

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DUBI (DUNIA BINATANG) PADA MUATAN SBDP

Akharul Amina[✉], Deaylina da Ary

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **April 2021**
Disetujui **Mei 2021**
Dipublikasikan **Juni 2021**

Keywords:

Media, Educational game, Dubi, Art Subject

Abstrak

Dalam pembelajaran SBdP, guru kelas I SD Negeri Pundungan diketahui belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga diperlukan pengembangan media dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran berupa permainan edukatif pada materi gerak anggota tubuh menirukan hewan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji deskriptif presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif Dubi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Hasil uji kelayakan dari ahli materi diperoleh presentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak dan ahli media mendapat presentase sebesar 94,37% dengan kriteria sangat layak. Simpulan penelitian ini adalah media permainan edukatif Dubi yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran SBdP materi gerak anggota tubuh menirukan hewan untuk kelas I Sekolah Dasar.

Abstract

In SBdP learning, grade I teachers at SD Negeri Pundungan are known not to use innovative learning media, so that media development is needed in learning. The purpose of this study was to develop and find out the results feasibility of learning media of educational game on motion material of limbs mimicking animals. This research was developmental research (*R&D*) adapted from Sugiyono's development model. Research data were obtained through observation, interview, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used percentage descriptive test. The results showed that the educational game media were developed according to the needs of teacher and students. The results of the viability test by content expert obtained of 92,5% with very feasible criteria and media experts obtained a percentage of 94,37% with very feasible criteria. The conclusion of this study is, the educational game media that was developed are suitable for use in learning SBdP on motion material of limbs mimicking animals for 1st grade elementary school.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gebungan RT 03/RW 09, Kwarasan, Juwiring, Klaten
E-mail: akharulamina26@gmail.com

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan melalui peran guru dalam dunia pendidikan. Peran guru adalah sebagai agen pembelajar (*learning agent*). Agen pembelajar ini harusnya menjadi fasilitator, pemacu, motivator, perekayasa pembelajaran dan memberikan inspirasi belajar untuk para peserta didik. Namun kenyataannya Anggi Nabila di dalam Kompasiana dengan judul “Kualitas Guru di Indonesia Masih Rendah” yang diterbitkan tanggal 11 November 2019 menuliskan, dalam *Global Education Monitoring (GEM)* menunjukkan bahwa masih terdapat 25% guru yang belum memenuhi syarat kualifikasi akademik dan 52% hampir setengah lebih belum memiliki sertifikat profesi. Hal ini menggambarkan bahwa perlu adanya usaha peningkatan terhadap kompetensi guru di Indonesia.

Di dalam Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab 1 Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa guru berkewajiban untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Slameto (2013:92-95) menyatakan bahwa syarat pembelajaran yang efektif adalah guru harus mempunyai variasi dalam mengajar, baik dalam media maupun model serta memiliki pengelolaan kelas yang baik. Hal ini sesuai dengan Lampiran Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menjelaskan bahwa guru harus dapat menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik salah satunya dengan menggunakan media yang kreatif dalam pembelajaran.

Namun fakta yang peneliti temukan di lapangan, hasil wawancara dengan guru kelas I pada tanggal 23 November tahun 2019 di SD Negeri Pundungan Klaten menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif selain buku guru dan buku siswa dalam muatan SBdP ruang lingkup seni tari. Media hanya terbatas gambar yang terdapat di dalam buku siswa dan buku guru sebagai contoh dari materi yang disampaikan. Guru juga merasa kesulitan dalam mengajarkan praktik secara langsung kepada siswa, mengingat kurangnya keterampilan yang dimiliki guru dalam mengajarkan gerak tari kepada siswa sehingga hal ini berdampak pada kurangnya pengalaman peserta didik, baik dalam hal pengetahuan maupun praktik.

Berdasarkan data dokumen menunjukkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan KD memperagakan gerak anggota tubuh melalui tari materi menirukan gerak

hewan Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran I sudah tercapai namun belum optimal. Banyak peserta didik yang masih mendapat nilai sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Dari 26 siswa kelas I, terdapat 14 siswa yang mendapat nilai sama dengan KKM. Ibu Siti Rodiyah, S.Pd. mengungkapkan bahwa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran mendapat nilai minimal sama dengan nilai ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah.

