

Pengembangan Media Pembelajaran Dakabo Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar

Mega Wardana Doo¹⁾, Nury Yuniasih²⁾, Prihatin Sulistyowati³⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

megawrdn19@gmail.com

Abstract

Learning media in the form of pictures is less appealing to students, so it takes varied and innovative learning media to improve the quality of education. The purpose of this research is to develop and describe (1) The design of the development of DAKABO Learning Media (2) the feasibility of DAKABO Learning Media (3) practicality of DAKABO learning. The research method used by researchers is research into development and using the ADDIE model. The data collection instruments used are polls and documentation. The data analysis techniques conducted consist of feasibility analysis and practicality analysis. Data types use quantitative and qualitative data. The results showed that DAKABO 's media is decent, and practical to use. Media experts have earned a score of 88.54% with decent categories, material experts earn a score of 85.41% with eligible categories, by practitioners (grade V teachers) and earning a score of 97.22% with excellent categories, as well as obtaining student response assessments on Field trials of 99.33% with very good categories. Based on exposure of assessment results on the learning media DAKABO categorized as "very decent" and "very good" used in the field.

Keywords: dakabo, media learning, thematic learning

Abstrak

Media pembelajaran berupa gambar kurang menarik bagi siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan mendeskripsikan (1) desain pengembangan media pembelajaran DAKABO (2) kelayakan media pembelajaran DAKABO (3) kepraktisan media pembelajaran DAKABO. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan terdiri dari analisis kelayakan dan analisis kepraktisan. Jenis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media DAKABO layak, dan praktis untuk digunakan. Penilaian ahli media memperoleh skor 88,54% dengan kategori layak, ahli materi memperoleh skor 85,41% dengan kategori layak, oleh praktisi (guru kelas V) dan memperoleh skor 97,22% dengan kategori sangat baik, serta memperoleh penilaian respon siswa pada uji coba lapangan sebesar 99,33% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan paparan hasil penilaian diatas media pembelajaran DAKABO dikategorikan "Sangat Layak" dan "Sangat Baik" digunakan di lapangan.

Kata Kunci : dakabo, media pembelajaran, pembelajaran tematik

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal, yang dalam proses pembelajarannya harus diarahkan pada pengembangan kemampuan dasar seperti kemampuan berpikir dan pemahaman konsep sebagai dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan sebagaimana yang tertulis di dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 17 bahwa "pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah". Sehingga pemerintah terus berupaya memperbaiki sistem dan struktur pendidikan di sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk

meningkatkan mutu pendidikan dalam mencapai tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, yaitu pada pergantian kurikulum 2013.

Kurikulum ini menekankan pada pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap siswa agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual. Selain itu, menurut Sukmadinata (dalam Marlina 2013:30) yang menyatakan “kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang merangkum semua pengalaman belajar yang disediakan bagi siswa di sekolah”. Sehingga pada pembelajaran di kurikulum 2013 ini juga memberikan pengalaman belajar siswa yang bermakna dalam menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peran media pembelajaran sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran juga berperan sebagai sumber belajar yang harus di manfaatkan semaksimal mungkin sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan didukung media yang relevan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran tersebut harus memiliki fungsi dalam menunjang pembelajaran tematik di sekolah dasar. Fungsi media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai alat bantu memperoleh pemahaman pengetahuan secara kongkrit karena peserta didik ikut andil dalam penggunaan media tersebut. Penggunaan media pada penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah tidak berjalan lancar. Terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut juga dialami SDN 2 Pajaran Kabupaten Malang.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SDN 2 Pajaran, penggunaan media pembelajaran belum optimal. Hal ini dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana penunjang serta kurangnya SDM dalam menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia adalah buku tema yang diperoleh dari pemerintah. Buku tema berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, guru masih terpusat atau mengacu pada buku tema. Kelemahan dari buku tema adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang

bervariasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memperkaya ilmu pengetahuan.

