

Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sukolilo 01 Kecamatan Wajak

Kurniawan Surya Prayoga¹⁾, Farida Nur Kumala²⁾, Arnelia Dwi Yasa³⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

yogacikur@gmail.com, faridankumala@unikama.ac.id

Kurniawan@gmail.com

Abstract

This study aims to develop the jumanji game media, measure the feasibility, practicality, and effectiveness of the media developed to find out the results of the development of the jumanji game media, foster student enthusiasm in thematic learning.

The research method used is development, using the ADDIE model. The research subjects were 16 grade V students of SDN Sukolilo 01, Wajak District. The feasibility of the media is obtained from the results of the validation of media experts, material experts, linguists. Instruments of practicality were obtained from questionnaires given to teachers and students. The effectiveness is obtained from observations to students. The data analysis technique uses descriptive qualitative and quantitative.

The results of research on the development of jumanji media; (1) The eligibility assessment gets a percentage of 90% with a very valid category, (2) material gets a percentage of 98% with a very valid category, (3) the language gets a percentage of 88.5% with a valid category, (4) practicality get a percentage of 92% with the practical category, (5) The results of observations on the effectiveness of jumanji media received a percentage of 92%. So the jumanji game media can be used as a teacher's reference as a learning medium.

Keywords: learning Media, Jumanji Games, Thematic Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan jumanji, mengukur kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media yang dikembangkan untuk mengetahui hasil pengembangan media permainan jumanji, menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran tematik.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan, menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian 16 siswa kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak. Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Instrumen kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Keefektifan diperoleh dari hasil observasi kepada siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan media permainan jumanji; (1) Penilaian kelayakan mendapat presentase 90% dengan kategori sangat valid, (2) materi mendapatkan presentase 98% dengan kategori sangat valid, (3) bahasa memperoleh presentase 88,5% dengan kategori valid (4) kepraktisan mendapatkan presentase 92% dengan kategori praktis, (5) Hasil observasi keefektifan media permainan jumanji mendapat presentase 92%. Sehingga media permainan jumanji dapat dijadikan referensi guru sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan *Jumanji*, Pembelajaran Tematik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak yang mutlak didapatkan oleh setiap rakyat Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan tujuan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia yang tertuang dalam UUD 1945 alinea ke empat yakni “*Mencerdaskan kehidupan bangsa*”. Sejalan dengan hal tersebut, sistem pendidikan di Indonesia dari masa ke masa semakin menunjukkan sinergi yang positif. Ditandai dengan beberapa perubahan kurikulum yang terjadi dari masa ke masa, perubahan tersebut semata-mata menyesuaikan dengan perkembangan dan kondisi zaman.

Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2014: 2) merupakan Kurikulum penyempurnaan KTSP yang tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 68,69 dan 70 Tahun 2013 tentang pemberlakuan Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan KTSP yang sudah diberlakukan sejak tahun 2006. Kurikulum 2013 menekankan pada penyempurnaan tujuan, strategi pembelajaran dan sistem evaluasi. Dari sisi tujuan dan konsep pengembangan, Kurikulum 2013 tidak jauh berbeda dengan KTSP. Namun, bila ditelaah lebih dalam, secara operasional Kurikulum 2013 lebih menekan pada pembentukan karakter dan pencapaian level berpikir tingkat tinggi yang dianggap bersifat strategis jangka panjang. Menurut Kurikulum 2013, proses pembelajaran diarahkan pada penyajian materi secara terpadu untuk pencapaian semua aspek kompetensi secara utuh dengan lebih menekankan pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik.

Pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari beberapa mata pelajaran ke dalam tema (Trianto, 2009: 84). Fungsi Pembelajaran tematikyaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik (Kemendikbud, 2014: 15). Jadi pembelajaran tematik membantu guru dalam menanamkan pengalaman belajar peserta didik untuk dijadikan bekal dalam hidup di masyarakat sehingga pembelajaran yang diberikan guru menjadi bermakna.

