

Pengembangan Media Pembelajaran Getrich Pada Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Vi Sdn Umbul Tengah 2 Kota Serang

¹Sunarji, ²M. Taufik, ³Ana Nurhasanah

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : sunarji0002@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Getrich pada Tema 1 selamatkan makhluk Hidup SubTema 1 pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada materi Negara ASEAN dan untuk mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Metode penelitian ini dengan metode R & D dengan tahapan ADDIE, media pembelajaran ini akan divalidasi oleh ahli, dan revisi, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik. Uji coba ini dilakukan di SDN Umbul Tengah 2 Kota Serang Pada 30 siswa Kelas VI. Hasil uji ahli desain media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata memperoleh 98,3 % dengan Kategori sangat layak. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata memperoleh 97,15 % dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli Bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata memperoleh 62.5 % dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh nilai dengan rata-rata 89,4 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Getrich yang dikembangkan untuk peserta didik SD Kelas VI sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung pada Tema 1 selamatkan makhluk hidup materi Negara ASEAN.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran Getrich, IPS dan Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang baik dan mumpuni serta dapat menghadapi tantangan global di era Industri 4.0. sebab dengan adanya pendidikan Negara Indonesia akan mampu bersaing dengan Negara lainnya supaya tidak tertinggal dengan Negara lainnya, oleh karena itu pendidikan sangatlah penting dalam mencetak penerus anak bangsa menjadi generasi yang cerdas, berkualitas serta mampu menguasai dalam berbagai bidang, sehingga Negara Indonesia bisa bersaing dengan Negara lainnya dapat terwujud.

Pendidikan ini mempunyai peran dan fungsi yaitu pendidik dapat mengetahui kemampuan peserta didik, sikap, akhlak, atau moral serta bisa mengetahui potensi perkembangan peserta didik yang baik, kreatif, mandiri serta dapat bertanggung jawab dengan sesama peserta didik lainnya dan bisa bersaing di massa era globalisasi 5.0.

Pembelajaran merupakan suatu proses berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik untuk mengetahui potensi peserta didik mengenai pengetahuan, sikap serta ketrampilan di lingkungan sekolahnya atau lingkungan belajarnya, dalam kegiatan pembelajaran pada saat ini telah mengalami perubahan yaitu perubahan di tantangan zaman Era Globalisasi yaitu pembelajaran pada abad 21 bahwa pada pembelajaran abad 21 ini merupakan pembelajaran yang menggunakan alat teknologi, informasi dan komunikasi serta dapat merubah perkembangan suatu kegiatan pembelajaran serta kemampuan, baik mulai dari kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap tidak hanya itu saja akan tetapi akan merubah tantangan zaman serta tantangan kehidupan

bermasyarakat dan yang paling utama adalah tantangan di dunia pendidikan, selain itu juga pembelajaran abad 21 ini pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Center*) Pendidik hanya sebagai (*Facilitator*), akan tetapi siswa pada saat ini sebagai objek pendidikan, bukan hanya berpusat pada guru, akan tetapi peserta didik pada pembelajaran saat ini bisa mencari pengetahuan sendiri, keterampilan sendiri maupun kemampuan sendiri, jadi peserta didik bisa tahu mengenai berbagai pengetahuan atau sumber ilmu, semua pendidik harus menguasai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi atau ICT pada zaman era globalisasi ini, hal tersebut peserta didik pada saat ini dituntut untuk mengembangkan atau memanfaatkan pembelajaran dengan menggunakan ICT.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar untuk merangsang peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami serta minta dalam kegiatan pembelajaran seperti Modul, selain modul media juga dapat berupa media gambar karena media gambar juga sebagai tempat untuk melakukan kegiatan belajar atau bahan belajar selain itu juga media pembelajaran bisa menentukan hasil kegiatan pembelajaran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini perlu adanya media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar selain itu juga media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar peserta didik dapat berperan aktif dengan adanya media pembelajaran tersebut, serta dengan adanya media pembelajaran ini dapat melatih kreatifitas, mandiri serta dapat bisa belajar secara individu sesuai dengan kemampuan peserta didiknya.

