

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR

Rahina Nugrahani
Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes

Abstract

The quality of education in elementary level is demanded to always be better along with the world's changing. Teacher as the leading role in teaching and studying activity is expected to be able using acceptable media to improve student's learning interest. Visual based teaching media in game formation is one of effective alternative media to improve the studying quality. Children in elementary level have tendency to play. Fun and relaxing situation will help children to increase their learning interest. There is a new paradigm recently that through playing children will be able to learn more and their studying activity will be more effective when the situation is set to be fun. The developing of this learning media in the form of snake and ladder game is aimed to give discourse about alternative teaching media for elementary level. The using of this alternative media is expected to improve the quality of teaching and studying activity in elementary level.

Keywords: media pembelajaran, visual, permainan, ular tangga

PENDAHULUAN

Salah satu kebijakan Pemerintah yang disebutkan dalam butir-butir Arah Kebijakan Pendidikan Nasional bidang Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2001/2004 adalah melakukan pembaruan dan pemantapan sistem pendidikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar guru (pendidik) maupun siswa (yang dididik) memiliki kualitas yang optimal dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Jumlah siswa Sekolah Dasar yang semakin bertambah tiap tahun tentunya membutuhkan penanganan yang serius. Untuk itulah Dinas Pendidikan melakukan berbagai upaya untuk senantiasa meningkatkan mutu pendidikan, antara lain;

1. Meningkatkan kualitas pre-service training, dengan menitik beratkan pada kegiatan pembelajaran dan penguasaan praktek mengajar.
2. Memperbaiki sistem rekrutmen guru dan tenaga kependidikan melalui seleksi terhadap calon guru dan tenaga kependidikan melalui kerjasama dengan

3. Meningkatkan kualitas in-service training dengan diberikannya keleluasaan sekolah untuk menyelenggarakan up - grading guru melalui LPTK dan lembaga profesional lainnya.
4. Memberdayakan forum-forum profesional guru maupun kepala sekolah sebagai wahana dalam berdiskusi tentang permasalahan pendidikan dan pengajaran yang sedang dihadapi.

Kualitas dan mutu pendidikan dasar selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena perubahan zaman yang terjadi baik secara nasional maupun global. Kualitas pendidikan dasar di Indonesia terbukti belum mampu menghasilkan secara optimal Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing. Salah satu penyebabnya adalah kualitas tenaga pendidik yang kurang sadar akan pentingnya pembaharuan kualitas dan strategi mengajar.

Adanya sebuah paradigma yang berkembang di masyarakat bahwa proses

belajar itu identik dengan buku dan menulis, secara tidak langsung telah mematikan kreatifitas tenaga pendidik kita selama ini untuk mengeksplorasi sistem pengajaran yang dinamis dan efektif. Sehingga, banyak keluhan yang disampaikan berbagai pihak bahwa sistem pengajaran di Sekolah Dasar yang lebih menekankan sistem komunikasi satu arah (ceramah) dalam kelas adalah sistem pengajaran yang terlalu membosankan dan monoton. Salah satu penyebab kurangnya kiat guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar adalah kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan kegunaan media pembelajaran alternatif.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (acceptable), guru dapat menggairahkan minat belajar siswa.

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi

untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau play station. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi eye catching, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah riset psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan.

Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Dengan media Ular Tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Dryden&Vos:1999) bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Kata media berasal dari bahasa Latin

medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap (Arsyad, 2003:3). Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotograhis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, siswa dan isi pelajaran.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar-mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (*acceptable*), guru dapat menggairahkan minat belajar siswa (Djamarah dan Zain, 2002:137). Kondisi interaksi yang ideal antara guru dan murid apabila guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. (Arsyad,2003:98).

Setiap bidang studi memerlukan metode pendekatan yang berbeda agar dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, mengenal suatu bahan untuk kepentingan pemilihan pendekatan dirasa sangat perlu. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh

sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Setidaknya guru dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana namun tetap efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan ketrampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media itu tidak tersedia. Arsyad (2003:98) menyampaikan bahwa media pengajaran sebagai alat bantu dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Djamarah dan Zain, 2002:82).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran yang akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada

saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan memadatkan informasi (Djamarah dan Zain, 2002:136).