Media merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa. Arsyad (2017) menyebutkan manfaat media pembelajaran yaitu: 1) menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa, 2) materi pelajaran akan lebih dipahami oleh siswa, 3) mengantisipasi rasa bosan siswa karena metode mengajar yang bervariasi, 4) siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga bisa melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Terbatasnya media yang digunakan oleh guru kelas I dalam pembelajaran seni tari menyebabkan kurang tertariknya siswa terhadap seni tari dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap enam siswa kelas I. Dari keenam siswa yang diwawancarai, tidak ada satupun yang menjawab SBdP sebagai mata pelajaran yang paling disukai, terutama seni tari. Dalam muatan SBdP mereka lebih tertarik dengan pelajaran seni rupa (menggambar) dan seni musik (menyanyi). Hal itu juga disebabkan karena guru kelas I lebih menekankan muatan SBdP pada seni rupa yaitu menggambar dan prakarya. Padahal seharusnya peserta didik berhak mendapatkan pengalaman belajar yang sama pada semua aspek seni dalam SBdP.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan adanya suatu solusi untuk memecahkan masalah yang dapat digunakan secara menyeluruh, terutama untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran seni tari dalam hal media pembelajaran. Media permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran SBdP kelas I SD Negeri Pundungan. Permainan menjadi solusi agar anak menikmati proses pembelajaran dengan nyaman tanpa ada kejenuhan dalam sebuah pembelajaran. Media yang akan dikembangkan adalah media permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan sarana yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu menstimulus perkembangan anak, dimana didalam permainan edukatif tersebut terdapat aktivitas bermain dan alat yang digunakan dalam permainan (Wartini, 2019). Media permainan edukatif yang akan peneliti kembangkan bernama Permainan Edukatif

Dubi, singkatan dari Dunia Binatang. Dinamakan permainan edukatif Dubi (Dunia Binatang) memiliki arti sebagai permainan edukatif yang berisi materi tentang mengenal berbagai gerak hewan dan binatang, selain itu agar nama mudah diingat dan menarik bagi siswa. Media Permainan edukatif Dubi berisi aktivitas atau pola permainan yang mengajak siswa aktif bergerak dalam memperagakan gerak anggota tubuh menirukan hewan. Komponen dalam permainan edukatif meliputi *banner* pijakan permainan, DVD Instrumen musik, dan buku petunjuk permainan untuk memudahkan guru dalam penggunaan permainan. Dalam penerapannya diharapkan media permainan edukatif Dubi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran seni tari muatan SBdP.

Belajar sambil bermain dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Galih Majesty Erawan tahun 2019, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan media permainan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aiko Sato (2019) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan edukatif siswa dapat memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran, kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Purnama (2018:36) juga menyebutkan permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan edukatif Dubi pada Muatan SBdP untuk kelas I. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015:409). Prosedur penelitian ini adalah: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; dan (6) produk akhir. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Pundungan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data adalah

wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

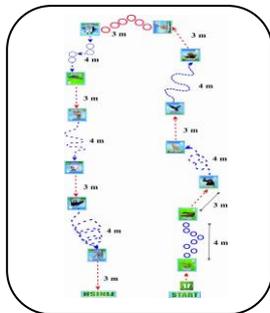
Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa permainan edukatif. Menurut Puspita (2017) permainan adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa permainan edukatif pada muatan SBdP kelas I SD. Menurut Anik Vega Vitianingsih (2016) menjelaskan bahwa permainan sebagai media dalam dunia pendidikan sangat menarik untuk dikembangkan. Penelitian lain yang mendukung pengembangan media permainan edukatif ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dinar Wulan tahun 2019, hasil penelitian disimpulkan penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan presentase hasil belajar.

Media permainan edukatif yang akan peneliti kembangkan bernama Permainan Edukatif Dubi, singkatan dari Dunia Binatang. Dinamakan permainan edukatif Dubi (Dunia Binatang) memiliki arti sebagai permainan edukatif yang berisi materi tentang mengenal berbagai gerak hewan dan binatang, selain itu agar nama mudah diingat dan menarik bagi siswa. Media Permainan edukatif Dubi berisi aktivitas atau pola permainan yang mengajak siswa aktif bergerak dalam memperagakan gerak anggota tubuh menirukan hewan. Merujuk kepada karakteristik tari anak kelas rendah (Purwatiningsih dan Harini, 2002:78) dalam aspek bentuk gerak dijelaskan bahwa bentuk gerak karakteristik tari anak kelas rendah umumnya gerak-gerak yang dilakukannya tidaklah sulit dan sederhana sekali. Bentuk gerak yang dilakukannya merupakan bentuk gerak-gerak lincah, cepat, dan seakan menggambarkan kegembiraan.

