasi digital melalui media game edukasi berbasis olahraga didapatkan data 13 siswa (44%) sangat membutuhkan, 16 siswa (53%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan peningkatan literasi digital melalui media game edukasi berbasis olahraga pada kategori cukup membutuhkan berada pada status sedang.

Kelima, kebutuhan pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya didapatkan data 13 siswa (43%) sangat membutuhkan, 16 siswa (57%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya pada kategori cukup membutuhkan berada pada status sedang.

Keenam, kebutuhan siswa dapat menggunakan game edukasi berbasis olahraga didapatkan data 16 siswa (57%) sangat membutuhkan, 14 siswa (43%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa dapat menggunakan game edukasi berbasis olahraga pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Ketujuh, kebutuhan pengetahuan game berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 22 siswa (73%) sangat membutuhkan, 7 siswa (23%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan pengetahuan game berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kedelapan, kebutuhan Siswa dapat merasakan desain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 13 siswa (44%) sangat membutuhkan, 16

siswa (53%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Siswa dapat merasakan desain game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kesembilan, kebutuhan Siswa dapat memahami manfaat game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 16 siswa (53%) sangat membutuhkan, 14 siswa (47%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Siswa dapat memahami manfaat game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kesepuluh, kebutuhan Siswa dapat mengoperasikan game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 22 siswa (77%) sangat membutuhkan, 8 siswa (23%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Siswa dapat mengoperasikan game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kesebelas, kebutuhan Penggunaan karakter anak dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 20 siswa (70%) sangat membutuhkan, 10 siswa (30%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Penggunaan karakter anak dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Keduabelas, kebutuhan Penggunaan logo-logo alat olahraga dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 15 siswa (50%) sangat membutuhkan, 13 siswa (43%) cukup membutuhkan, dan 2 siswa (7%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Penggunaan logo-logo alat olahraga dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Ketigabelas, kebutuhan Siswa dapat memahami materi-materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 19 siswa (67%) sangat membutuhkan, 10 siswa (30%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Siswa dapat memahami materi-materi PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Keempatbelas, kebutuhan Siswa dapat memahami kuis-kuis PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 14 siswa (50%) sangat membutuhkan, 10 siswa (30%) cukup membutuhkan, dan 6 siswa (17%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Siswa dapat memahami kuis-kuis PJOK dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kelimabelas, kebutuhan Penggunaan lagu dalam game edukasi berbasis olahraga pada mapel PJOK didapatkan data 17 siswa (60%) sangat membutuhkan, 12 siswa (37%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan Penggunaan lagu dalam game edukasi berbasis

olahraga pada mapel PJOK pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Pada kolom saran, seluruh guru mendukung adanya game edukasi untuk guru PJOK supaya pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan inovatif. Keduapuluh guru tersebut mengahrapkan ada sebuah terobosan-terobosan yang dilakukan oleh guru PJOK supaya pembelajaran dapat lebih menyenangkan, tidak membosankan dan sesuai dengan perkembangan siswa. Salah satu saran dari guru adalah perlunya sosialisasi tentang game edukasi khususnya bagi guru PJOK, hal tersebut tentunya menjadi perhatian khusus untuk peneliti bahwa sampai saat ini masih minim bahkan belum ada sama sekali terkait sosialisasi pembuatan game edukasi bagi guru MI khususnya guru PJOK. Guru juga berharap agar peneliti segera merealisasikan game berbasis olahraga tersebut supaya dapat segera diimplikasikan dalam pembelajaran.

Secara umum, kondisi di lapangan terkait pembelajarab PJOK di Madrasah Ibtidaiyah memang masih belum maksimal, apalagi masih banyak MI yang mapel PJOK nya diajar oleh guru yang bukan lulusan Pendidikan Jasmani, sehingga dieprlukan terobosan dan inovasi pembelajaran supaya target dari pembelajaran PJOK itu sendiri dapat tercapai.

Media dibuat sesuai kebutuhan dengan mempertimbangkan lokalitas. Diharapkan dengan adanya game edukasi berbasis olah raga pada mapel pjok, dapat membangkitkan semangat belajar anak. Pengembangan game edukasi berbasis olahraga pada mapel pjok sangat diperlukan untuk mengembangkan kreatifitas. Media lebih bervariasi dalam proses pembelajaran PJOK terutama untuk siswa MI/SD. Media dibuat mudah di jangkau anak-anak. Guru diadakan bimbingan kembali tentang game edukasi. Dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan game edukasi. Perlunya adanya game dalam PJOK agar dapat membuat anak lebih tertarik dalam pembelajaran. Diadakan kelas khusus pembuatan game pengembangan edukasi. Bisa di sosialisasikan sesama guru PJOK akan pengembangan game edukasi agar dapat membantu dalam pembelajaran siswa di sekolah masing-masing. Terus berusaha agar bisa meningkatkan motivasi anak ketika mengikuti pembelajaran PJOK (materi maupun praktek) dan menggali potensi anak pada pembelajaran PJOK. Pengembangan Game Edukasi terutama pada bidang olahraga sangat diperlukan karena tidak semua guru tahu tentang game" Yang secara percuma dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran PJOK terutama. Apalagi dunia saat ini sudah mulai masuk ke dunia revolusi Industri 5.0.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil riset didapatkan 20 guru dan 30 siswa sampel di Kabupaten Temanggung. Penentuan sampel tersebut didasarkan pada keterwakilan kebutuhan terhadap pengembangan game edukasi berbasis olahraga berdasarkan sebaran lokasi di MI/SD Kecamatan Kedu dan Kranggan. Kedua penentuan tersebut telah didapatkan dalam riset ini sebagai dasar ke depan dalam pengembangan game edukasi berbasis olahraga untuk meningkatkan hasil pembelajaran mata pelajaran PJOK di MI/SD. Berdasarkan temuan riset dan pembahasan, kebutuhan siswa terhadap