Pada proses pembelajaran guru dituntut untuk terampil dalam mengkaitkan kegiatan pembelajaran dengan konsep-konsep yang harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan. Bagi peserta didik khususnya di jenjang sekolah dasar, suasana yang menyenangkan akan tercipta bila mereka belajar sesuai dengan dunia mereka, yaitu dunia bermain. Menurut Sugianto (dalam Rahayu dkk, 2015:66) mengemukakan bahwa “Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan dan suasana keceriaan. Sedangkan, alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik. Alat permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dimana media ini terinspirasi dari pendapat Rahayu (2016), bahwa “permainan edukasi berbasis keunggulan lokal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan mengaitkan proses pembelajaran dengan budaya lokal peserta didik”. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi pengulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi soal. Media DAKABO diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktivitas proses pembelajaran di SDN 2 Pajaran.

Konsep awal dari pengembangan media DAKABO ini mengacu pada karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain. Sudono (2000) berpendapat bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak” (Rahmatunnisa, 2018:71). Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis serta sosial anak sekolah dasar. Pada saat bermain anak berinteraksi antar teman yang banyak memberikan pengalaman yang berharga. Permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain secara berkelompok. Hal ini berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” sehingga permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan.

Inovasi dalam penelitian ini merupakan pengembangan media DAKABO berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang berupa alat permainan Dakon di variasi dengan kartu soal

berbobot yang memiliki tingkat kesulitan soal yang berbeda. Penggunaan media DAKABO ini akan menarik siswa untuk bermain sambil belajar dengan cakupan materi yang cukup luas.

Dari penjelasan diatas, tujuan penelitian ini diantaranya untuk mendeskripsikan (1) desain pengembangan media DAKABO pada pembelajaran tematik; (2) kelayakan media DAKABO pada pembelajaran tematik; (3) kepraktisan media DAKABO pada pembelajaran tematik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasi model ADDIE. Tahapan yang dilakukan peneliti meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Menurut Gafur (2012:38) model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 komponen atau langkah yaitu:

1. Analisis (*Analysis*), meliputi: analisis kurikulum, analisis karakteristik guru, analisis karakteristik peserta didik, analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.
2. Desain (*Design*), meliputi: menentukan materi pembelajaran, media, evaluasi dan sumber.
3. Pengembangan (*Develop*), meliputi: memproduksi media sesuai desain yang telah dibuat dan merevisi media pada ahli media dan materi.
4. Implementasi (*Implement*), dilakukan dengan ujicoba untuk mengetahui ketercapaian media yang telah dirancang pada siswa.
5. Evaluasi (*Evaluate*), dilakukan melalui 2 tahap yaitu evaluasi formatif untuk mengetahui keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan evaluasi sumatif untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi.

Pengembangan media pembelajaran DAKABO menggunakan materi keragaman budaya di Indonesia yang terdapat pada tema 1 Sub Tema 3 Pembelajaran ke-4. Media pembelajaran DAKABO dibuat untuk membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan.

Pengembangan media pembelajaran DAKABO yang telah dibuat harus melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi ialah untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran DAKABO sebagai pedoman perbaikan, setelah dinyatakan layak maka media DAKABO siap diujicobakan kepada siswa.

Ujicoba dilakukan kepada 15 siswa SDN 2 Pajaran Kabupaten Malang dengan memberikan angket respon untuk mengetahui kepraktisan dari media DAKABO. Penelitian dilakukan di SDN 2 Pajaran Kabupaten Malang pada semester II tahun ajaran 2018/2019 .

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ialah data yang berupa angka sebagai hasil dari pengukuran (Widoyoko, 2013:21). Sedangkan data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan (Widoyoko, 2013:18).

Penelitian ini menggunakan instrumen data yang meliputi angket dan dokumentasi. Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2010:199). Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala *likert* dengan kriteria (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik.

Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif berupa skor penilaian oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan siswa sebagai calon pengguna yang telah diisi pada lembar angket. Analisis data kualitatif berupa saran perbaikan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan calon pengguna digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan atau merevisi media pembelajaran.