Mengajarkan pembelajaran tematik diharapkan dilakukan dengan sangat kreatif dan inovatif, dimana proses penyampaian tidak cukup hanya dengan penyampaian secara ceramah yang mengakibatkan penyampaian informasi kepada peserta didik kurang menarik. Jika kita

sedikit perhatikan banyak sekali sumber belajar yang bisa dimanfaatkan tergantung dari kita bisa mengembangkannya dengan kreatif mungkin sehingga para pendidik tidak kekurangan sumber belajar. Berdasarkan unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran untuk mendukung suatu proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu pembelajaran sebagai sarana pendukung yang dapat dipergunakan untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik Sekolah Dasar adalah dengan mengajak peserta didik bermain sambil belajar. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Sesuai dengan hasil observasi peneliti, dalam proses pembelajaran di SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak Kabupaten Malang, guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak terlalu banyak menggunakan media pembelajaran, hal ini membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang memahami isi materi yang ada didalam pembelajaran tematik tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran tersebut dinamakan dengan media permainan Jumanji.

Penelitian yang dilakukan yaitu berupa media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan berupa pembuatan permainan jumanji yang mengacu pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Dengan adanya permainan tersebut diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran setidaknya dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik. Dimana permasalahan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran adalah peserta didik yang tidak fokus dalam belajar, jenuh dengan keadaan disekitar, yang mengakibatkan peserta didik bermalasan saat belajar dan sulit memahami pelajaran yang sedang berlangsung. Dalam belajar peserta didik juga butuh rileksasi, hiburan, serta media pembelajaran permainan yang menarik.

Permainan mengandung unsur-unsur kesenangan dan kegembiraan. Kesenangan dapat mendukung siswa dalam proses belajar yang efektif. Sehingga permainan dapat membantu

peserta didik lebih termotivasi untuk belajar secara aktif dan juga mengerahkan kemampuan untuk memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01”** dengan sajian yang lebih menarik khususnya untuk kalangan peserta didik Sekolah Dasar.

METODE

Pada penelitian pengembangan media permainan jumanji ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE. Thiagarajan dalam Prasetyo (2012: 5) mengemukakan bahwa tahapan-tahapan siklus R&D model ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Developmen, Implementation* dan *Evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE, karena menurut Prasetyo (2012: 4) dalam kelima tahapan dalam model ADDIE mampu menjadi panduan bagi peneliti sebagai desainer agar bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran yang optimal dan efektif. Oleh karena itu peneliti berharap dengan menggunakan model ADDIE media yang dikembangkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu siklus.

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukolilo 01 Kabupaten Malang yang berjumlah 16 siswa. Instrumen penelitian disusun dan dikembangkan untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan suatu perangkat dalam pembelajaran. Kelayakan produk dibuktikan melalui validasi para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kepraktisan dapat dibuktikan melalui tanggapan guru dan siswa tentang produk yang telah dibuat oleh peneliti. Keefektifan dapat dibuktikan melalui hasil observasi kepada siswa selama menerima pembelajaran dengan bantuan media permainan jumanji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media permainan jumanji dikembangkan berdasarkan langkah-langkah yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang meliputi lima tahap penelitian (Prasetyo, 2012: 5), yaitu: (1) *Analysis*, siswa kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran

tematik, (2) *Design*, tahap perencanaan yaitu berisi pembuatan format dan rancangan media pembelajaran yang dibutuhkan pada pembelajaran Tema 5 Ekosistem Sub Tema 1 Komponen Ekosistem.

Desain atau rancangan semua komponen media permainan jumanji dibuat pada tahap ini, (3) *Development*, yaitu pembuatan produk berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat. Setelah produk selesai dibuat peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli yaitu: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil rata-rata persentase 92%, (4) *Implementation*, pada tahap ini media permainan jumanji diimplementasikan pada uji coba lapangan pada 16 siswa kelas V SDN Sukolilo 01, pada tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk menguji kepraktisan dan keefektivan media permainan jumanji sesuai dengan pernyataan Prasetyo (2012: 5) bahwa, tahap implementasi digunakan sebagai sarana penyampaian materi pada produk yang dikembangkan. Untuk menguji kepraktisan, diberikan angket respon guru dan siswa, hasil angket respon guru dan siswa mendapat rata-rata persentase 92%

Uji keefektifan diukur dengan hasil observasi belajar siswa setelah belajar dengan bantuan media permainan jumanji yang dikembangkan, rata-rata persentase yang didapat adalah 92%, (5) *Evaluation*, yaitu memperbaiki media permainan jumanji yang dikembangkan setelah dilakukan validasi dan diterapkan pada pembelajaran.