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (1990:181-183) dibagai ke dalam dua kategori luas, yaitu: (1) pilihan media tradisional dan (2) pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisonal

- a. Visual diam yang diproyeksikan, contoh: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, film strips
- b. Visual yang diproyeksikan, contoh: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info
- c. Audio, contoh: rekaman piringan, pita, kaset, reel, catridge
- d. Penyajian Multimedia, contoh: slide plus suara (tape), multi image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh: film, televisi, video
- f. Cetak, contoh: buku teks, modul, teks terprogram, work book, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (hand out)
- g. Permainan, contoh: teka-teki, simulasi, permainan papan
- h. Realia, contoh : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media Berbasis Telekomunikasi, contoh: Teleconference, Kuliah jarak jauh
- b. Media Berbasis Mikroprosesor, contoh: Computer assisted instruction, Permainan komputer, Sistem tutor intelejen, Interaktif Multimedia, Hypermedia, Compact (video) disc

Pada mulanya konsep keterbacaan (literacy) hanya digunakan dalam konteks

verbal yakni membaca dan menulis. Baru pada pertengahan tahun 1960-an mulai muncul konsep keterbacaan visual, dalam bentuk sket, foto, gambar, diagram, tabel dan lain-lain. Dengan demikian, dalam buku-buku pelajaran mulai ditampilkan pesan-pesan visual melalui berbagai ilustrasi untuk memperjelas keterbacaan verbal. Lebih dari itu pesan-pesan visual disajikan pula dalam berbagai media massa seperti TV, percetakan dan produksi. Pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi (Sudjana dan Rivai, 2002:27).

Menurut Djamarah dan Zain (2002:144) media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa:

- a. Gambar representatif, seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana
- b. tampaknya suatu benda;
- c. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi;
- d. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi;
- e. Grafik seperti tabel, chart (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Siswa menerima pesan-pesan visual, dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ada dua variabel yang sangat penting, yaitu

perkembangan usia anak dan latar belakang yang dianutnya. Hasil temuan ahli psikologi perkembangan anak, menunjukkan bahwa keterbacaan visual dipengaruhi oleh kematangan jiwa anak. Misalnya, sebelum usia 12 tahun anak cenderung untuk menafsirkan pesan-pesan visual menurut bagian demi bagian daripada secara keseluruhan adegan dan melaporkan kesimpulan tentang makna gambar. Apabila berbagai lambang abstrak atau rangkaian gambar seri yang saling berkaitan satu sama lain tidak secara jelas dipahami siswa, akan mengakibatkan gagalnya proses komunikasi edukatif bagi semua tingkat usia. Usia perkembangan anak bisa mempengaruhi penafsiran terhadap penemuan-penemuan artistik dalam penggunaan garis-garis, misalnya sketsa, skema, besaran jarak dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2002:13).

Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Peran utamanya adalah mem-visualisasikan fakta-fakta dan gagasan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Dengan kata lain, media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan. Dengan demikian, media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam media pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2002:20).

Hasil penelitian tentang keterbacaan visual yang dihubungkan dengan hasil belajar, menunjukkan bahwa visualisasi pesan pada kedua kutub yang abstrak maupun yang konkret membawa pengaruh yang relatif sama terhadap hasil belajar siswa. Kesederhanaan dalam tata letak (lay out) merupakan salah satu hal yang perlu

diperhatikan dalam membuat media pembelajaran visual. Hiasan-hiasan yang berlebihan dan dirasa tidak perlu bisa diminimalisir. Perhatian siswa harus dipusatkan pada gagasan pokok atau inti pelajaran. Begitu juga dengan keterpaduan, yang berarti semua unsur visual yang ditampilkan harus berfungsi secara padu. Dengan kata lain, gambar yang terlalu abstrak tidak terlalu jelas bagi siswa, sedangkan gambar yang terlalu konkret juga menimbulkan kebingungan pada siswa. Sehingga ketika merancang sebuah media visual pembelajaran, kita harus memperhatikan keterbacaan visual (visual literacy) demi meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Arsyad, 2003:104-107).

