



PENGEMBANGAN MEDIA LAKTONA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS III SD

Ikha Budi Santoso[✉], Susilo Tri Widodo

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2018**

Disetujui **Februari 2018**

Dipublikasikan

Maret 2018

Keywords:

Hasil Belajar, Laktona, PKn

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Laktona, menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran Laktona dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SD N Pakintelan 03 Semarang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Laktona dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan peningkatan rata-rata hasil belajar posttest siswa menggunakan media Laktona sebesar 0,592 yang termasuk kriteria sedang. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media Laktona sangat layak diterapkan dalam pembelajaran PKn yaitu dengan rata-rata skor 3,61 dari total skor 4 oleh ahli media dan rata-rata skor 3,89 dari total 4 skor oleh ahli materi. Hasil angket tanggapan guru juga menunjukkan skor rata-rata 4 dari total skor 4 yang berada pada kategori sangat layak untuk di terapkan ke siswa SD. Media pembelajaran Laktona efektif diterapkan, dibuktikan dengan perhitungan uji perbedaan rata-rata pada nilai t adalah 11,834 dengan nilai signifikansi 0,000 maka H_a diterima karena signifikansi $< 0,05$ yang berarti ada perbedaan hasil belajar pretest dan posttest. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Laktona dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi norma.

Abstract

The objectives of this research were to develop the Laktona learning media, to examine the effectiveness and expedience of Laktona learning media to improve the learning outcomes of National Resilience of 3rd grade students of SDN Pakintelan 03 Semarang. The research method was Research and Development (R&D). The result of this research indicated that the learning media named Laktona can improved the learning outcomes, it can be seen with increasing the rate of learning outcomes of posttest used the Laktona media about 0,592 (medium level). The validation results of media and material expert indicated that the Laktona media was suitable applied in the National Resilience Learning with average score about 3,61 of 4 by media expert and 3,89 of 4 by material expert. The result of teacher responds showed that average score 4 of 4, it is worthed to applied in elementary students. Laktona learning media was applied effectively, this result was supported by the average difference of students' understanding through the t test was 11,834 with significance value of 0,000. So that, H_a was accepted because the significance was $< 0,05$. It means there is difference of learning outcomes of pretest and posttest. The conclusion of this research showed that the learning media named Laktona can improved the learning outcomes of National Resilience about Norm. © 2018 Universitas Negeri Semarang.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6366

[✉] Alamat korespondensi:

Sriwedari, Jaken, Pati 59184

E-mail: ikhabudisantoso@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian.

Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip antara lain pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai budaya, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemis dengan sistem terbuka dan multimakna.

Selain itu, mampu mengembangkan kreativitas peserta didik di dalam pembelajaran melalui pengembangan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Perlu adanya sistem pendidikan yang baik guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirumuskan.

Menurut Budiningsih, (2012) Peranan guru dalam belajar konstruktivistik guru atau pendidik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Luncana Faridhoh Sasmito menambahkan dalam Jurnal Dasar Volume 2, Nomor 2, Juli 2015 bahwa proses kegiatan

belajar mengajar yang baik adalah harus berorientasi pada keaktifan peserta didik.

Agar materi yang disampaikan bisa diterima dengan mudah oleh peserta didik guru harus sekreatif mungkin dengan membuat media pembelajaran inovatif yang bisa menarik perhatian siswa. Media pembelajaran menurut Suryani dan Agung (2012), adalah “media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan, atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Hasil identifikasi melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen daftar nilai siswa menunjukkan bahwa pembelajaran PKn siswa kelas III yang dilaksanakan belum maksimal. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran PKn masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi skill menghafal dibandingkan skill memproses pemahaman sendiri pada suatu materi. Penyampaian pembelajaran tidak didampingi dengan media pembelajaran sehingga tidak terjalin komunikasi aktif antara guru dan siswa.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan terhadap siswa. Venera dalam jurnal *Internasional Procedia – Social Behavioral Sciences* menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat

memfasilitasi perolehan pengetahuan dan mengilustrasikan konsep. Hasil identifikasi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran permainan yaitu Laktona.