Menurut (Agu C, 2011) Permainan Getrich atau monopoli adalah permainan yang di lakukan dengan cara melemparkan sebuah dadu secara bergantian untuk memindahkan ke tempatnya, jika ia mendarat di petak atau tempat yang belum dipunyai oleh lawannya, maka bisa ia membeli petak

tersebut sesuai dengan harga yang ada pada monopoli tersebut. Dalam media getrich ini ada kaitannya dengan media monopoli, yaitu pada media getrich ini yang digunakan adalah perkembangan teknologi yang dimana pada media getrich ini dibuat dengan alat teknologi (aplikasi) dan permainan getrich ini dimainkannya sama dengan permainan monopoli secara manual, serta dapat dimainkan oleh siapa saja mulai dari anak-anak, remaja, sampai ke orang dewasa. Sedangkan pada permainan monopoli kaitannya yaitu sama-sama dimainkan oleh siapa saja, akan tetapi pada permainan monopoli ini hanya dibuat dengan cara manual tidak menggunakan aplikasi atau teknologi, karena pada permainan monopoli ini adalah salah satu permainan zaman dahulu pada tahun 80-90an dan salah satu permainan terfavorit pada semua kalangan masyarakat, dari tahun ketahun perkembangan akan mengalami perubahan yaitu salah satunya perubahan teknologi pada saat ini permainan monopoli ini sudah diganti dengan yang disebut permainan getrich.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran *Getrich* di SDN Umbul Tengah 2 hasil observasi peneliti melihat secara langsung dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang merespon materi yang telah disampaikan oleh pendidik dikarenakan materi yang disampaikan hanya menggunakan metode ceramah dan tidak adanya media oleh karena itu peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung kurang kondusif sehingga dapat mengganggu kegiatan pembelajaran peserta didik yang lainnya. Dengan hal tersebut harus diatasi dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung perlu adanya perubahan inovasi dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan observasi, peneliti memilih jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R & D yaitu Pengembangan media pembelajaran.

Metode yang digunakan yaitu metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, And Evaluate*). ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap di bandingkan dengan model lain. Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, And Evaluate*). Penelitian ini membutuhkan penelitian yang luas dan pengembangan yang sesuai. Pembelajaran saya perlu wawancara yang mendalam dalam melihat kondisi atau situasi dalam metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media mulai dari analisis pembelajaran baik RPP, LKS maupun Modul, dan Media, cara membuat media yang dibuat oleh peneliti, pengembangan media ini digunakan kepada peserta didik, implementasikan kepada peserta didik serta dievaluasikan. Jadi dalam, penelitian ini adalah penelitian antara kualitatif dan kuantitatif untuk melihat hasil dan deskripsi secara sistematis tentang fakta dan pendapat **Pengembangan Media Pembelajaran Getrich Pada Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Vi SDN Umbul Tengah 2 Kota Serang**

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran getrich pada tema 1 selamatkan makhluk hidup pada penelitian kelas VI SDN Umbul Tengah pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia ini akan diuraikan berdasarkan langkah-langkah pengembangan *analysis, design,*

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Getrich* menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE oleh Mulyatiningsih terdiri dari 4 tahapan diantaranya tahap *Analyze*, tahap *Design*, tahap *Develop*, tahap *Imlement*, dan tahap *Evaluate*.

Media yang peneliti kembangkan yaitu : berupa media pembelajaran *Getrich*. *Getrich* merupakan permainan yang di lakukan dengan cara melemparkan sebuah dadu secara bergantian untuk memindahkan ke tempatnya, jika ia mendarat di petak