Anak-anak adalah unsur kepribadian yang diambil dari perasaan dan pengalaman kanak-kanak yang mengandung potensi instuisi, spontanitas, kreativitas, dan kesenangan (Rakhmat, 2002:123). Anak memiliki potensi untuk meniru (imitate), sedangkan orang dewasa memiliki peranan sebagai obyek yang ditiru. Oleh sebab itu dalam pendidikan guru diharapkan sebagai pendidik yang bermoral dan menjadi contoh yang baik bagi murid-muridnya.

Anak-anak tidak mempunyai batas dan pengalaman yang memungkinkan mereka dapat menerima semua tujuan-tujuan yang dirumuskan oleh orang dewasa. Kalau anak bertanya tentang sesuatu kepada orang dewasa, yang terpenting bukanlah jawabannya, namun proses berbicara orang dewasa ketika memberikan jawaban itu yang membuat mereka merasa tertarik. Anak-anak tertarik akan prosesnya. Kalau mereka berbicara, yang sangat menarik bagi mereka dan yang menjadi tujuannya adalah kegiatan bicaranya itu sendiri (the activity of talking). Karena anak-anak selalu tertarik dengan proses, maka lebih penting bagi guru untuk memberikan bimbingan dan pengarahan ketimbang pendidikan yang terkesan formal, apalagi pemaksaan (Hamalik, 2002:102).

Para ahli psikologi anak

menekankan pentingnya kebutuhan bermain bagi anak-anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak-anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan orang dan lingkungan di sekitarnya. Permainan adalah sarana perkenalan serta arena pelatihan untuk berperilaku, berpikir secara simbolis dan pemecahan masalah. Di samping itu, permainan sangat penting untuk melatih otot-otot, ketrampilan fisik, keseimbangan, bekerja sama dengan orang lain, belajar bercakap-cakap, persahabatan, dan latihan tata krama. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional yang diperolehnya dari kehidupan berkelompok, berprestasi, pengakuan dari orang lain, dan kebebasan. Dengan kata lain, permainan akan memberikan percepatan kepada anak-anak untuk melatih ketrampilan-ketrampilan fisik, ketrampilan-ketrampilan sosial, dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual (Hamalik, 2002:104).

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah;

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan yang mampu mengoptimalkan baik peran guru maupun siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar.
2. Menganalisa pengaruh media

pembelajaran berbentuk permainan dalam kegiatan Belajar Mengajar.

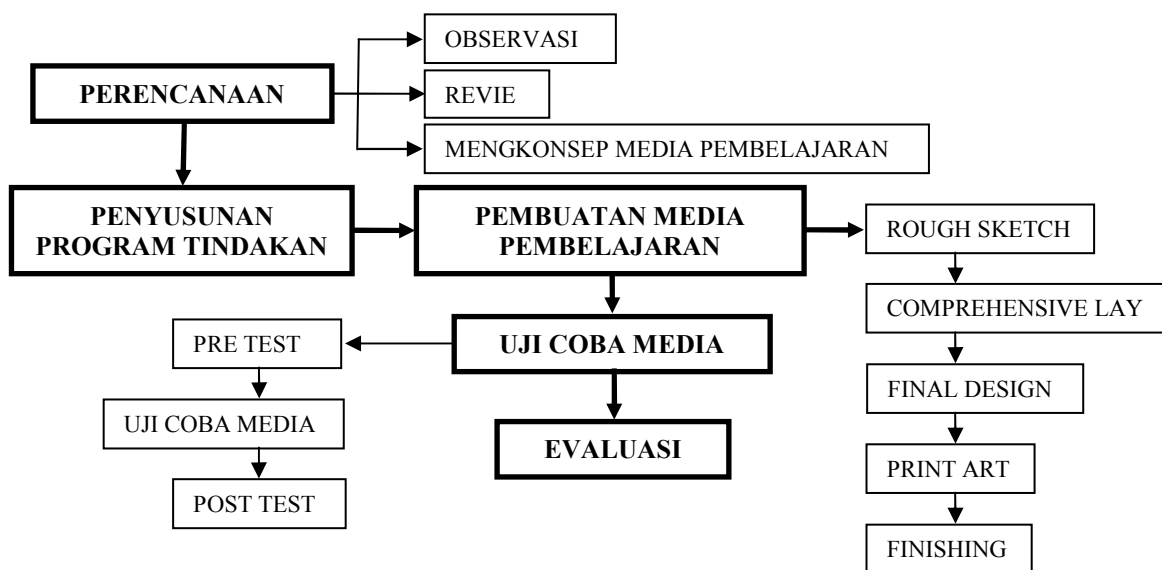
3. Menemukan faktor-faktor yang berpengaruh dalam peningkatan kualitas Kegiatan Belajar Mengajar yang dinamis dan kreatif.
4. Memberikan wawasan kepada dunia pendidikan tentang media pembelajaran alternatif.