Nugrahani dalam jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan yang berpendapat bahwa media ular tangga dinilai efektif untuk mengulang bab-bab tertentu dalam pembelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Media pembelajaran ular tangga juga efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa.

Sependapat dengan Nugrahani, Riva (2012) bahwa bermain merupakan kegiatan yang dibutuhkan terutama bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Hasil identifikasi mendorong peneliti untuk mengembangkan media permainan berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Laktona (Ular Tangga Kreatif tentang Norma) dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pakintelan 03 Kota Semarang". Dengan inovasi media pembelajaran permainan edukatif yang dikemas dalam permainan ular tangga maka akan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga prestasi belajar siswa diharapkan akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D), peneliti mengadopsi langkah pengembangan media

menurut Sugiyono (2009) dan tahapan prosedur penelitian dan pengembangan media Laktona disesuaikan kebutuhan peneliti, ialah sebagai berikut (a) Potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi produk, (e) revisi desain, (f) uji coba produk, (g) revisi produk, (h) uji coba pemakaian, (i) revisi produk, (j) produksi media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes dan non tes. Tes diberikan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar terhadap materi yang diajarkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media Laktona dalam pembelajaran PKn, sedangkan teknik non tes berupa lembar observasi, angket kebutuhan, angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru, dan dokumentasi.

Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi media Laktona sebagai variabel bebas dan hasil belajar PKn pada materi norma sebagai variabel terikat ganda. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Pakintelan 03 Kota Semarang tahun ajaran 2017/2018. Jumlah siswa adalah 26 siswa, terdiri 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Laktona

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas III SDN Pakintelan 03 Kota Semarang, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran tidak selalu dilakukan oleh guru pada tiap pembelajaran.

Dari hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan perlu dilakukan inovasi media yang

menarik agar siswa termotivasi untuk belajar namun tetap menyenangkan dalam pembelajaran PKn dan peneliti memilih mengembangkan media permainan Laktona. Sesuai dengan pendapat Ismail (2009:2) yaitu melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Sependapat dengan Ismail, Diah dalam jurnal Kajian Ilmiah Psikologi berpendapat bahwa media ular tangga merupakan salah satu *problem solving*, sehingga siswa dapat mengerjakan dengan cepat dan tepat karena *problem solving* digunakan bila kita ingin mencapai suatu tujuan tertentu.

Muhajir dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa volume 3 nomor 2 tahun 2015 bahwa dengan mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran akan lebih efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar di buktikan dengan hasil penelitiannya bahwa hasil belajar siswa meningkat. Yumarlin menambahkan dalam jurnal Teknik volume 3, nomor 1, april 2013 hasil penelitiannya ialah produk permainan ular tangga mampu melibatkan anak secara aktif.

Puspita & Surya, dalam jurnalnya Basic and Applied Research media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan tanpa membuat peserta didik jenuh dalam memainkan ular tangga. Nasrullah memperkuat pendapat Puspita dalam Jurnal Cakrawala Pendidikan tahun 2015 berjudul pembelajaran berbasis permainan tradisional berarti menggunakan permainan tradisional sebagai konteks untuk belajar.

Dapat disimpulkan pembelajaran akan efektif jika anak menganggap pembelajaran itu menyenangkan serta guru mampu mengkondisikan kelas terjadinya komunikasi

aktif dengan siswa seperti yang di ungkapkan Ananda dalam jurnal Basicedu volume 1 no 1 tahun 2017 bahwa dengan pemanfaatan media audio visual siswa dapat langsung melihat dan mendengarkan suara sehingga pembelajaran lebih bermakna serta guru terbantu dalam menjelaskan materi yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar.

Kelayakan Media Laktona

Hasil penilaian kelayakan media yang dilakukan meliputi kelayakan media dan kelayakan materi.

Tabel 1 Hasil validasi Media Laktona oleh Ahli Media

Jumlah skor	52
Rata-rata	2,88
Skor maksimal	72
Kriteria	Kurang layak

Pada uji validasi media yang pertama media mendapat penilaian dengan kriteria masih kurang layak dan banyak mendapat catatan dari ahli media diantaranya (1) memperbaiki petunjuk penggunaan dengan disertai petunjuk, (2) memperbaiki tata bahasa, (3) memperbaiki tampilan gambar dengan resolusi tinggi. Hasil catatan itu semua menghasilkan jumlah skor 52 dengan rata-rata 2,88, berdasarkan tabel kriteria media masih dikatakan kurang layak maka perlu diperbaiki untuk di uji validitas kembali oleh ahli media.