atau tempat yang belum dipunyai oleh lawannya, maka bisa ia membeli petak tersebut sesuai dengan harga yang ada pada monopoli tersebut. (Agu C, 2011). Permainan *Getrich* dapat dijadikan sebagai salah satu alat yang mendukung dalam Kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Sri Anitah (2012:6) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk menerima informasi berupa pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung pada saat peneliti mengembangkan media tersebut peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan peneliti, dan peserta didik termotivasi, aktif bertanya serta berdiskusi dengan kelompok lainnya serta peserta didik memberikan respon kepada peneliti begitu baiknya, bahwa pembelajarannya menyenangkan dan tidak bosan. Adapun kelebihan dari Permainan *Getrich* adalah Dalam proses pembuatan lebih mudah atau sederhana, tidak membutuhkan tempat yang luas atau besar untuk menyimpannya, diurusnya lebih mudah, bisa dibawah kemana saja dan dapat bisa di pindahkan dalam satu tempat ke tempat yang lainnya, pada permainan ini memiliki banyak unsur dan dapat melatih ketelitian serta kesabaran peserta didik untuk dapat merapihkan kembali setelah digunakan dalam permainan tersebut, membuatnya dengan berbagai koleksi warna sehingga yang memainkannya tidak bosan, dapat dimainkan secara berkelompok, Pemain dapat merasakan rasa bergembira, rasa percaya diri serta rasa ingin tahu dan media ini dapat mudah digunakan atau di operasikan (Siskawati, dkk 2016 : 79). Untuk pembuatan media *Getrich* ini menggunakan aplikasi PixlleLab.

Pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *Getrich* ini tampak peserta didik tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari hasil respon siswa yang mendapatkan kriteria “ Sangat Baik “, baik itu pada uji coba dengan kelompok kecil maupun kelompok besar. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Arsyad (2009 : 108) yang menjelaskan bahwa

permainan *getrich* adalah salah satu media pembelajaran masuk dalam jenis media visual, bahwa media *getrich* ini adalah suatu gambar yang bisa dilihat secara utuh dan menyeluruh untuk membantu kegiatan pembelajaran secara langsung yang di dalamnya memenuhi kriteria.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan diatas bahwa pengembangan media pembelajaran *Getrich* untuk siswa sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE, layak digunakan pada proses pembelajaran melalui validasi ahli, dan didukung dengan adanya respon baik yang diberikan peserta didik terhadap permainan *Getrich* ini. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui hasil media pembelajaran *Getrich* yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk yang dijamin dengan menggunakan instrument angket yang didalamnya terdapat komentar, saran dan masukan atau kritik. Penilaian angket tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik kelas VI SD Negeri Umbul Tengah 2 sebagai respon atau subjek uji coba produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapat saran, sehingga media *Getrich* yang dikembangkan Sangat layak digunakan dalam pembelajaran pada Tema 1 Subtema 1 “Selamatkan makhluk hidup”. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari : tahap validasi media, tahap validasi materi, tahap validasi bahasa dan tahap uji coba lapangan peserta didik atau respon siswa. Dalam penelitian ini peneliti memberikan uji kelayakan produk, mulai dari validasi materi, validasi media, validasi bahasa, dalam ahli validasi tersebut setiap validasi ada 2 ahli serta respon peserta didik. Dari ahli validasi media memberikan penilaian bahwa media pembelajaran *getrich* ini mudah digunakan, mudah dipahami serta dapat tertarik dalam proses pembelajaran, ahli media tersebut memberikan penilaian bahwa media ini “ Sangat Layak “ digunakan oleh Peserta didik. Dari ahli validasi materi memberikan penilaian bahwa

media pembelajaran *getrich* ini sesuai dengan materi yang ada didalam medianya, sesuai dengan KD serta materi yang berada dalam media tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 , dan materi yang berada pada media tersebut mudah digunakan dalam pembelajaran dikelas, ahli materi tersebut memberikan penilaian bahwa materi yang telah dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Dari ahli bahasa memberikan penilaian bahwa media pembelajaran *getrich* ini bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD, tulisan dalam materi tersebut sesuai dengan bahasa yang jelas, efektif, serta bahasanya menggunakan kata baku, dari ahli bahasa tersebut memberikan penilaian bahwa bahasa yang digunakan dalam penulisan materi tersebut sangat layak digunakan dalam penulisannya. Respon peserta didik memberikan penilaian dari 30 siswa tersebut bahwa media pembelajaran *getrich* yang telah dibuat oleh peneliti ini sesuai dengan isi materi, bahasa, serta menarik dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung oleh peserta didik dan respon peserta didik ini sangat layak digunakan kepada peserta didik yang akan datang sebagai pedoman atau langkah untuk memotivasi kepada yang lainnya.

