



JPBSI 6 (1) (2017)

## Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



### PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF MENGGALI INFORMASI DAN MENDEMONSTRASIKAN TEKS PERMAINAN TRADISIONAL BERMUATAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI PESERTA DIDIK KELAS III SD

Afif Restu Fauzi ✉ Subyantoro

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Maret 2017  
Disetujui April 2017  
Dipublikasikan Mei 2017

*Keywords:*  
*Interactive CDs, traditional game, character content, thematic learning*

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengidentifikasi karakteristik CD interaktif teks permainan tradisional, (2) merancang prototipe CD interaktif teks permainan tradisional, dan (3) memperoleh validasi prototipe CD interaktif teks permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan. Hasil penelitian ini adalah (1) hasil analisis karakteristik CD interaktif teks permainan tradisional, (2) prototipe CD interaktif teks permainan tradisional, (3) penilaian dan perbaikan CD interaktif teks permainan tradisional. Produk CD interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pelengkap buku teks kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggali informasi dan keterampilan peserta didik dalam mendemonstrasikan teks permainan tradisional.

#### Abstract

*The objectives of this study were (1) to identify characteristics of interactive CDs of traditional game text, (2) designing an interactive CD prototype of traditional game text, and (3) obtaining an interactive prototype CD validation of traditional game text. This research uses Research and Development (R & D) approach with five stages. The results of this study were (1) the results of interactive CD characteristic analysis of traditional game text, (2) prototype CD interactive traditional game text, (3) assessment and improvement of interactive CDs of traditional game texts. The interactive CD product developed can be used as a complementary media textbook of the 2013 curriculum and to improve the learner's ability to explore the information and skills of learners in demonstrating traditional game text.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B1 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [Afifrfauzi@gmail.com](mailto:Afifrfauzi@gmail.com)

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

## PENDAHULUAN

Buku teks seri pembelajaran tematik tema “Permainan Tradisional” untuk kelas III SD merupakan satu-satunya sumber belajar yang diterbitkan pemerintah sebagai bahan ajar dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional di sekolah. Namun, materi yang disajikan masih belum memadai untuk kebutuhan peserta didik. Jenis permainan yang dicontohkan salah satunya “Karpapan Sapi”, padahal permainan ini merupakan jenis permainan olahraga yang diperlombakan di Madura untuk kalangan dewasa. Permainan ini melibatkan dua ekor sapi besar, sehingga memerlukan keterampilan khusus, rumit, dan susah mengendalikannya. Kegiatan peserta didik hanya mencermati langkah-langkah bermain, menceritakan, dan menanggapi teks permainan, sehingga ketercapaian kompetensi menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional mengenai hewan dan tumbuhannya rendah, karena dalam satu buku peserta didik hanya mengetahui satu jenis hewan, yaitu sapi. Padahal peserta didik perlu mengenal beraneka ragam jenis hewan dan tumbuhan yang ada di nusantara. Adapun permainan lainnya hanya memuat keterampilan psikomotorik dan memerlukan banyak peralatan yang berat untuk kebutuhan anak SD, seperti “Festival Rare Bali”, kegiatan pawai budaya dengan menampilkan berbagai permainan anak khas Bali, seperti *masepit-sepitan*, *manten-antenan*, *trompag*, *tajog*, dan *deduplak*.

Selain itu, buku teks hanya menyajikan materi dasar, sedangkan untuk praktik, contoh, dan petunjuk penggunaan mulai dari lagu permainan, aturan bermain, serta langkah-langkah bermain tidak dijelaskan lengkap, sehingga peserta didik dan guru kesulitan memahami dan mendemonstrasikan permainannya. Padahal dalam pembentukan karakter dan moral, peserta didik perlu mempraktikkan untuk menumbuhkan karakter sosial dan melafalkan untuk mengasah keterampilan berbicara, menyimak, dan mendengarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dengan materi yang memadai untuk melengkapi buku teks kurikulum 2013 sesuai kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan hasil pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Adapun media yang dikembangkan adalah media pembelajaran CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