Analisis kelayakan media didapat dari 2 validator yang terdiri dari: ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil validasi dengan teknik perhitungan presentase kelayakan media. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar sebagai bahan perbaikan produk oleh peneliti. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir setiap butir yang bersangkutan. Perhitungan presentase kelayakan media menggunakan metode yang dicontohkan oleh Sugiyono (2009:419).

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah seluruh presentase kelayakan dihitung, untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakann.

Analisis kepraktisan dilakukan dengan cara menghitung rata-rata skor untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran dari respon praktisi (guru), dan respon siswa cara perhitungannya sama seperti analisis kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian Produk

Pengujian produk dilakukan kepada ahli media, ahli materi, praktisi dan siswa. Tujuannya untuk mengetahui kualitas media pembelajaran DAKABO. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Hasil Validasi, Penilaian Guru, dan angket siswa

No.	Penilaian kualitas media	Presentase
1.	Ahli Media	88,54%
2.	Ahli Materi	85,41%
3.	Guru Kelas V	97,22%
4.	Siswa Kelas V	99,33%
Rata-rata Presentase		92,62%

Berdasarkan tabel 1 bahwa media pembelajaran DAKABO setelah melalui beberapa tahapan penilaian mulai dari validasi ahli media mendapatkan presentase 88,54% dalam kategori “Layak”. Validasi ahli materi mendapatkan presentase 85,41% dalam kategori “Layak”. Penilaian oleh praktisi atau guru kelas V mendapatkan presentase 97,22% dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh siswa mendapatkan presentase 99,33% dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata penilaian secara keseluruhan mendapatkan presentase 92,62% dalam kategori “Layak” dan “Sangat Baik”, sehingga dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Prosedur pengembangan media pembelajaran DAKABO mengadaptasi dari model ADDIE yang bertujuan untuk mendeskripsikan (1) mendiskripsikan desain pengembangan media DAKABO; (2) mendiskripsikan kelayakan media DAKABO; (3) mendiskripsikan kepraktisan media DAKABO.

Pengembangan Media Pembelajaran DAKABO

Pengembangan media pembelajaran DAKABO mengadaptasi dari model ADDIE. Model ADDIE terdapat 5 tahapan yang dilakukan peneliti meliputi tahap analisis yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik guru, analisis karakteristik siswa dan

analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Hal yang didapatkan dari tahap ini adalah peneliti mengetahui kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 revisi 2017 yang difokuskan pada tema 1 materi keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk alat permainan edukatif berupa Dakon yang di variasi dengan kartu soal yang memiliki tingkatan kesukaran yang berbeda-beda. Terdapat tiga tahapan yaitu tahap desain, tahap perhitungan uji tingkat kesukaran soal, dan tahap pengembangan konsep permainan.

Tahap desain yang peneliti lakukan adalah merancang media yang akan dikembangkan pada materi keragaman budaya di Indonesia. Tahap pertama yang dilakukan adalah memilih materi yang memiliki cakupan bahasan yang luas yang menuntut siswa untuk menghafal serta membuat soal yang sesuai dengan materi yang telah dipilih. Materi yang dipilih yakni materi keragaman budaya di Indonesia.

Tahap perhitungan uji tingkat kesukaran soal untuk menentukan poin yang akan dicantumkan pada kartu bobot. Tahap ketiga yakni peneliti menentukan serta membuat konsep alat permainan yang akan dikembangkan. Peneliti ditahap ini juga melakukan pemilihan bahan dan warna yang akan digunakan. Pada saat menentukan alat permainan yang akan dikembangkan, peneliti awalnya melihat dari permainan-permainan yang terjual di pasaran. Peneliti mengamati bentuk-bentuk alat permainan dakon serta desainnya. Tahap keempat peneliti membuat desain kartu bobot yang akan dipakai serta menentukan warna dan bobot kartu sesuai dengan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran soal pada *software Adobe Photoshop*.

