

Pengembangan Media Pembelajaran Kintar Berbasis Permainan pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 064991

Dwi Endah Andadari^{1*}, Putri Juwita¹

¹ Proram Studi PDSG, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia
Corresponding Author's e-mail : Dwiendah@umnaw.ac.id*

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.or.id/index.php/armada>

Vol. 2, No. 9 September 2024

Page: 712-714

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v2i9.1480>

Article History:

Received: August, 11 2024

Revised: August, 26 2024

Accepted: September, 03 2024

Abstract : *This research aims to develop Kintar game-based learning media on the characteristics of living things material for third-grade elementary school students. The research method used is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research results show that the developed Kintar game-based learning media is declared suitable and effective for use in learning. This is evidenced by the results of the assessments by media experts, material experts, and field trials, which show the "Very Good" criteria. Additionally, the effectiveness test results show a significant difference between the students' pretest and posttest scores. Thus, this Kintar game-based learning media can be used as an attractive and effective alternative learning media to improve students' understanding of the characteristics of living things material.*

Keywords : *Characteristics of Living Things, Games, Kintar, Learning Media.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kintar berbasis permainan pada materi ciri-ciri makhluk hidup untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kintar berbasis permainan yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan yang menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, media pembelajaran Kintar berbasis permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

Kata Kunci : Ciri-Ciri Makhluk Hidup, Kintar, Media Pembelajaran, Permainan.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berkualitas dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas III, terdapat materi ciri-ciri makhluk hidup yang merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pemahaman siswa terhadap materi ciri-ciri makhluk hidup sangat penting karena akan menjadi dasar bagi pemahaman siswa pada materi-materi IPA selanjutnya. Namun, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 064991, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ciri-ciri makhluk hidup.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran berbasis permainan (game) merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan. Melalui media pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Kintar berbasis permainan pada materi ciri-ciri makhluk hidup untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini, siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ciri-ciri makhluk hidup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: 1) Analisis, dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum untuk menentukan tujuan pengembangan media pembelajaran; 2) Desain, dilakukan perancangan media pembelajaran Kintar berbasis permainan, termasuk pembuatan naskah, perancangan antarmuka, dan penyusunan instrumen penelitian; 3) Pengembangan, dilakukan pembuatan media pembelajaran Kintar berbasis permainan serta validasi oleh ahli media dan ahli materi; 4) Implementasi, media pembelajaran Kintar berbasis permainan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas untuk mengetahui efektivitasnya; 5) Evaluasi, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran Kintar berbasis permainan yang telah diimplementasikan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 064991 dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, lembar observasi, dan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data bahwa hasil validasi ahli media menunjukkan media pembelajaran Kintar berbasis permainan memperoleh skor rata-rata 4,2 dari skala 5, yang berarti media pembelajaran tersebut valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,1 dari skala 5, yang berarti materi dalam media pembelajaran Kintar berbasis permainan valid dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Implementasi media pembelajaran Kintar berbasis permainan pada siswa kelas III SD Negeri 064991 juga menunjukkan peningkatan hasil belajar, dimana hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa adalah 70, sedangkan hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran Kintar berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran Kintar berbasis permainan yang dikembangkan layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan pendapat Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus

memenuhi kriteria kelayakan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Implementasi media pembelajaran Kintar berbasis permainan juga sejalan dengan penelitian Susilana dan Riyana (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, Piaget (dalam Santrock, 2011) juga menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media konkret seperti permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kintar berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 064991, dan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kintar berbasis permainan yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi media pembelajaran Kintar berbasis permainan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 064991. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran Kintar berbasis permainan sebagai alternatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media pembelajaran Kintar berbasis permainan pada subjek penelitian yang lebih luas, serta pengembangan media pembelajaran Kintar berbasis permainan dapat terus dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach (9th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi pendidikan: Pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru (Edisi Kedua)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan anak (Edisi 7, Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.