Hasil uji validasi ahli media yang kedua dilakukan setelah media mengalami perbaikan. Hasil penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Validasi Kedua Oleh Ahli Media

Jumlah skor	65
Rata-rata	3,61
Skor maksimal	72
Kriteria	Sangat layak

Tabel 2 menunjukkan bahwa untuk uji kedua oleh ahli media menunjukkan kriteria sangat layak sehingga peneliti bisa untuk melanjutkan ke tahap eksperimen menggunakan media Laktona. Sunarti berpendapat dalam jurnalnya Cakrawala Pendidikan bahwa *Game* Edukasi khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna serta diharapkan lebih memotivasi anak dalam belajar sehingga anak akan lebih mudah menerima materi pembelajaran. Validasi materi meliputi soal-soal yang termuat di media, materi di media, instrumen soal, dan RPP yang akan terapkan dalam penelitian. Hasil penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Validasi Media Laktona Oleh Ahli Materi

Jumlah skor	69
Rata-rata	3,89
Skor maksimal	72
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 3 menunjukkan validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi sudah sangat layak untuk di uji cobakan.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
POSTTEST	.930	22	.125

Tabel 4 Perhitungan uji normalitas pada nilai Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa hasil belajar pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Data	(N-Gain)				
	Rata-rata	Banyak Siswa	Selisih Rata-rata	N-Gain kelas	Kriteria
<i>Pretest</i>	50,96	26	29,04	0,59	Sedang
<i>Posttest</i>	80,00				

Berdasarkan tabel 5 hasil belajar siswa kelas V SD Pakintelan 03 diketahui bahwa peningkatan rata-rata (N-Gain) termasuk kriteria sedang.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Laktona



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Laktona.

Konsep penggunaan media pembelajaran ular tangga dimodifikasi oleh peneliti menjadi media Laktona. Bagaian-bagian dari media edukasi Laktona adalah

(1) Papan media Laktona merupakan sebuah papan yang mengadopsi papan permainan catur. Papan media edukasi Laktona berukuran 40cm x 60cm yang menggunakan bahan dasar kayu. Komponen-komponen yang ada pada papan media meliputi (a) Judul Media, (b) Petak permainan sejumlah 100 petak, (c) Tempat kartu kuis dan kartu pintar, (d) Ular

sejumlah 9 dan tangga sejumlah 6, (e) Identitas Peneliti.

(2) Kartu kuis merupakan sebuah kartu yang memuat pertanyaan-pertanyaan singkat tentang norma untuk menguji seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap materi norma. kartu kuis ini berukuran 6cm x 8,5cm yang dicetak pada kertas ivory.

(3) Kartu *challenge* merupakan bagian kartu kuis dimana kartu ini memuat gambar-gambar penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Jika siswa mendapatkan kartu tersebut selama bermain, siswa harus mendeskripsikan gambar tersebut. Kartu kuis ini berukuran 6cm x 8,5cm yang dicetak menggunakan kertas ivory.

(4) Kartu Pintar merupakan kartu yang berisi materi singkat tentang norma. Kartu pintar berukuran 6cm x 8,5cm dan dicetak menggunakan kertas ivory.(5) Bidak yang digunakan terbuat dari gambar-gambar yang ditempel pada kertas karton. Gambar bidak yang digunakan berhubungan dengan penerapan norma pada kehidupan sehari-hari. (6) Dadu yang digunakan mempunyai sisi enam.

(7) Penskoran yang dilakukan dalam media edukasi Laktona menggunakan sistem poin. Skor 20 diberikan pada pemain yang mampu menjawab kartu kuis, skor 10 diberikan pada pemaain yang mampu menyampaikan materi pada kartu pintar dan poin 50 diberikan pada pemain yang mampu mencapai garis finish.