CD interaktif tepat digunakan sebagai me-

dia pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Juhaeri (2007:1) menyebutkan bahwa media CD interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Selain itu, Arifa dalam penelitiannya (2012:224) menyimpulkan bahwa model pembelajaran tematik dengan media CD interaktif dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Sependapat dengan itu, Widiyatmoko (2014:637) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena CD interaktif menyajikan materi yang dilengkapi dengan animasi, simulasi, latihan soal, dan permainan. Demikian pula temuan Ambarwati (2014:637) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. CD interaktif juga bersifat menghibur peserta didik karena media ini dilengkapi dengan animasi, simulasi, dan permainan sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Saat ini, satu-satunya media CD interaktif kurikulum 2013 untuk pembelajaran permainan tradisional yang beredar adalah CD pembelajaran Interaktif Kubixa. Namun, CD pembelajaran tersebut masih memuat materi dan teks yang hampir sama dengan isi buku teks kurikulum 2013. Selain itu, harga yang relatif tinggi, satu paket pembelajaran berisi 12 CD pembelajaran dijual dengan harga hampir dua jutaan memungkinkan tidak semua guru mempunyai CD pembelajaran interaktif tersebut. Dari berbagai CD pembelajaran interaktif yang beredar, belum ditemukan CD interaktif pembelajaran tematik untuk kelas III SD tema “Permainan Tradisional” kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter.

Permainan merupakan media yang sesuai untuk meningkatkan hasil pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional kurikulum 2013. Menurut Hurlock (1978:325) pola permainan yang dapat memotivasi perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Heinich (2003:30) “*Games can incorporate the common features of behaviorism, cognitivism, constructivism, and social psychology. Student enjoy actively participating in games. Games provide the opportunity to practice content, such as*

*math facts, vocabulary, and problem-solving skills. Individual differences are accommodated, particularly in teams*" memaparkan bahwa media permainan dapat menggabungkan fitur-fitur umum behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan psikologi sosial pada peserta didik. Peserta didik dapat menikmati dan aktif berpartisipasi dalam permainan. Permainan juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih menunjukkan kemampuan, seperti dalam menyebutkan fakta-fakta matematika, kosakata, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Adapun adanya perbedaan individu ialah supaya mereka dapat saling melengkapi kebutuhan, khususnya di tim. Selain itu, Amory (dalam Lutfi 2014:4) dalam penelitiannya yang berjudul "*Learning to play games or playing games to learn? A health education case study with Soweto teenagers*" menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan, peserta permainan memperoleh pengetahuan baru. Mereka juga mengungkapkan bahwa permainan dapat memediasi pembelajaran, mengidentifikasi objek kegiatan, dan mendiskusikan bagaimana mereka dapat membantu komunitas. Hal ini disebabkan karena siswa ketika menggunakan permainan untuk belajar mereka secara aktif melihat dan melakukan dari pada mendengarkan dan membaca.

Media permainan yang sesuai dengan penelitian Amory, Heinich, dan Hurlock ialah media permainan tradisional. Misbach (2006:7) memaparkan bahwa permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Rachmawati (2009:34) mengungkapkan bahwa dalam kajian sosial-budaya, permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki keperluan untuk dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Jarahnitra (dalam Pratisti 2011:125) mengemukakan "Permainan tradisional merupakan sarana berekreasi, rekreasi, berfantasi, berlatih kehidupan bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan; masih terdapat manfaat lain dari permainan tradisional." Darminiasih dalam penelitiannya (2014:9) menyimpulkan "Kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, terjadi juga peningkatan aspek kemampuan menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa anak secara signifikan". Iswinarti (dalam Novianti 2015:3) menyatakan bahwa "permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus". Selain itu,

berdasarkan penelitian yang dilakukan Syarofah (2010), Andriani (2012), Winarsih (2013), Ulfatun (2014), Darminiasih (2014), dan Mawaddah (2015) bahwa permainan tradisional terbukti memberi pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, moral, sifat, dan kehidupan sosial peserta didik.