Dalam pelaksanaannya peneliti menguji kelayakan media pembelajaran *getrich* melalui validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dan respon peserta didik. Penilaian validasi ahli media diperoleh dari 2 ahli media yang terdiri dari ahli media 1 memperoleh nilai sebesar 99,1%, dan ahli media 2 memperoleh nilai sebesar 97,5%. Adapun total keseluruhan skor yang didapat pada 24 butir dengan ahli media 1 memperoleh skor 119 , dan ahli media 2 memperoleh skor 117 dengan presentase nilai akhir 98,3 % dengan kriteria “ Sangat Layak “ (Ridwan : 2009). Validasi ahli materi diperoleh dari 2 ahli yang terdiri dari ahli materi 1 memperoleh nilai sebesar 96,6 % , dan ahli materi 2 memperoleh nilai sebesar 97,7 %.

Adapun total keseluruhan skor yang didapat pada 18 butir dengan ahli materi 1 memperoleh skor 87 dan ahli materi 2 memperoleh skor 88 dengan presentase nilai akhir 97,15 % dengan Kriteria “ Sangat Layak “ (Ridwan : 2009). Validasi ahli

bahasa diperoleh dari 2 ahli yang terdiri dari ahli bahasa 1 memperoleh nilai sebesar 62,5 % dan ahli bahasa 2 memperoleh nilai sebesar 62,5 % . Adapun total keseluruhan skor yang didapat pada 8 butir dengan ahli bahasa 1 memperoleh skor 25 dan ahli bahasa 2 memperoleh skor 25 dengan presentase nilai akhir 62,5 % dengan kriteria “ Layak “(Ridwan : 2009).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Getrich* Pada Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *getrich* pada kelas VI SDN Umbul Tengah 2 dilaksanakan melalui tahapan analisis karakter siswa dan permasalahan, mendesain media meliputi struktur media *getrich*, membuat *Storyboard*, membuat RPP dan membuat instrument penelitian yang divalidasi oleh para ahli lalu dilakukan developmen atau pengembangan untuk memaksimalkan media serta fungsinya. Langkah selanjutnya pengimplementasian melalui uji coba kepada siswa dan yang terakhir evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *getrich*.
2. Tingkat kelayakan media *getrich* sebagai media pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia melalui hasil validasi 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa, tingkat kelayakan media *Getrich* sebagai media pembelajaran memperoleh nilai rata – rata 85, 94 % yang masuk dalam kategori “sangat layak “
3. Respon peserta didik yang melibatkan 30 peserta didik memperoleh presentasi rata- rata sebesar 89,4 % sehingga memperoleh kategori “ sangat layak “.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S., A'yun, I.Q., Satriyani, F.Y., Widodo, Rakyan Paranimmita S.K., & Ferisa, D. (2017). *Implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar*. (P. Latifah, Ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5513--5327.
- Dewi, N. A. K., Zukhri, A., & Dunia, I. K. (2014). Analisis faktor-faktor penyebab anak putus sekolah usia pendidikan dasar di Kecamatan Gerokgak tahun 2012/2013. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1--12.
- Febriana, A. (2011). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 151--161.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R & D dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129--150.
- Haryati, S. (2012). *Research and evelopment* (R & D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 13.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 33--49.
- Lubis, M. A. (2019). Konsep dasar IPS, 4(2). Diambil dari <https://doi.org/10.31227/osf.io/vf3nd>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada siswa kelas 6 sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30--39.
- Nurmalita, C., & Wibowo, M. A. (2018). Pengembangan media ajar PETISI atau pendidikan anti-korupsi. *Mimbar Pendidikan*, 3(1), 31--44.
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2017, Mei 18). *Permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati untuk pembelajaran tematik*. Dipresentasikan pada Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Bangsa.
- Ratnawati, E. (2013). Pentingnya pembelajaran IPS terpadu. *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1), 274--282.

- Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47--56.
- Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk *online* berbasis *e-learning* menggunakan *software* Wondershare Quiz Creator dalam mata pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(1), 41--48.
- Solekhah. (2015). *Pengembangan media monopoli tematik pada tema "Tempat Tinggalku" untuk siswa kelas IV di SDN Babarsari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2012). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA IPA. *BioEdu*, 1(1), 1--6.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi pembelajaran tematik kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129--136.
- Yusmiono, B. A. (2018). Media pembelajaran visual terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas PGRI Palembang. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1).