pengembangan game edukasi berbasis olahraga MI/SD dari ke-15 kategori didapatkan simpulan sangat membutuhkan dengan rincian paling tinggi pada masing-masing aspek, karena dari 15 aspek, pada kategori sangat membutuhkan terdapat 11 aspek, cukup membutuhkan 4 aspek, dan kurang membutuhkan 0 aspek.

Sedangkan pada kebutuhan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis olahraga pada mata pelajaran PJOK didapatkan data dari ke-15 kategori, pada kategori sangat membutuhkan mendapatkan 15 aspek, kategori cukup membutuhkan 0 aspek, dan kurang membutuhkan 0 aspek. Berdasarkan paparan di atas, maka analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis olahraga pada mata pelajaran PJOK urgen dilakukan karena kebutuhan siswa mendapatkan 11 skor terbanyak dan kebutuhan guru mendapatkan 15 skor terbanyak dari 15 aspek. Riset ini perlu dikembangkan dan ditindaklanjuti dalam bentuk riset dan pengembangan game edukasi berbasis olahraga pada mata pelajaran PJOK di MI kelas V. Secara rinci, pengembangan game didasarkan dari 15 aspek analisis kebutuhan perspektif siswa dan guru. Setelah itu dibutuhkan uji kelayakan, uji keefektifan dan uji kepraktisan dari game yang sudah dikembangkan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A P Putra, Yerry Soepriyanto, and Arafah Husna, "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V SD," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1 (2018): 299–306.
- Abdullah Soleh Hudin, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Kuripan 01," 2020, 1–178.
- Aliwar, Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari), (Laporan Hasil Penelitian, 2004)
- Anggi Pratiwi, Pengaruh Permainan Game Terhadap Prestasi Belajar Siswa.Bogor.2010(Online), (<http://www.scribd.com/doc/70344195/MakalahGame-Online-lik>, (22 Desember 2017).
- Ardanawati Ayu Pitaloka, Perilaku Konsumsi Game Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen), (*Jurnal*, 2013),h. 10,(10 Februari 2017)
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bastian, A. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH Journal*, 5(2), 29–33. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/101>

- Chávez Arcega, M. (2010). Instructional technology and media for learning. In *Revista mexicana de investigación educativa* (Vol. 15, Issue 44).
- Dara Malahayati, Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012), h. 24, (30 November 2017),
- Desi Yulianti and Minsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5086–96.
- Diana Kusumaningrum and Aisyatul Masruro, "Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest" 2, no. 2 (2022): 0–5.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Wardsworth Thomson Learning. <https://doi.org/10.1002/pfi.4140440211>
- H Ibda and H Nashihin, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep Dan Aplikasi* (CV. Pilar Nusantara, 2017), <https://books.google.co.id/books?id=NQqjDwAAQBAJ>.
- Hamidulloh Ibda et al., "Game Innovation : A Case Study Using the Kizzugemu Visual Novel Game with Tyranobuilder Software in Elementary School" 28, no. 1 (2022): 460–69, <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v28.i1.pp460-469>.
- Hamidulloh Ibda, "Development of Plants and Animals Puppet Media Based on Conservation Values in Learning to Write Creative Drama Scripts in Elementary Schools," *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2019): 127–46, <https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1564>.
- Jumriyati & Nunung Fatimah, "Pengembangan Media Pop Up Burima Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa," *EL-Muhib (Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2022): 9–25.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Musfiqon. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya
- Nukhbatul Bidayati Haka et al., "Developing Android-Based Educational Puzzle Game for Biology To Improve Students' Cognitive Ability Article Info Abstract" 12, no. 1 (2021): 51–64, <https://doi.org/10.24042/b>.
- Prensky, Marc. 2012. *From Digital Native to Digital Wisdom*. New York.
- Revi Gina Gunawan, Betty Zelda Siahaan, and I Made Astra, "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning

(CtI) Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Mahasiswa” VI (2017):,
<https://doi.org/10.21009/03.snf2017.01.rnd.07>.

Suartama, I. K. (2016). Produksi Media Pembelajaran Sederhana. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2019),

Suparman, M. A. (2012). Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan. Erlangga.