Media permainan tradisional sesuai untuk kebutuhan perkembangan kejiwaan, moral, dan berbagai aspek kehidupan sosial peserta didik. Saat ini, kecenderungan penyalahgunaan peralatan modern seperti *playstation, game online* dari *handphone*, laptop, dan berbagai akses internet berdampak buruk bagi karakter dan budi pekerti peserta didik, seperti perilaku anak yang individualis, materialis, dan hedonis. Selain itu, munculnya sifat malas, mudah menyerah, tidak jujur, pemarah, kurang sabar, dan emosional yang tinggi, sehingga tidak aneh jika muncul tawuran pelajar, perilaku seks bebas, bermabuk-mabukan, perjudian dan perzinahan di kalangan remaja. Menurut Subyantoro (2012:165) krisis yang terjadi ini merupakan kegagalan dari dunia pendidikan dalam menghasilkan manusia Indonesia berbudi pekerti luhur dan menjadi makhluk sosial yang utuh. Oleh karena itu, investasi pendidikan perlu diarahkan ke arah membangun kembali semangat budi pekerti dalam dunia pendidikan.

Permainan tradisional merupakan salah satu investasi pendidikan untuk membangun budi pekerti luhur pada peserta didik. Permainan yang dipilih dalam CD interaktif ini disesuaikan dengan psikologi dan berbagai aspek perkembangan budi pekerti peserta didik. CD interaktif ini memuat 19 jenis permainan pilihan yang diambil dari penelitian Fauzi bersama tim Agen Pelestari Permainan Tradisional Kudus pada Minggu (29/3/2015). Adapun jenis permainan tersebut yaitu 4 jenis permainan aspek bahasa dan ekologis: *Kotak – Pos, Ontong – Ontong Bolong, Seledur, dan Jamuran*; 6 permainan aspek sosial: *Jirak, Gacukan, Betengan, Inglek, Singkongon, dan Cublek-Cublek Suweng*; 5 aspek motorik: seperti *Selere Pete, Boisan, Pencolotan, Patung Pak Polisi, dan Ciunan*; serta 4 aspek spiritual dan moral: *Siluman Kodok, Hompimpa, Dempo Tek-Tek, dan Dempo Satelat-Telit*. Selain psikologi, media ini juga disesuaikan dengan karakter sosial dan moral yang akan dibentuk kepada peserta didik SD sesuai tujuan kurikulum 2013 yaitu: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri (dalam berinteraksi). Selain itu, permainan yang dipilih peneliti adalah permainan yang menyiratkan di antara 13 nilai-nilai karakter dan moral, yaitu: jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat ke-

bangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung-jawab.

Pengembangan media CD interaktif diharapkan dapat menginspirasi, menumbuhkan minat, semangat, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan secara menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media ini juga mempermudah guru dalam membelajarkan kemampuan menggali kompetensi dasar menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Hal tersebut didukung Suyanto (dalam Laksona 2010:18) bahwa media CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Laksito (2012:45) memaparkan keunggulan lain dari CD interaktif, yaitu: (1) diintegrasikan berbagai media (seperti media teks, gambar, audio, dan video) ke dalam satu jenis media interaktif, (2) pengguna lebih nyaman dalam mempelajari isi media secara berulang-ulang, (3) merupakan teknologi animasi, simulasi, dan visualisasi komputer, sehingga pengguna akan mendapatkan informasi yang lebih real dari informasi yang bersifat abstrak, (4) peserta didik dapat menggali kemampuan individual siswa serta menimbulkan daya tarik, sehingga diharapkan dapat melahirkan motivasi, (5) mengatasi permasalahan keterbatasan kemampuan daya serap peserta didik dan keterbatasan kemampuan guru.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana karakteristik media CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, (2) bagaimana prototipe media CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, dan (3) bagaimana validasi prototipe media CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD. Dari permasalahan tersebut dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu: (1) mengidentifikasi karakteristik media CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, (2) merancang prototipe media CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, dan (3) memperoleh validasi prototipe media CD interaktif teks permainan tradi-