Komponen dalam media permainan edukatif meliputi *banner* pijakan permainan, DVD Instrumen musik, dan buku petunjuk permainan untuk memudahkan guru dalam penggunaan permainan. Pembelajaran dengan media permainan edukatif Dubi dilakukan diluar ruangan. Gibson (2001:8) menjelaskan bahwa memberikan kesempatan anak untuk bermain diluar ruangan secara langsung dapat mempengaruhi perolehan keterampilan siswa. Lingkungan yang luas memberikan

kesempatan anak untuk bergerak dan bermain, mempraktikkan berbagai mempraktikkan berbagai bentuk keterampilan lokomotor, manipulatif dan stabilitas, serta bermain secara langsung mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani dan kepercayaan diri dalam bersosialisasi di kalangan anak-anak (Hasnol, 2019: 501)

Dalam penerapannya diharapkan media permainan edukatif Dubi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran seni tari muatan SBdP. Desain visual media permainan edukatif Dubi disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa kelas I SD Negeri Pundungan. Banner permainan media permainan edukatif didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7 dengan pertimbangan agar desain tidak pecah saat dicetak dalam ukuran yang besar. Berikut adalah tampilan hasil pengembangan produk media permainan edukatif Dubi :



Gambar 1. Media Permainan Edukatif Dubi

Komponen yang digunakan dalam media permainan edukatif Dubi (Dunia Binatang) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Banner pijakan start dan finish



Gambar 3. Banner pijakan bergambar binatang dan hewan



Gambar 4. Buku Petunjuk Permainan



Gambar 5. Wadah Media Permainan Edukatif Dubi

Hasil Kelayakan Media

Media permainan edukatif Dubi perlu diuji kelayakannya oleh pakar ahli. Terdapat tiga ahli yang menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yakni dua ahli media dan satu ahli materi. Ahli media dipilih dari dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes yaitu oleh Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd dan Basuki Sulistio, M.Pd.. Sedangkan ahli materi adalah Deasylina da Ary, S.Pd. M.sn dasen Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes. Hasil dari ahli media pertama mendapat presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak dan dari ahli media kedua mendapat presentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak, apabila dirata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 94,37% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian dari ahli materi mendapat presentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak. Kemudian media yang telah dibuat akan

diberi masukan sebagai bahan untuk perbaikan atau *revisi*. Perbaikan dilakukan agar media menjadi layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan Media

Validator	Perangkat Validasi	Hasil Validasi	Kriteria
Dosen PGSD Unnes	Validator FIP materi	92,5%	Sangat layak
Dosen FIP Unnes	Validator media	94,37%	Sangat layak

Dari hasil validasi tersebut didapatkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan SBdP materi gerak anggota tubuh menirukan hewan di kelas I sekolah dasar.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Danu Setiaji Nugraha tahun 2018 berjudul "Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman Pelajaran Bahasa Jawa (Dhamrawa) untuk siswa SD kelas V". Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai sebuah produk pengembangan, media permainan edukatif layak digunakan dalam pembelajaran dan berpotensi untuk memenuhi kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Desain media permainan edukatif pada muatan SBdP kelas I SD Negeri Pundungan telah sesuai dengan KI / KD serta angket kebutuhan guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian menurut Sugiyono yang menghasilkan media pembelajaran berupa permainan edukatif yang berisi suatu aktivitas atau pola permainan yang dapat digunakan siswa untuk belajar dilengkapi dengan properti pendukung permainan antara lain yaitu *banmer* pijakan permainan edukatif, DVD Instrumen musik, dan buku petunjuk permainan.

Media permainan edukatif Dubi pada muatan SBdP untuk kelas I dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada komponen isi mendapatkan persentase 95,2% dengan kriteria sangat layak dari ahli materi, sedangkan pada komponen penyajian mendapatkan persentase 94,37% dengan kriteria sangat layak dari ahli media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nabila, Anggi (2019, 11 November). *Kualitas Guru Indonesia Masih Rendah?*. <https://www.kompasiana.com/angginabila2790/5dc9019cd541df48c772cb44/kualitas-guru-indonesia-masih-rendah>
- Noordin, H., Suppiah, P. K., Azmi, A. M. N., Joummy, A. J., Ching, P. P. S., & Syaakira, N. (2019). Gross motor development among 7–9 years old children in Sabah. *Age*, 7, 78.
- Nugraha, D. S. 2018. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman Pelajaran Basa Jawa (DHAMRAWA) Untuk Siswa SD Kelas V*. E-Jurnal Produ Teknologi Pendidikan 7 (1).
- Majesty Erawan, G. A. L. I. H., & Rahmawati, I. (2020). Permainan Kapika (Karpet Pijak Matematika) Sebagai Pengenalan Jenis-Jenis Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen
- Purnama, Sigid, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspita, Debby May dan Surya, Edi. 2017. *Development of Snake-Ladder Game as Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School*. IJSBAR 33(3).
- Purwatiningsih & Harini, Ninik. 2002. *Pendidikan Seni Tari-Drama*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi.

- Sandi, Noviea Varahdilah Sandi. 2018. *Pembelajaran Seni Tari Tradisional di Sekolah Dasar*, 8 (2), 147.
- Sato, A., & de Haan, J. (2016). Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction*, 9(1), 3-16.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. 1(1). 25-32
- Wartini, Atik dan Muhammad Askar. 2015. *Al Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Afkar 3 (1).
- Wulan, Ni Putu Jati Dinar, dkk. 2019. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha 7 (2).