

Pengembangan Permainan Spider King Sebagai Media Pembelajaran

Untuk Siswa SD Kelas III

Feri Datul Usfi*, Suji Dul Aji, Dwi Agus Setyawan
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
u.datul29@gmail.com*

Abstract: Learning at SDN Dawuhansengon IV is only driven by projectors and images in the learning process so that students feel bored in the classroom. So it is necessary to have media in the form of games to support learning. This study aims to develop and determine the feasibility, practicality and effectiveness of spider king media in grade III elementary school students. The research model used is the 4D development research model which consists of 4 stages, namely: the *Definie* stage, the *Design* stage, the *Development* stage, and the *Disseminate* stage, but this research only reaches the development stage (*Developmen*). The trial subjects in this study were 12 grade III students at SDN Dawuhansengon IV. The results showed that the material experts got a score of 90%, the linguists were 83.33%, the media experts were 91.66%. Questionnaire for teacher responses was 85.93%, student responses were 90.15%, and the effectiveness test was 78.33% with the effective category. Based on the explanation of the research results on the spider king media can be used as a reference in the learning process of elementary school students.

Key Words: Media, spiderking games.

Abstrak: Pembelajaran di SDN Dawuhansengon IV yang hanya terpacu pada proyektor dan gambar pada proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan didalam kelas. Maka perlu adanya media dalam bentuk permainan sebagai pendukung dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pada media spider king pada siswa sekolah dasar kelas III. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap *Definie*, tahap *Design*, tahap *Development*, dan tahap *Disseminate*, tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Developmen*). Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah 12 siswa kelas III di SDN Dawuhansengon IV. Hasil penelitian menunjukkan dari ahli materi memperoleh skor 90%, ahli bahasa sebesar 83,33%, ahli media sebesar 91,66%. Angket respon guru 85,93%, respon siswa 90,15%, dan uji keefektifan sebesar 78,33% dengan kategori efektif. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas media spider king dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media, permainan spiderking.

Pendahuluan

Penerapan Kurikulum 2013, guru memiliki kebebasan dalam memanfaatkan beragam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat, perhatian, maupun kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut penting, karena dalam Kurikulum 2013 seorang guru tidak hanya sekedar mengajar tetapi merupakan fasilitator. Guru diminta untuk lebih berkompeten dalam memfasilitasi peserta didik. Salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif adalah menggunakan media pembelajaran. Untuk pemilihan media sendiri harus disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa sekolah dasar, terutama terutama pada kelas rendah termasuk tahap operasional konkret (Indriasih,

2015) sejalan dengan (Khumairo & Yuliandari, 2019) siswa disekolah dasar pada kelas rendah masih cenderung berpikir konkret dalam memahami suatu situasi, sehingga mereka masih membutuhkan media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.

(Sumantri, 2016:304) Media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pembelajaran. Untuk pemilihan media sendiri harus disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa sekolah dasar, terutama terutama pada kelas rendah termasuk tahap operasional konkret (Indriasih, 2015) sejalan dengan (Khumairo & Yuliandari, 2019) siswa disekolah dasar pada kelas rendah masih cenderung berpikir konkret dalam memahami suatu situasi, sehingga mereka masih membutuhkan media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 7 November 2019 di SDN Dawuhansengon 4 dengan guru kelas III bahwa masalah yang dihadapi oleh guru saat ini adalah para siswa cenderung pasif, kurang semangat dalam belajar adapun siswa yang benar-benar aktif tapi tidak terkontrol, yang pada akhirnya materi tidak tersampaikan dengan optimal. Saat pembelajaran siswa hanya menggunakan media gambar yang ditampilkan melalui proyektor. Akibatnya siswa merasa bosan, sehingga mereka mencari hiburan dengan bermain sendiri dan mengobrol dengan teman tanpa memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media sebagai penunjang dalam penyampaian materi. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran tematik pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 3 yang perlu adanya sebuah media berupa permainan. Dengan terciptanya permainan dalam media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa yang akan menarik perhatian siswa seperti halnya yang disampaikan oleh (Puspita & Surya, 2017) media yang digunakan bisa menjadi hal yang menarik perhatian siswa seperti permainan yang dilakukan dalam pembelajaran, maka akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, karena pengguna akan mendapatkan suatu hal yang baru. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Puspita & Surya, 2017) dengan judul pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV sekolah dasar "permainan ular tangga dapat membangun kreativitas dan aktivitas siswa dalam belajar.