Tahap selanjutnya peneliti membuat instrumen penelitian yang berupa angket validasi untuk ahli media, angket validasi untuk ahli materi, angket untuk praktisi (guru), angket untuk siswa, dan peneliti mengembangkan RPP sebagai pedoman implementasi media. Media DAKABO ini disediakan petunjuk penggunaan agar pengguna lebih terarah dalam menggunakan media. Perencanaan ujicoba media ini akan dilaksanakan dalam sehari penuh dengan bantuan guru kelas.

Tahap implementasi meliputi uji coba kepada 15 siswa SDN 2 Pajaran Kabupaten Malang. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar dan secara bergantian menjadi pemain untuk mengumpulkan poin dengan cara menjawab soal yang tersedia. Pada tahap akhir ujicoba yang dilakukan peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap media, maka peneliti memberikan angket agar siswa juga menilai media materi keragaman budaya di Indonesia.

Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi (2016), yang melakukan pengembangan media congklak lumbung cerdas untuk meningkatkan kerjasama belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang menunjukkan bahwa produk tersebut baik untuk meningkatkan kerjasama belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran DAKABO

Media pembelajaran DAKABO dapat diketahui kelayakan dan kepraktisan melalui tahap pengembangan dan implementasi yaitu dengan memproduksi media dan melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, praktisi dan angket respon siswa.

Memproduksi media pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu mendesain media pembelajaran dengan menginovasi papan dakon serta menambah variasi kartu soal yang memiliki tingkat kesukaran yang berbeda. Desain media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1. Papan DAKABO kondisi terbuka



Gambar 2. Papan DAKABO kondisi terlipat



Hasil pengembangan yang telah dilakukan maka peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan praktisi untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang terdiri dari penilaian, saran dan komentar. Hal ini dilakukan untuk perbaikan media pembelajaran. Penilaian hasil validasi mendapatkan kategori layak dan praktis dapat dilihat pada tabel 1. Sinta (2016) yang mengembangkan media pembelajaran media Dakon berkartudalam membentuk karakter siswa dengan hasil pengembangan media tersebut menghasilkan produk yang berkualitas baik untuk menambah alternatif media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran DAKABO pada pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran DAKABO dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan melatih siswa dalam menghafal materi yang memiliki cakupan yang luas. Kelayakan media pembelajaran DAKABO dapat dilihat dari penilaian ahli media sebesar 88,54%, ahli materi presentase 85,41% dan praktisi sebesar 97,22%. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran DAKABO layak untuk diimplementasikan.

Kepraktisan media pembelajaran DAKABO pada pembelajaran tematik diketahui dari hasil penilaian angket respon siswa mendapatkan presentase 99,33% dengan kategori sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran peneliti untuk guru, Media pembelajaran DAKABO ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berupa alat permainan sehingga akan mempermudah guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai bahan rujukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Marlina, M. E. 2013. Kurikulum 2013 yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, (Online), 5 (2): 30, (<http://www.jurnal.unimed.ac.id>), diakses 1 Januari 2019.
- Pratiwi, I. 2016. Pengembangan Media Congklak Lumbung Cerdas untuk Meningkatkan Kerjasama Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (1). (Online), (<http://ojs.upy.ac.id/ojs/index.php/jpi/article/view/862>), diakses 15 Desember 2018

- Rahayu, F. S., Susi., Wilfridus. 2015. Peningkatan Pemasaran bagi Pengusaha Mikro APE. *Jurnal Maksipreneur*, (Online), 5 (1):66, (<http://www.ejournal.up45.ac.id>), diakses 13 Desember 2018.
- Rahayu, R. 2016. Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi*, (Online), 1-11, (<http://www.eprints.umk.ac.id>), diakses 1 Februari 2019.
- Rahmatunnisa, S. & Siti. 2018. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak. *Jurnal Pendidikan*, (Online), 2 (1):71, (<http://www.jurnal.umj.ac.id>), diakses 20 Desember 2018.
- Sinta, D R. 2016. *Pengembangan Media Dakon Berkartu dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 04 Batu*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UMM.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kelembagaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. (Online), (<http://www.kelembagaan.ristekdikti.go.id>), diakses 9 Februari 2019.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