sional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:409). Langkah-langkah penelitian yang dikemukakan Sugiyono meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Kemudian langkah-langkah tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Penelitian ini dihentikan sampai pada langkah kelima, yaitu revisi desain produk dengan pertimbangan bahwa langkah ke-6 sampai 10 dari R & D Sugiyono merupakan penelitian lanjutan yang berujung pada penerapan produk tingkat nasional sehingga memerlukan biaya yang besar, waktu yang lama, dan tenaga yang cukup besar. Adapun hasil adaptasi penahapan penelitian tersebut yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu melalui pemaparan data dan simpulan data. Teknik ini digunakan untuk mengolah dan menganalisis dua data, yaitu: (1) data skor kecenderungan kebutuhan peserta didik terhadap CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dan (2) data skor penilaian uji validasi guru dan dosen ahli terhadap prototipe CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter. Sumber data skor kecenderungan angket kebutuhan terhadap prototipe CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD adalah SD Dowan Rembang, SD 1 Undaan Kidul Kudus, dan SD DCC *Global School* Lampung, sedangkan sumber data skor penilaian uji validasi adalah tiga dosen ahli dalam bidang pengembangan CD interaktif dan ahli bidang pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dua guru inti dari tingkat daerah dan nasional. Dosen ahli tersebut ialah (1) Drs. Mukh Doyin, M.Si., (2) Uum Qomariyah, S.Pd., M.Hum. sebagai ahli bidang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (3) Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum., sebagai ahli pengembangan CD interaktif, sedangkan guru inti yang dimaksud yaitu: (1) Busiri, S.Pd., Guru Inti tingkat daerah dari SD Negeri 1 Kalirejo, Kudus, dan (2) Sunaryati, S.Pd., M.Si., Guru Inti tingkat Nasional, dari SD Negeri Banyurip, Rembang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu: (1) hasil analisis karakteristik CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, (2) prototipe CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD, (3) penilaian dan perbaikan CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

### Hasil Analisis Karakteristik CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD

Secara garis besar analisis terhadap media CD interaktif yang diharapkan guru dan peserta didik adalah produk yang mampu memberikan kemudahan dan keefektifan bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional. Pada aspek pembelajaran, materi yang akan disajikan adalah permainan jamur, ontong-ontong bolong, kotak-pos, dan ular naga. Cara penyajian contoh dengan diperankan langsung oleh anak-anak. Selanjutnya, aspek teks permainan tradisional bermuatan karakter. Berbagai jenis permainan tradisional yang dipilih adalah permainan dari berbagai wilayah yang mudah dipraktikkan dan yang bermuatan nilai karakter. Karakter yang sesuai tersebut ialah karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, semangat, kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung jawab. Pada aspek isi CD interaktif, bagian-bagian yang perlu ditambahkan di dalam media CD interaktif yaitu nama permainan, jenis-jenis permainan, aturan permainan, pengisi suara, lagu permainan tradisional, dan contoh praktik permainan tradisional.

Selanjutnya, bahasa yang digunakan pengisi suara adalah bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Jumlah permainan yang disediakan dalam satu keping kaset CD sebanyak 1-6 jenis permainan tradisional. Aspek kemasan CD interaktif, gambar yang ditampilkan dalam sampul CD interaktif yang diinginkan guru dan peserta didik adalah sampul CD interaktif yang bergambar tokoh nasional dan potret anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional, sedangkan sampul CD berwarna hijau.

### Prinsip-Prinsip Penyusunan CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Kara-

### cter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD

Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap CD interaktif teks permainan tradisional menghasilkan karakteristik CD interaktif dan harapan terhadap CD interaktif teks permainan tradisional menurut peserta didik dan guru. Kemudian, dari hasil analisis kebutuhan CD interaktif dirumuskan prinsip-prinsip pengembangan CD interaktif, yaitu: (1) prinsip relevansi, adaptif, dan rasional yang dikembangkan dalam aspek pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional, (2) prinsip atraktif, sistematis, dan inovatif diterapkan pada aspek teks permainan tradisional bermuatan karakter, (3) prinsip sistematis, inovatif, dan kebaruan disajikan dalam materi pada aspek isi CD interaktif tradisional bermuatan karakter, dan (4) prinsip estetis dan prinsip konsistensi dikembangkan pada aspek kemasan CD interaktif.