Dengan adanya permasalahan yang ada dilapangan dan juga dukungan dari guru wali kelas III bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran tematik. Sehingga mendasari dipilihnya media pembelajaran berupa permainan spider king yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif.

Metode

Model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keaktifan produk (Sugiyono, 2013:407). Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti

adalah model 4D. Model ini, terdiri dari empat tahapan yang dikenal dengan model Thiagarajan(Hobri, 2010).

Model penelitian dipilih karena model tersebut dianggap cocok dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, model ini mudah dipelajari, sederhana, ringkas, strukturnya sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Desain pengembangan media spiderking berdasarkan tahapan yang dikemukakan oleh (Trianto, 2010:189) yang meliputi tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap penyebaran peneliti tidak memperbanyak produk dalam skala yang lebih luas.

Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Dawuhansngon IV yang berjumlah 12 siswa. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2019/2020 semester 2 dengan menggunakan Instrument pengumpulan data pada penelitian ini. (1) observasi yang dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk menghimpun data penelitian yang diamati oleh peneliti secara langsung. (2) Dokumentasi guna untuk mendapatkan bukti berupa foto yang dapat memperkuat hasil penelitian (Arikunto, 2016). (3) Angket atau Kusioner yaitu sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden (Arikunto, 2016) guna sebagai pengukur kelayakan produk yang didapatkan dari para ahli, serta untuk mengetahui kepraktisan pada media yang didapatkan dari praktisi atau guru, dan juga respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah data kuantitatif yang berupa angka sebagai hasil dari penelitian dan data kuantitatif bersifat objektif (Widoyoko, 2013:21) serta data kualitatif diperoleh dari masukan dan tanggapan para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media), guru kelas III serta siswa kelas III. Analisis kelayakan dan kepraktisan menggunakan data hasil validasi dan responden yang mengacu pada tabel kriteria bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas

Presentase Pencapaian	Interpretasi
76% - 100 %	Layak
56% - 75%	Cukup Layak
40% - 55%	Kurang Layak
0 – 39%	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2016:284)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Presentase Pencapaian	Kriteria
80% - 100 %	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup Baik
40% - 55%	Kurang Baik
30% – 39%	Gagal

(Sumber: Arikunto, 2016:245)

Tabel 2. Kriteria Keefektifan

Presentase Pencapaian	Interpretasi
84% - 100 %	Sangat Baik
71% - 83%	Baik
61% - 70%	Kurang Baik
41% - 60%	Sangat Kurang
0% - 40%	Tidak Valid, Perlu Revisi Total

(Sumber: Zainul, 2009:50)

Untuk mengetahui presentase kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan rumus yang akan digunakan dalam teknik analisis adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentasi keidealan} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Tahap penelitian awal, peneliti lakukan di SDN Dawuhansengon IV Kabupaten Pasuruan guna mengumpulkan informasi terkait pengembangan produk yang akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas III SDN Dawuhansengon IV, dan juga observasi terkait proses pembelajaran yang dilakukan, permasalahan yang dihadapi serta karakter siswa.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan, ditemukannya beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.
2. Dibutuhkannya media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi karena guru hanya menggunakan media gambar yang hanya ditunjukkan melalui proyektor yang membuat siswa merasa jenuh didalam kelas.
3. Dibutuhkannya media yang sesuai dengan karakter siswa, terutama pada siswa kelas rendah yang masih suka bermain.

Berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkannya media pembelajaran berupa permainan yang dapat menarik perhatian siswa. Seperti halnya yang disampaikan oleh (Nur, Aprilia, 2019) media pembelajaran dalam bentuk permainan akan menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada tahap perancangan, yang mempunyai tujuan untuk membuat konsep media spider king yang berupa media permainan untuk menghilangkan kejenuhan siswa didalam kelas. (Septiarti, 2015) belajar dengan menggunakan unsur permainan akan mendapatkan respon yang baik dari siswa karena permainan mempunyai sifat yang menghibur dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti mengembangkan media permainan yang diberi nama spider king yang meliputi pembuatan soal, pembuatan dadu, pembuatan desain permainan spider king yang menggunakan *photoshop CS4*, dan menciptakan peraturan

karena adanya peraturan dalam permainan yang berarti harus dipatuhi oleh setiap pemain (Septiarti, 2015).

pada tahap pengembangan (*Development*) peneliti melakukan validasi kepada ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) untuk mendapatkan saran maupun kritik yang berguna bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran spider king. hasil yang diperoleh dari ahli media secara keseluruhan mendapatkan skor 91,66% yang berarti media spider king ini dikatakan sangat layak. Terdapat satu ahli materi yang menilai kualitas soal, kesesuaian isi serta bahasa yang digunakan secara keseluruhan mendapatkan 90% dengan kategori sangat layak. Dan ahli bahasa yang menilai ketepatan penggunaan bahasa, kalimat, serta ejaan yang benar dan secara keseluruhan mendapatkan presentase dari ahli bahasa sebesar 83,33%. Tingkat kepraktisan media didapatkan dengan melakukan uji coba produk media spiderking dengan membagikan lembar angket respon kepada siswa dan guru. Media spiderking diujicobakan kepada 12 siswa kelas III dengan mendaptkkan skor respon siswa sebesar 90,15% sehingga termasuk pada kategori “sangat praktis” dan Hasil respon guru mendapatkan 85,93% dengan kategori “sangat praktis”. **Pada tahap penyebaran, peneliti tidak menyebarkan produk pengembangan dan hanya dilakukan pada kelompok kecil, yaitu kelas III SDN Dawuhansengon 4.**

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan media spider king masuk pada kategori sangat baik yang dapat dilihat dari kevalidan yang ditunjukkan dari perolehan skor oleh ahli materi yang mendapatkan skor 90%, . Ahli bahasa mendapatkan skor 85,41% dengan kategori layak, dan oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 91,66% dengan kategori sangat layak. Dan juga hasil Kepraktisan guru diperoleh skor 85,93% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil dari kepraktisan siswa mendapat skor 90,15% dengan kategori sangat baik. Selain itu juga terdapat hasil uji keefektifan yang sebelum menggunakan media spider king diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,25% dan setelah menggunakan media spider king diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,33% yang mengalami peningkatannilai yang signifikan dengan nilai rata-rata 22,08%. Dengan hasil tersebut yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media spider king pada proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa permainan spider king ini menyarankan untuk pengembangan selanjutnya dimana Mengingat media spider king merupakan media yang terbilang sangat biasa terbuat dari alat yang sederhana yang mudah didapatkan, sehingga dalam penelitian selanjutnya diharapkan alat yang digunakan lebih kompleks sehingga tidak mudah rusak serta dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2016). . *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hobri, H. (2010). *Penelitian Pengembangan*. Retrieved from [http://https://www.google.com/search?q=%5BPERNYATAAN%5D+Metodologi+penelitian+pengembangan+\(aplikasi+pada+penelitian+pendidikan+matematika\)&aqs=chrome..69i57.1494j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](http://https://www.google.com/search?q=%5BPERNYATAAN%5D+Metodologi+penelitian+pengembangan+(aplikasi+pada+penelitian+pendidikan+matematika)&aqs=chrome..69i57.1494j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8). Diakses 20 Oktober 2019
- Indriasih, A. (2015). *Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas iii sd*.
- Khumairo, D., & Yuliandari, R. N. (2019). *Development Learning Media Mathematics Game Board Triple-F (Fraction For Fun) to Improve Understanding of the Material Various Forms of Fractions*. 331–339.
- Nur, Aprilia, dkk. (2019). *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 107–113.
- Puspita, D. M., & Surya, E. (2017). Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School. *Interational Journal Of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33, 3.
- Septiarti, Y. (2015). Pengembangan Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 16(1), 24–25. <https://doi.org/10.30798/makuiibf.323102>
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syarif, S. M. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tang, M., Jufri, J., & Sultan, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Berbasis Wacana Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 22(2), 169–175.
- Widoyoko. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.