METODE

Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah penelitian eksperimental dengan menggunakan rancangan penelitian "Factorial Pretest-Posttest Design". Penelitian ini dapat menunjukkan hubungan sebab akibat dan memiliki validitas yang dapat dipertanggungjawabkan (Zainudin, 2000). Populasi penelitian ini adalah siswa dan guru dari tiga Sekolah Dasar yang berbeda di kota Malang, yaitu SDN Bareng III, SDN Lowokwaru VI, SDN Lowokwaru VII serta satu instansi pendidikan luar sekolah bidang bahasa Inggris Intensive English Course Malang 2 Branch.

Tahapan kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Tahap Perencanaan. Dalam tahapan ini ada beberapa kegiatan;
 - a. Observasi proses Kegiatan Belajar Mengajar di beberapa Sekolah Dasar.



- b. Mengkaji ulang proses review yang dilakukan oleh guru di sekolah untuk mengukur daya ingat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan.
 - c. Mengkonsep media pembelajaran yang menarik dan efektif, mampu melibatkan kemampuan siswa secara optimal.
2. Merencanakan Program Tindakan. Tahap ini adalah tahap dimana personil penelitian ini mulai menyusun waktu pelaksanaan penelitian, pembuatan media, kegiatan-kegiatan terstruktur, teknik implementasi dan evaluasi
 3. Tahap Pembuatan Media. Mulai dari sketsa kasar bentuk media hingga proses cetak dan finishing.
 4. Tahap Uji Coba Media. Implementasi media pembelajaran di beberapa sekolah sesuai dengan jadwal yang direncanakan.
 5. Evaluasi Akhir. Membuat laporan akhir dan artikel dan menyampaikannya kepada semua pihak yang terkait.

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa instrumen penelitian yang digunakan, antara lain;

- a. Tiga set media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang telah dimodifikasi untuk bidang studi IPA, IPS, dan Bahasa Inggris. Setiap 1 set media pembelajaran terdiri dari; petak permainan (ular tangga) yang didesain lebih full colour dan variatif, petunjuk permainan, kartu pertanyaan sebanyak 40 buah, dadu dan pion (maskot).
- b. Pre Test dan Post Test yang berbentuk soal dengan jawaban pilihan yang dibuat sesuai dengan bidang studi dan bab yang akan dievaluasi. Untuk bidang studi IPA dan IPS terdiri dari 10 pertanyaan pilihan, sedangkan untuk bahasa Inggris terdiri 8 pertanyaan. Soal tersebut diberikan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Tujuan dari pre test dan post test ini adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa dan mengetahui

sejauh mana media pembelajaran ini berperan dalam upaya peningkatan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap pelajaran setelah siswa menggunakan media pembelajaran ini.

- c. Kuisisioner dengan model jawaban tertutup. Kuisisioner ini ditujukan untuk siswa yang telah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Terdiri dari beberapa pertanyaan untuk mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran ini.
- d. Lembar Evaluasi untuk guru pendamping. Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana pendapat guru pendamping mengenai media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan tingkat keefektifannya bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

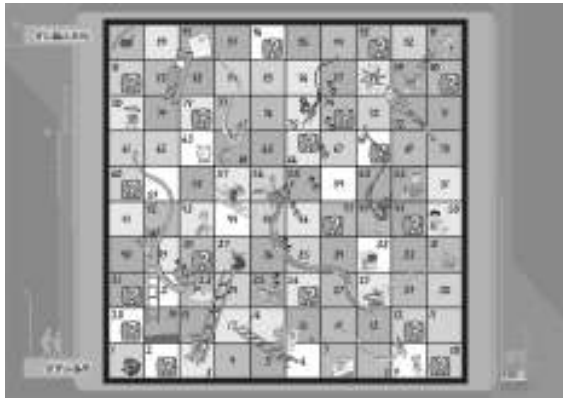
Setelah melakukan observasi mengenai sistem KBM di Sekolah Dasar kami menemukan fakta bahwa secara umum motivasi guru-guru di Sekolah Dasar untuk memperbaharui suasana KBM di dalam kelas masih kurang. Sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan monoton dan cenderung membosankan.