### Prototipe CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD

Prototipe CD interaktif permainan tradisional disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan guru yang disesuaikan dengan prinsip penyusunan prototipe CD interaktif. Proses pembuatan prototipe meliputi empat tahap, yakni: (1) bahan pembuatan prototipe CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, (2) proses produksi prototipe CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, (3) proses editing prototipe CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, dan (4) hasil produk CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter. Aspek yang dikembangkan dalam hasil produk meliputi (1) sampul CD interaktif, (2) perwajahan label CD interaktif, (3) isi CD interaktif teks permainan tradisional, dan (4) buku pelengkap CD interaktif teks permainan tradisional.

Tampilan sampul bagian depan bergambar anak-anak yang sedang bermain beberapa jenis permainan tradisional, sedangkan tampilan sampul belakang bergambar tokoh presiden RI yang pertama dan sebagian contoh jenis permainan tradisional yang dimainkan anak-anak. Sampul depan memuat judul CD interaktif, tim penyusun, tema CD interaktif, daftar isi jenis permainan tradisional yang dimuat di dalam CD interaktif, logo Unnes, dan logo Dikti dan sampul belakang memuat pesan untuk pembaca. Tampilan perwajahan label CD interaktif terdiri atas ju-

dul permainan, tim pelestari permainan tradisional, tema, pembuat produk, lambang Unnes dan Dikti. Selain itu, *background* gambar anak-anak yang memerankan teks permainan tradisional dibuat tampak kurang jelas.

Secara umum prototipe isi CD interaktif yang dikembangkan terdiri atas dua bagian, yaitu CD interaktif teks permainan tradisional dan tes interaktif pilihan ganda. Pada bagian CD interaktif teks permainan tradisional terdiri atas tiga halaman, yaitu halaman utama, halaman isi, dan halaman evaluasi. Tampilan halaman utama berisi pilihan sub menu yang terdiri atas: (1) materi teks permainan tradisional, (2) video pemodelan teks permainan tradisional, (3) latihan soal, (4) kompetensi dasar menggali informasi teks permainan tradisional, dan (5) mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter. Pengguna dapat memilih pilihan sub menu sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sub menu materi teks permainan tradisional terdiri atas: (1) pengertian dan manfaat teks permainan tradisional, (2) muatan karakter teks permainan tradisional, (3) jenis-jenis teks permainan tradisional, dan (4) contoh hukum mendidik dalam teks permainan tradisional. Pemodelan teks permainan tradisional terdiri atas: (1) jamur, (2) ontong-ontong bolong, (3) kotak-pos, (4) cublek-cublek suweng, dan (5) siluman kodok. Latihan soal terdiri atas: (1) kompetensi dasar menggali informasi teks permainan tradisional dan (2) mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter. Pada pilihan CD interaktif bagian kedua dikembangkan soal tes interaktif pilihan ganda. Tampilan pembuka memuat halaman pengisian identitas pengguna, setelah itu pengguna mulai menjawab pertanyaan, dan setiap pertanyaan disertai dengan foto dari contoh pilihan jenis hewan atau tumbuhan.

Setiap jenis permainan tradisional materi yang disajikan terdiri atas beberapa sub bab, yaitu: (1) nama permainan, (2) filosofi, (3) jumlah pemain, (4) aturan atau tata cara permainan, (5) hukuman, (6) contoh jenis hukuman mendidik, (7) foto contoh pemodelan, (8) muatan nilai karakter, (9) jenis kompetensi dasar yang dimuat pada kurikulum 2013, dan (10) contoh implementasi RPP dalam pembelajaran di kelas. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dengan pilihan kosa kata yang mudah (dasar).

### **Penilaian dan Perbaikan terhadap CD Interaktif Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter dalam Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas III SD**

Hasil penilaian produk CD interaktif teks

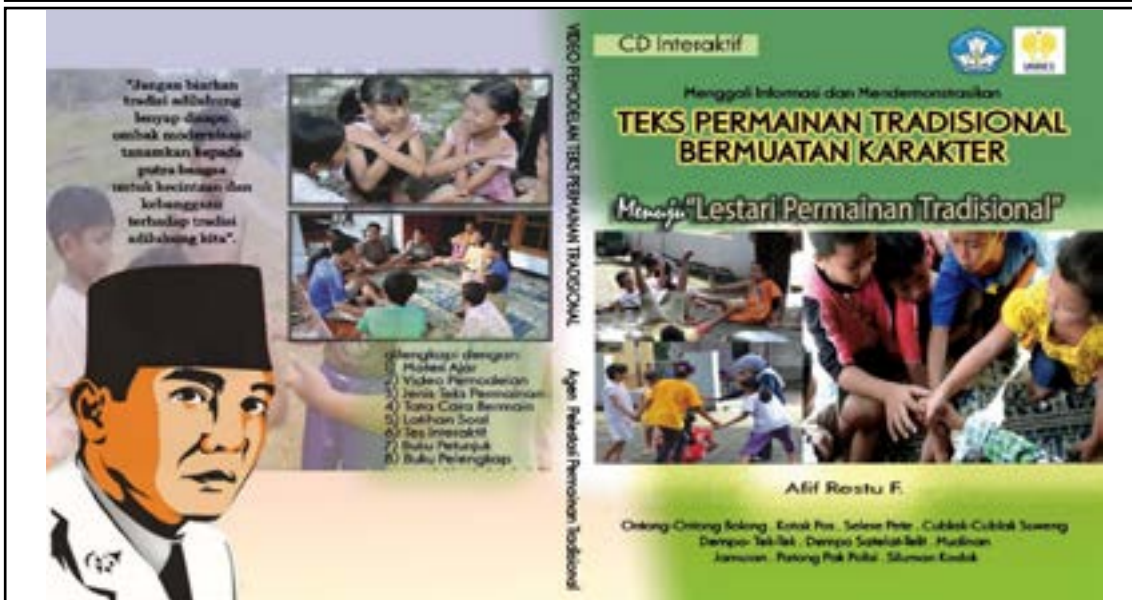
permainan tradisional pada aspek kebutuhan fisik memperoleh nilai rata-rata 87,50. Aspek pemanfaatan *software* memperoleh nilai sangat baik dengan rata-rata 96,60. Begitu pula aspek kebutuhan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata 97,92 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, penilaian ahli pembelajaran bahasa Indonesia, pada aspek materi memperoleh nilai sangat baik dengan rata-rata 87,55. Aspek muatan nilai karakter memperoleh nilai 83,40. Aspek kualitas audio memperoleh nilai rata-rata 81,66 kategori baik. Aspek bahasa memperoleh nilai baik dengan rata-rata 77,80, dan aspek buku pelengkap CD interaktif memperoleh nilai rata-rata sangat baik, yaitu 91,63.

Proses perbaikan dan pengembangan prototipe CD interaktif berdasarkan saran ahli terhadap aspek kebutuhan fisik, pemanfaatan *software*, komunikasi visual, dan buku pelengkap. Saran perbaikan secara umum dari ahli untuk produk CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter yaitu: (1) perlu pengolahan sampul CD supaya tampilan menambah nilai jual, (2) kemasan cerita lebih digarap lagi agar lebih bagus, (3) pada awal tampilan diberi musik pengiring agar lebih menarik, (4) istilah dolanan tradisional diganti dengan permainan tradisional, (5) perlu penjelasan secara langsung nilai karakter yang terkandung dalam permainan tidak hanya tersirat saja, (6) hendaknya penjelasan narator lebih singkat tetapi padat, (7) perlu dilengkapi dengan penjelasan komunikasi dan keterkaitan dengan kompetensi dasar menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional tentang kehidupan tumbuhan dan hewan yang dimaksud, dan (8) perlu disederhanakan bahasa dan penyampaiannya terutama yang ditujukan kepada anak.

Perubahan sampul dan gambar pada CD interaktif meliputi perubahan warna sampul dari hijau tua digradasi warna menjadi hijau muda pada sampul depan dan biru muda pada sampul belakang. Teks "Agen Pelestari Tradisional" diganti dengan "Menggali Informasi dan Mendemonstrasikan". Berikut sampul CD interaktif sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan.



Gambar 1 Sampul CD sebelum Perbaikan



Gambar 2 Sampul CD sesudah Perbaikan

Selanjutnya, bagian tes interaktif perbaikan terdapat pada jenis pertanyaan yang awalnya berupa uraian diubah menjadi pilihan ganda,

pertanyaan yang awalnya tidak mencantumkan gambar ditambah dengan pilihan jawaban bergambar hewan atau tumbuhan.



Gambar 4.3 Perwajahan Sampul sebelum Perbaikan



Gambar 4.4 Perwajahan Sampul setelah Perbaikan

Selain itu, pertanyaan yang mulanya tiga indikator diubah menjadi 20 soal pilihan ganda yang mencakup semua indikator pertanyaan, dan ditambahkan evaluasi akhir berupa skor yang diperoleh dari hasil pengerjaan pengguna.

#### PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini diulas aspek-aspek berikut: (1) prospek CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, (2) kebaruan dalam CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, (3) keunggulan CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, (4) kelemahan CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter, dan (5) kelayakan CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD.

CD interaktif yang peneliti kembangkan mempunyai prospek yang baik, yaitu: (1) dapat membentuk karakter sosial dan menanamkan nilai-nilai adiluhung kepada peserta didik, sesuai Misbach (dalam Awwaliyah 2011:7) yang memaparkan bahwa secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak, yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai atau moral; (2) dapat memperkaya wawasan peserta didik dalam mencintai, menjaga, melestarikan, dan mempertahankan tradisi lisan permainan tradisional, didukung pendapat Rachmawati (2009:34) yang mengungkapkan bahwa dalam kajian sosial-budaya, permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki keperluan untuk dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya; serta (3) dapat menjadi media pelengkap buku teks kurikulum 2013 dalam upaya meningkatkan kemampuan menggali informasi dan mendemonstrasikan teks

permainan tradisional, sesuai penelitian Arifa (2012:224) bahwa model pembelajaran tematik dengan media CD interaktif dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Hal-hal baru dalam CD interaktif teks permainan tradisional ini yaitu (1) menyajikan berbagai teks permainan tradisional yang telah disesuaikan dengan psikologi dan berbagai aspek perkembangan peserta didik, dan (2) memuat video pemodelan teks permainan tradisional dan tes interaktif bergambar yang menyajikan berbagai contoh hewan dan tumbuhan beserta fotonya. Keunggulan prototipe ini terdapat pada dua aspek yaitu aspek fisik dengan keserasian warna membuat tampilan sampul tampak cerah dan menyenangkan dilihat. Penataan huruf yang serasi dan variatif membuat tampilan sampul CD menjadi apik, menarik, dan memikat. Aspek isi memiliki keunggulan yang menginspirasi, menumbuhkan minat belajar, semangat, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, sedangkan kelemahan dalam prototipe CD interaktif ini yaitu: (1) medium yang bisa digunakan dalam CD interaktif hanya komputer atau laptop, jadi hanya para pemakai komputer atau laptop saja yang bisa memakainya, (2) penjelasan narator ketika memaparkan aturan bermain dalam CD interaktif masih terlalu panjang, (3) aspek interaktif bagian evaluasi pada CD interaktif yang masih kurang memadai karena keterbatasan kemampuan dan biaya, dan (4) bahasa pada CD interaktif dan buku pelengkap masih perlu disederhanakan lagi terutama yang ditujukan kepada peserta didik.

Berdasarkan keempat aspek tersebut, CD interaktif menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermua-



tan karakter dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD secara umum layak untuk digunakan oleh guru, peserta didik, dan pengguna. Meskipun masih mempunyai kelemahan, media CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter ini memiliki keunggulan dan prospek yang baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan.

## ENUTUP

### Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut. Berdasarkan analisis terhadap karakteristik CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter dihasilkan prinsip-prinsip penyusunan CD interaktif teks permainan tradisional, yaitu: (1) aspek pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional bermuatan karakter, prinsip yang digunakan adalah prinsip relevansi, adaptif, dan rasional, (2) aspek teks permainan tradisional bermuatan karakter, prinsip yang diterapkan adalah prinsip atraktif, sistematis, dan inovatif, (3) aspek isi CD interaktif tradisional bermuatan karakter, materi dalam CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter disajikan dengan prinsip sistematis, prinsip inovatif, dan kebakuan, dan (4) aspek kemasan CD interaktif, prinsip yang digunakan yaitu prinsip estetis dan prinsip konsistensi.

Penilaian produk CD interaktif teks permainan tradisional pada aspek kebutuhan fisik memperoleh nilai rata-rata 87,50. Aspek pemanfaatan *software* memperoleh nilai sangat baik dengan rata-rata 96,60. Begitu pula aspek kebutuhan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata 97,92 termasuk kategori nilai sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, prototipe CD interaktif yang peneliti kembangkan mempunyai prospek yang baik yaitu dapat membentuk karakter sosial dan menanamkan nilai-nilai adiluhung kepada peserta didik, dapat memperkaya wawasan peserta didik dalam mencintai, menjaga, melestarikan, dan mempertahankan tradisi lisan permainan tradisional, dapat menjadi media pelengkap buku teks pembelajaran kurikulum 2013. Keunggulan terdapat pada dua aspek, yaitu aspek fisik yaitu keserasian warna yang membuat sampul tampak cerah dan menyenangkan dilihat. Penataan huruf yang menarik dan variatif membuat tampilan sampul CD menjadi apik, menarik, dan memikat. Selanjutnya, aspek isi memiliki keung-

gulan yang dapat menginspirasi, menumbuhkan minat dan semangat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, sedangkan kelemahannya terdapat pada aspek materi dan aspek bahasa. Sehingga, media CD interaktif ini layak dan memadai untuk kebutuhan peserta didik dan guru dalam pembelajaran.

### Saran

Saran dari peneliti yaitu (1) guru dapat menggunakan CD interaktif teks permainan tradisional sebagai pelengkap buku teks kurikulum 2013 untuk memaksimalkan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik menggali informasi dan keterampilan mendemonstrasikan teks permainan tradisional, (2) guru hendaknya memulai mengoperasikan CD interaktif dan membaca buku pelengkap terlebih dahulu sebelum menggunakan dalam pembelajaran bersama peserta didik, dan (3) perlu penelitian lebih lanjut untuk menguji CD interaktif teks permainan tradisional bermuatan karakter ini supaya diketahui tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran menggali informasi dan mendemonstrasikan teks permainan tradisional.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, Muhammad Ziad. 2011. *Perubahan Permainan Anak dari Tradisional ke Modern*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arifa, Vita. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Tematik dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas III B SDN Wates 01 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Darminiasih, Ni Nyoman. 2014. *Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak*. Thesis. Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Dharmamlya, Sukirman. 2008. *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: Lazuardi Indah Jambi.
- Fauzi, Afif Restu. 2015. *Mengenal Dolanan Daerah, Teks Permainan Tradisional Bermuatan Karakter*. Kudus: Agen Pelestari Dolanan Tradisional.

- Hakim, Alief Nur Firdha dan Reza Muhammad. 2010. "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4 - 5 Tahun". Tahun XXIV. Nomor 1. Hlm. 2-4. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hurlock, Elizabeth B. 1992. *Perkembangan Anak*. Jilid 2. Terjemahan Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Kusmaedi, Nurlan, dkk. 2010. *Permainan Tradisional*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Magta, Mutiara, Mawaddah Ayyu, dan Sulastrri Made. 2015. *Penerapan Metode Demonstrasi dengan Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Narwanti, Sri. 2011. *Pendidikan Karakter, Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia (Grup Relasi Inti Media).
- Novianti, Ayu Kadek Fitri dan Negara Agung Oka. 2015. "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semester II TK Widya Santhi". Tahun 2015. Nomor 1. Hlm. 2-3. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sagala, Anita Chandra Dewi dan Latifah Ulya. 2015. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Semarang: Jurnal Penelitian PAUDIA.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam *Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angkan, Klungkung*, 10 Januari.
- Subyantoro. 2012. "Pengembangan Buku Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Kesantunan Berbahasa Lintas Budaya: Ancangan Psikolinguistik Pendidikan". *Kajian Linguistik*. Tahun 2012. Nomor 2. Hlm. 164-175. Semarang: FBS Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryanto. 2010. *Pendidikan Karakter Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarofah, dkk. 2010. *Permainan Tradisional digunakan untuk Membina Karakter Anak*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ulfatun, Siti. 2014. *Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Yuniarni, dkk. 2014. "Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak Usia 5-6 Tahun". Hlm. 9-8. Kalimantan: FKIP Untan.