(8) Petunjuk dan peraturan digunakan untuk mempermudah penggunaan media bagi siswa dalam memahami gambar-gambar serta apa yang harus ia lakukan ketika mengalami keadaan tertentu saat bermain media Laktona.

Kelayakan Media Laktona

Kelayakan media pembelajaran Laktona diperoleh dari proses penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Proses penilaian oleh ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mengetahui bahwa media yang digunakan layak dan cocok untuk dikembangkan serta diterapkan pada kelas III dalam mata pelajaran PKn materi mengenai norma. Peneliti melakukan konsultasi dengan ahli media, ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk perbaikan media pembelajaran Laktona, yaitu seperti (1) memperbaiki peraturan penggunaan dengan disertai petunjuk, (2) memperbaiki tata bahasa, (3) memperbaiki tampilan gambar dengan resolusi tinggi.

Peneliti melakukan proses perbaikan media setelah mendapat masukan dari ahli media. Kemudian penilaian dilakukan oleh ahli media setelah proses revisi selesai. Respon positif diberikan oleh ahli media atas media pembelajaran Laktona yang dbuat oleh peneliti. Ahli media memberi skor 65 dengan rata-rata 3,61 yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak diterapkan pada siswa kelas III SD. Sedangkan penilaian dari ahli materi yang memberi skor 69 dengan rata-rata 3,89 menunjukkan bahwa materi yang diberikan pada siswa sangat layak. Berdasarkan penilaian kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Laktona sangat layak diterapkan dalam pembelajaran PKn materi mengenai norma pada kelas III SD.

Keefektifan Media Laktona

Peningkatan hasil belajar dari ranah kognitif dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji t yang kemudian diuji kembali dengan menggunakan uji *N-gain*. Uji-t pada penelitian ini

digunakan untuk mengetahui terjadinya peningkatan signifikan atau tidak terhadap hasil belajar ranah kognitif.

Pengembangan media Laktona terbukti efektif dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakintelan 03. Selain hasil belajar siswa yang meningkat, keefektifan dalam pembelajaran pun didapatkan dari penerapan media Laktona dengan kualitas pembelajaran yang semakin meningkat.

SIMPULAN

Inovasi media dalam pembelajaran cenderung hanya sebatas gambar-gambar yang kurang memotivasi siswa dalam belajar seperti kasus yang terjadi di Kelas III SDN Pakintelan 03. Maka dari itu peneliti mengembangkan media permainan Laktona agar proses pembelajaran tidak mudah jenuh karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan. Kelayakan media Laktona telah melalui uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak serta tanggapan guru mencapai nilai maksimal. Keefektifan media menggunakan perhitungan uji perbedaan rata-rata 11,834 dengan nilai signifikansi 0,000 maka H_0 diterima karena signifikansi $< 0,05$ dengan uji peningkatan rata-rata (N-Gain) data pretest dan posttest sebesar 0,59 termasuk kriteria sedang dengan selisih rata-rata 29,04.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, Rizki. 2017. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 1(1):21-30.

Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Diah, Maria Fransiska. (2013). Studi deskriptif Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II. *Kajian Ilmiah Psikologi*. 1(2): 39-44. Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayat, Atma dan Muhajir (2015). Pengembangan permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 3(2): 218-266.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

MZ, Yumarlin. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. 3(1): 75-84.

Nasrullah. 2015. Semiotics Progress in Traditional Game-based Number Learning for Primary School Students. *Cakrawala Pendidikan*. XXXIV(3):368-377.

Nugrahani, Rahina. 2017. Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. 36(1):35-44.

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogyakarta: FlashBooks.

Puspita, Debby May & Edy Surya. (2017). Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School. *IJSBAR*.33(3):291-300. Universitas Negeri Medan.

Sasmito, Luncana Faridhoh. (2015). Peningkatan Hasil Belajar PKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Inside – Outside Circle

- Pada Peserta Didik kelas V SDN.
Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha.
2(2): 35-46.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, dkk (2016). Pengembangan Game Petualangan Si Bolang sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. 35(1): 58-68.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.2003. Jakarta: Depdiknas.
- Venera. (2014). Teaching the Relevance of Game- Based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Procedia – Social Behavioral Sciences*. 7(142): 640-646.