Melalui penelitian ini kami berharap dapat memberikan sumbangan ide dan motivasi bahwa membuat media pembelajaran itu tidak sulit. Hal-hal kecil di sekeliling kita sesungguhnya bisa menjadi inspirasi yang luar biasa dalam membuat media pembelajaran asalkan kita mau berpikir secara kreatif.

Media yang kami buat terinspirasi dari permainan konvensional ular tangga yang dikenal dengan baik oleh anak-anak di seluruh dunia. Permainan konvensional yang populer ini kami modifikasi sedemikian rupa sehingga bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang disukai anak-anak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap pelajaran. Dengan menerapkan kaedah-kaedah desain serta aspek psikologi anak terhadap media pembelajaran berbentuk permainan, kami membuat 3 set media

pembelajaran untuk bidang studi IPA, IPS dan Bahasa Inggris. Setiap set media pembelajaran terdiri dari: a) petak permainan, b) kartu pertanyaan, c) petunjuk permainan, d) dadu dan pion (maskot).

Petak permainan didesain lebih full color dan dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan pembahasan bidang studi. Ilustrasi yang ditampilkan pada petak permainan dan kartu pertanyaan adalah jenis ilustrasi karikatur (kartun) karena jenis ilustrasi ini menurut beberapa psikolog anak lebih disukai dan lebih mudah ditangkap oleh anak-anak usia Sekolah Dasar.



Contoh Bentuk Petak Media Pembelajaran untuk Bidang Studi Bahasa Inggris

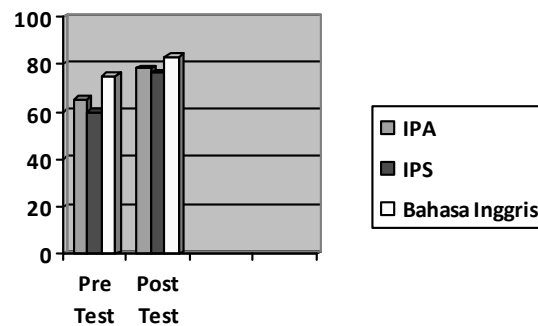


Contoh Bentuk Kartu Pertanyaan dalam Media Pembelajaran Berbentuk Permainan untuk Bidang Studi Bahasa Inggris

Pengukuran keefektifan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ini dapat diukur melalui perbandingan nilai pre test dan post test. Setelah menyelesaikan soal pretest, siswa

diberi kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga ini dalam bentuk kelompok. Satu kelompok terdiri dari 8-10 siswa, dan setiap kelompok memiliki satu orang ketua kelompok yang akan mengawasi dan menjadi “wasit” selama permainan berlangsung. Keberadaan ketua kelompok dapat digantikan oleh guru pendamping jika situasinya memungkinkan.

Hasil perbandingan nilai rata-rata pretest dan post test untuk masing-masing bidang studi IPA, IPS dan Bahasa Inggris adalah dapat dilihat pada diagram sebagai berikut;



Rata-rata nilai pretest untuk bidang studi IPA adalah 65.5, setelah siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk bidang studi IPA, nilai rata-rata posttest siswa naik menjadi 78.3. Pada bidang studi IPS rata-rata nilai pretest siswa adalah 60.2, sedangkan nilai rata-rata post test adalah 76.4. Nilai rata-rata pretest siswa untuk bidang studi bahasa Inggris adalah 75.1, dan nilai rata-rata posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga naik menjadi 83.3. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebanyak 18.8% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga ini.