Pengembangan media permainan jumanji ini didasari dengan adanya masalah antusiasme siswa dalam proses pembelajaran tematik khususnya pada tema 5 ekosistem sub tema 1 komponen ekosistem. Terdapat banyak alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satunya ialah media permainan jumanji. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan jumanji mampu meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas (Nurseto, 2011: 22). Terbukti dengan menggunakan media permainan jumanji, pada awal pembelajaran siswa sangat tertarik dengan media permainan jumanji. Selain itu, siswa juga sangat antusias dalam mengikuti proses belajar di kelas. Proses pembelajaran di kelas sangat menyenangkan dan tidak membosankan, karena media permainan jumanji didesain dengan gambar-gambar dan tantangan berupa soal yang harus diselesaikan untuk memenangkan permainan ini. Sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar.

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan jumanji dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Selain itu, siswa juga dapat memahami materi dengan sangat mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan penilaian kelayakan yang dilakukan oleh validator yaitu, (1) hasil penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 89,8% dan (2) hasil penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 84,6%. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan, rata-rata nilai yang diperoleh dari semua validator adalah 89,6% dengan kategori layak. Karena media permainan jumanji ini memiliki kriteria dan komponen yang menarik, sehingga mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dan paparan di atas, media permainan jumanji dinyatakan valid atau layak digunakan.

Penilaian kepraktisan media permainan jumanji diperoleh hasil yaitu, (1) hasil penilaian angket respon guru memperoleh persentase rata-rata 94%, (2) hasil penilaian angket respon siswa memperoleh persentase rata-rata 90%. Berdasarkan hasil tersebut, rata-rata nilai yang didapat dari angket respon guru dan siswa adalah 92%, kepraktisan media permainan jumanji didapatkan dengan kategori Baik. Karena guru kelas menyatakan bahwa, media permainan jumanji ini sangat efektif digunakan didalam pembelajaran. Selain itu, media permainan jumanji juga memudahkan siswa dalam belajar. Dengan demikian, media permainan jumanji dinyatakan praktis.

Penilaian keefektifan media permainan jumanji diukur dengan hasil observasi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media permainan jumanji. Hasil observasi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media permainan jumanji mendapat persentase rata-rata 92%. Sehingga media permainan jumanji dapat dinyatakan efektif dalam pembelajaran. Karena dengan menggunakan media permainan jumanji siswa lebih antusias dalam belajar dan siswa mampu mengerjakan kuis atau soal pada media permainan jumanji dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran Tema 5 Ekosistem Sub Tema 1 Komponen Ekosistem dengan bantuan media permainan jumanji, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurseto, 2011: 22). Dengan demikian, media permainan jumanji dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, khususnya pada Tema 5 Ekosistem Sub Tema 1 Komponen Ekosistem.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan produk, dapat disimpulkan bahwa media permainan jumanji merupakan sebuah produk yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model penelitian pengembangan ADDIE. (1) *Analysis*, siswa kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan

menyenangkan dalam pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran tematik. (2) *Design*, tampilan media permainan jumanji didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6*. (3) *Development*, media permainan jumanji dibuat menggunakan *Construct 2*, lalu dirubah menjadi file apk menggunakan *Website 2 APK*. (4) *Implementation*, pada tahap ini media permainan jumanji diimplementasikan pada 16 siswa kelas V SDN Sukolilo 01. (5) *Evaluation*, yaitu memperbaiki media permainan jumanji yang dikembangkan setelah melakukan validasi dan penerapan pada pembelajaran.

Media permainan jumanji dinyatakan valid berdasarkan hasil dari validator, yaitu ahli media memperoleh rata-rata persentase 90%, dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase 98%, dan ahli bahasa memperoleh persentase 88,5%. Persentase rata-rata dari ketiga ahli adalah 92%. Berdasarkan hasil penelitian, hasil angket respon Guru mendapat persentase rata-rata 94%, serta hasil angket respon siswa dengan persentase rata-rata 90%. Rata-rata persentase yang didapat dari angket respon guru dan siswa adalah 92%. Berdasarkan persentase yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa, kepraktisan media permainan jumanji dinyatakan dengan kategori sangat baik. Keefektifan media permainan jumanji diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran menggunakan media permainan jumanji. Hasil keefektifan media permainan jumanji pada keseluruhan aspek mendapat persentase rata-rata 92% dengan kriteria baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. *Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran*. (Online), (<http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20oTIK.ppt>), diakses 5 Juni 2019
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Kadir, Abdul dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kadir, Abdul dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Wali Pers
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musfiqon, HM. 2011. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rusman`. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Tiur Asih. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Sadiman, Tiur Asih. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sibilana, Ribab Anas. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang*. Tesis. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, 2010. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Trianto. 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar