

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
WORD GUESSING PADA PELAJARAN PKN DI KELAS IV
SDN 13 BOLANGITANG TIMUR**

Muh Fachrul Alfajri Pohontu¹, Samsi Pomalingo², Aina Nurdianti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

Alamat e-mail : ¹pohontumuhfachrul@gmail.com, ²samsi.pomalingo@ung.ac.id,
³ainanurdiyanti@ung.ac.id

ABSTRACT

The problem in this research is that there is still a lack of concrete learning media that teachers can use in the learning process. This research aims to design Word Guessing Learning Media in Elementary Schools, to increase students' interest and knowledge about the norms that apply in everyday life. Development research is a type of ADDIE model development research (R&D) through 5 stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research produces a product in the form of concrete learning media based on the Word Gusesing educational game in elementary schools.

Keywords: Word Guessing, Norms, Learning Media.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah masih kurangnya media pembelajaran konkret yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain Media Pembelajaran Word Guessing di Sekolah Dasar, untuk meningkatkan minat dan pengetahuan siswa tentang Norma-morma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE melalui 5 tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran konkret berbasis game edukasi Word Gusesing di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Word Guessing, Norma-norma, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan dilakukan sejak manusia itu lahir. Pendidikan akan selalu ada selama kehidupan itu sendiri berlangsung. Sejalan dengan perkembangan peradaban manusia,

maka isi dan bentuknya ikut berkembang. Menurut Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana, MS, Denok Sunarsi, S.Pd., (2011) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan

bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu ujung dari proses pendidikan adalah pembentukan sikap spiritual dan sikap sosial (aspek afektif), mengembangkan kecerdasan intelektual (aspek kognitif), dan pengembangan keterampilan (aspek psikomotorik).

Pendidikan Kewarganegaraan tidak kurang sebagai pendidikan karakter kewarganegaraan dalam pengertian melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan generasi muda bangsa Indonesia dapat berkembang sebagai warga negara Indonesia yang baik perilakunya, cerdas intelektualitasnya dalam arti mengetahui sepenuhnya akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia, serta terampil dalam berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan

bernegara. Dengan demikian, peran Pendidikan Kewarganegaraan sangat signifikan dalam menyiapkan generasi penerus sebagai warga negara yang baik, cerdas, dan terampil.

Media pembelajaran keberadaannya sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran, sarana dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Haris, Safitri,(dalam Arsini & Kristiantari, 2022) bahwa Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam

memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual. Penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran dari siswa itu sendiri. Dalam hal ini sekolah perlu menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap atau guru dapat berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar yang penasaran terhadap hal-hal yang baru serta masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran sambil bermain akan melibatkan siswa dalam belajar, membangun keaktifan siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran tersebut adalah kartu permainan berupa Flash Card yang akan melibatkan siswa dalam penggunaannya, sehingga hal ini akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Flash Card adalah salah satu media yang dicetak yang digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran. Media Flash card dapat

digunakan untuk membantu melatih konsentrasi siswa dalam pembelajaran, mengembangkan daya ingat siswa, memperluas pengetahuan siswa mengenai pembendaharaan kata (Eliana, 2020; Rumidjan, Sumanto, & Badawi, 2017). Penggunaan media Flash card membuat siswa lebih mudah memahami materi dalam matapelajaran Ppkn membuat siswa mengetahui makna dari norma-norma yang berlaku di masyarakat serta membantu siswa untuk mengingat materi.

Dalam pelaksanaan obeservasi awal untuk mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat di kelas IV SDN 13 BOLANGITANG TIMUR. Adapun permasalahan yang ditemukan seperti guru mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran pada matapelajaran PKN meskipun sudah mencoba untuk menggunakan beberapa metode dan pendekatan pembelajaran. Selain itu siswa kesulitan memahami materi pada pelajaran PKN. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil observasi peneliti dimana terdapat 10 dari 17 orang siswa yang masih belum mengerti dengan materi norma-norma yang berlaku di masyarakat dan juga cara

menerapkannya di kelas IV SDN 13 BOLANGITANG TIMUR. Model dan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bermacam-macam guna membuat proses belajar mengajar tidak membosankan dan membuat siswa untuk

Dari permasalahan di atas secara langsung mempengaruhi proses belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa yang dimana hampir keseluruhan siswa kelas IV SDN 13 BOLANGITANG TIMUR kurang paham mengenai materi norma-norma yang berlaku di masyarakat. Pada saat observasi awal peneliti juga menemukan ada beberapa media pembelajaran yang sudah tidak layak pakai. Dari hasil pengamatan peneliti juga menemukan di sekolah tersebut terdapat media pembelajaran yang tidak dimanfaatkan dengan baik. Media pembelajaran tersebut berupa APE (Alat Peraga Edukatif) seperti segitiga, persegi panjang, balok dan jajar genjang yang berada di perpustakaan sekolah yang seharusnya disimpan di dalam kelas sehingga bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

tidak kehilangan motivasi dalam belajar. Namun, karena keterbatasan media sehingga model dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang berjalan dengan efektif. Akibatnya hal ini berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian Pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan, menguji, dan memperbaiki produk, proses, atau teknologi baru. Tujuan utama dari penelitian pengembangan ialah untuk mengatasi masalah yang ada atau menciptakan solusi baru yang dapat meningkatkan kinerja atau memenuhi kebutuhan pasar. Proses penelitian pengembangan biasanya melibatkan tahap perencanaan, perancangan, implementasi, pengujian, dan penyesuaian berulang, dengan tujuan untuk menghasilkan produk atau teknologi yang siap untuk dipasarkan atau digunakan. Adapun pengertian penelitian pengembangan menurut para ahli adalah sebagai berikut : Menurut Sihotang & Sibuea, (2015) bahwa Penelitian pengembangan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan

produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R & D, yang terdiri dari :

pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk rancangan penelitian Research And Development (R&D) adalah sebagai berikut: (1)Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4)Validasi Desain, (5)Revisi Desain, (6)Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis game tebak kata dalam bentuk kartu, Game Edukasi Word Guessing yang

didalamnya termuat materi-materi pembelajaran kelas IV SD norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Pengembangan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Word Guessing peneli menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan 5 tahapan: analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Namun, karena keterbatasan waktu penelitian peneliti membatasi tahapan penelitian dalam 3 tahap yaitu: analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan). (Nida & Sukmana, 2020).