Selain melakukan pengamatan untuk mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran ini, juga diberikan kuisioner dengan model pertanyaan tertutup. Pertanyaan yang diajukan antara lain mengenai cara belajar dan bentuk media pembelajaran yang disukai siswa

serta tanggapan siswa mengenai media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil jawaban pada kuisioner, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut;

1. Mayoritas responden (39%) menyatakan bahwa kondisi ramai atau tenang tidak mempengaruhi cara belajar siswa.
2. Mayoritas responden (45%) menyukai media pembelajaran ular tangga ini karena desain yang menarik serta permainannya yang seru dan menyenangkan.
3. Mayoritas responden (74%) menyatakan bahwa mereka sangat menyukai media pembelajaran ular tangga ini dan menginginkan agar media pembelajaran semacam ini dapat diaplikasikan untuk bidang studi yang lain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, Antusiasme siswa saat menggunakan media pembelajaran ini sangat tinggi. membuat Siswa terlihat begitu tertarik dan bersemangat menggunakan media pembelajaran ini. Siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di petak pertanyaan, dan peserta lain yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban yang diutarakan peserta lain supaya mereka tidak dilewati satu putaran karena tidak bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Meskipun keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya SDM untuk pendamping, namun secara umum kami menilai bahwa media pembelajaran ini dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh siswa.

Pendapat guru bidang studi atau guru pendamping dalam mengembangkan media pembelajaran ini juga berperan untuk mengukur keefektifan media. Berdasarkan lembar evaluasi yang diberikan kepada guru pendamping, dapat diasumsikan bahwa guru menganggap media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini cukup efektif untuk meningkatkan daya serap

siswa terhadap pelajaran, khususnya untuk topik bahasan tertentu yang sulit dipahami oleh siswa jika guru tidak menggunakan alat bantu pada saat menyampaikan pembahasan tersebut. Namun beberapa guru mengeluhkan sistem permainan yang menuntut lebih dari satu orang pendamping agar penggunaan media pembelajaran ini bisa efektif. Tanpa pengawasan dan bimbingan yang baik pada saat menggunakan media ini, bisa jadi siswa hanya terjebak dalam serunya permainan tanpa mengetahui esensi dan manfaat dari media pembelajaran ini. Hal ini tentu saja disebabkan oleh kecenderungan anak-anak yang cukup besar dalam kegiatan bermain, terlebih permainan yang dilakukan dalam bentuk kelompok. Semenarik dan seefektif apapun sebuah media pembelajaran dirancang, peran guru mutlak diperlukan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa; a)secara umum media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga ini merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran; b)minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini. Ketika siswa belajar dalam kondisi menyenangkan, maka siswa bisa menyerap dan mengingat lebih banyak materi yang disampaikan; c)dalam perspektif guru, media pembelajaran ini kurang menguntungkan apabila tidak terdapat guru pendamping tambahan untuk mengawasi dan membimbing siswa pada saat

menggunakan media pembelajaran, sedangkan pada umumnya guru pendamping bidang studi hanya berjumlah satu di setiap kelas. Tanpa pengawasan, siswa bisa mudah terjebak dalam permainan ulartangganya saja tanpa bisa menyerap nilai-nilai penting yang disampaikan media pembelajaran.

Saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar di tingkat Sekolah Dasar, guru diharapkan untuk memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (acceptable) untuk menggairahkan minat belajar siswa. Kondisi interaksi yang ideal antara guru dan murid apabila guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Menciptakan sebuah alat bantu tidak selalu sulit, hal-hal kecil di sekitar kita dapat menjadi inspirasi dalam membuat sebuah media pembelajaran.

Pihak Sekolah Dasar diharapkan bisa memberikan partisipasi lebih banyak dalam rangka mendukung kegiatan guru dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Partisipasi tersebut dapat berupa penyelenggaraan pelatihan-pelatihan mengenai peningkatan kualitas belajar mengajar serta bantuan dana bagi guru yang membuat media pembelajaran baru yang efektif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Direktorat Pendidikan Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak. 2002. *Rencana dan Program Kerja*
- Direktorat Pendidikan Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak tahun 2002. *Proyek Pendidikan Tinggi Guru*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
- Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dryden, Gordon., Vos, Jeannette. 1999. *The Learning Revolution*. Selandia Baru : The Learning Web
- Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Rakhmat, Jalaluddin. 2002. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Rosdakarya
- Seels, B.B dan Glasgow, Z. 1990. *Excercises in Instructional Design*. Colombus : Merril Publishing Company
- Semiawan, Conny. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta : PT Grasindo
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit C.V.Sinar Baru Zainudin, M. 1990. *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Fakultas Farmasi Universitas Airlangga