Dari hasil wawancara yang dilakukan di sekolah, peneliti menemukan kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi digital sehingga menyebabkan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam memberikan pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa dalam memberikan pembelajaran Norma-norma yang berlaku di masyarakat tanpa disertai dengan media. Hal ini menyebabkan materi pembelajaran tidak dapat

dipahami dengan baik oleh siswa dan guru mendapatkan kesulitan dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Keterbatasan media yang dimaksud adalah sekolah sebenarnya memiliki media pembelajaran yang sebagian besar hanya menjadi pajangan di perpustakaan sekolah. Media tersebut berupa globe, peta, alat peraga edukasi seperti segitiga, persegi, serta media bangun ruang lainnya. Buku guru dan buku siswa yang dipakai oleh guru masih belum optimal dalam mengkomunikasikan maksud serta tujuan dari materi pembelajaran yang di sampaikan.

Tahap desain dalam pengembangan model ADDIE lebih difokuskan pada perancangan dan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain media pembelajaran Word Guessing meliputi desain Word Guessing yang dibuat lebih modern dan estetik. Materi dalam media pembelajaran Word Guessing juga disesuaikan dengan KI dan KD buku guru di kelas IV SD. Selanjutnya, peneliti memasuki tahap awal yang dilakukan adalah menyesuaikan materi yang ada didalam Word Guessing dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar di SD. Media pembelajaran Word

Guessing memiliki 4 kategori utama antara lain materi Norma Agama, Norma Hukum, Norma Kesopanan, Norma Kesusilaan.

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validasi dari tabel diatas yang memperoleh nilai rata-rata 92,4 % maka media pembelajaran Word Guessing yang di kembangkan peneliti dianggap (Sangat Layak) untuk digunakan di sekolah dasar.

Dalam media pembelajaran Word Guessing yang telah dikembangkan peneliti terdapat fungsi atensi media visual yang merupakan inti dari media yang telah peneliti kembangkan yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks materi pelajaran. Tak hanya itu, dari media yang dikembangkan peneliti dapat terlihat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang dikombinasikan dengan gambar. Jennah, (2009) Bahwa media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Sehingga kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Judul penelitian

yang digunakan oleh peneliti adalah "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Word Guessing dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas IV di SDN 13 Bolangitang Timur". Media pembelajaran "Word Guessing" yang dibuat oleh peneliti ini mencakup empat kategori utama, yaitu Norma Agama, Norma Hukum, Norma Kesopanan, dan Norma Kesusilaan. Dalam pengembangan produk tersebut, peneliti mengikuti langkah-langkah dari model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diperkenalkan oleh William (2004). Namun, penelitian ini terbatas hingga tahap Pengembangan (Development) karena keterbatasan waktu. Evaluasi terhadap seberapa besar pengaruh media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran siswa akan dilakukan kembali dalam tahapan penelitian berikutnya.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran Word Guessing yang memuat materi mengenai normanorma yang berlaku dalam masyarakat menjadikan siswa sebagai subjek utama dalam penelitian, sehingga pengetahuan siswa tentang pendidikan karakter

akan terus terjaga dan mereka akan menjadi warga masyarakat yang baik dan cerdas. Selain itu, pengembangan media Word Guessing membuat siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif selama proses pembelajaran karena permainan ini dimainkan baik secara kelompok maupun individu, memerlukan strategi khusus untuk mencapai kemenangan. Media pembelajaran Word Guessing yang dikembangkan dan didesain dengan menggunakan aplikasi ponsel pintar dipercaya telah sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Media pembelajaran Word Guessing, sebagai salah satu unsur penunjang utama dalam proses pembelajaran, memiliki berbagai macam materi dan gambar yang terkait dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat di setiap kategori kartu. Oleh karena itu, media ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, terutama pada materi norma-norma yang berhubungan langsung dengan pendidikan karakter. Selain itu, media Word Guessing juga diyakini mampu menumbuhkan sikap toleransi siswa, serta diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam

mengemukakan pendapat, terutama yang berkaitan dengan materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika', *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), p. 135. Available at: <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Arsini, K.R. and Kristiantari, M.G.R. (2022) 'Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), pp. 173–184. Available at: <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>.
- Atang Setiawan (2012) 'No Title Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash. 32.
- Dachliyani, L. (2019) 'Instrumen Yang Sahih: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (evaluasi pembelajaran)', *MEDIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), pp. 57–65. Available at: <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/721/0>.
- Ellsa, S. and Rahmawati, L.E. (2020) 'Pengembangan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(3). Available at: <https://doi.org/10.30998/sap.v4i3.6282>.
- Hidayat, F. and Nizar, M. (2021) 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), pp. 28–38. Available at: <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Rahmi, M.S.M., Budiman, M.A. and Widyaningrum, A. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', *International Journal of Elementary Education*, 3(2), p. 178. Available at: <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.