

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU GAMBAR DENGAN METODE TREASURE HUNT PADA TEMA 5 PENGALAMANKU KELAS II SD INPRES OEBOBO 1 KUPANG TAHUN AJARAN 2020/2021

Yuni Jola Tiala

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang
Kurniawanbudi012@gmail.com

Budi Kurniawan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang
Kurniawanbudi012@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a picture card game media using the Treasure Hunt method on theme 5 my experience in class II SD Inpres Oebobo 1 Kupang. The media development process uses a 3D development model, which includes three stages of activity, namely definition, design, and development. The research subjects were second grade students of SD Inpres Oebobo 1 Kupang. The research instruments were in the form of validation sheets to obtain product validity data, teacher response instrument sheets, and student response sheets to obtain product practicality data. Based on the results of data analysis obtained from the media validation assessment, the level of validity of the picture card media is in the valid category with an average value of 3.6. The results of data analysis obtained from student responses to picture card media are categorized as very practical with an average value of 95.75%. The results of data analysis obtained from teacher responses, the level of practicality of picture card media is in the very practical category with an average percentage value of 100 %. The implications of this research are 1) picture card game media in my experience material is worth considering.

Keyword: *Media, Education, Picture Card*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang efektif untuk mencerdaskan bangsa. Melalui pendidikan kita dapat mengembangkan potensi diri. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya. Pendidikan dapat membuat manusia memperoleh berbagai pengetahuan dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk diterapkan di dalam

kehidupan seseorang, kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi anak usia sekolah perlu ditingkatkan terutama pada tingkat Sekolah Dasar (Sary, 2015).

Secara umum pendidikan memiliki tujuan yaitu menginginkan agar peserta didik dapat mengerti, memahami, dan menguasai isi dari pengetahuan yang disampaikan oleh guru serta dapat menanamkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah dasar harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan atau output yang berkualitas, bukan hanya dalam segi pengetahuan saja, tetapi diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan untuk bekal kehidupan dimasa yang akan datang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khusniah (2013). hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak. penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penggunaan jenis media gambarnya. Penelitian sebelumnya menggunakan media gambar seri sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan media kartu gambar.

Dari hasil observasi dan wawancara pra penelitian dengan guru kelas II SD Inpres Oebobo I Kupang Tahun ajaran 2020/2021, ditemukan masalah yang dihadapi peserta didik yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media charta sehingga peserta didik kurang memahami apa yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Hutomo (2016) bahwa hasil penelitian yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian Hutomo dengan penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan metode Treasure Hunt. Sedangkan perbedaannya penelitian Hutomo fokus pada aktivitas dan hasil belajar ekonomi peserta didik dan penelitian ini fokus pada pengembangan media kartu gambar dengan metode Treasure Hunt

Dari beberapa permasalahan diatas, maka untuk mengatasinya diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari pembelajaran PKn salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya serap pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik secara aktif serta membangkitkan dalam menerima pelajaran PKn yaitu medi kartu gambar yaitu media permainan dimana peserta didik dilibatkan dalam permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu. Media ini merupakan salah satu strategi pembelajaran active learning. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri

Alasan peneliti memilih media permainan kartu gambar adalah agar peserta didik terbiasa dan lebih aktif dalam belajar dan mampu menghafal pokok bahasan yang dianggap penting dalam belajar. Melalui metode permainan media ini peserta didik yang belajarnya kurang bagus akan lebih baik lagi dalam belajar.

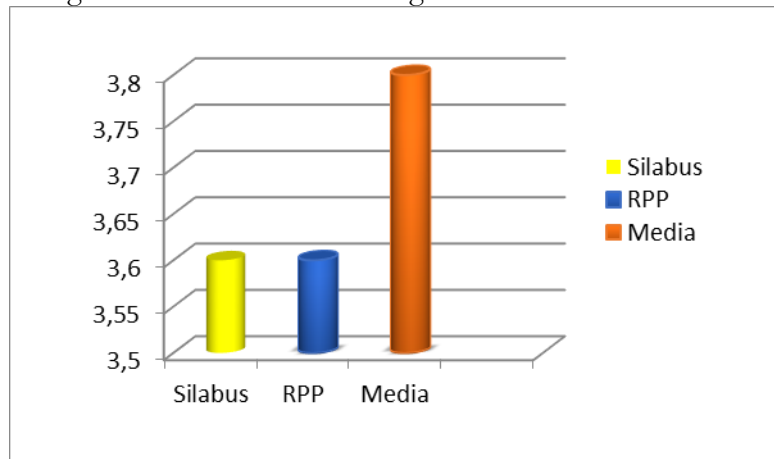
Metode

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 3-D menurut Thiagarajani. Hal ini meliputi 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*) perancangan (*Design*) dan pengembangan (*Develop* Instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk mendapatkan data kevalidan produk, lembar instrumen respon guru, dan lembar respon peserta didik untuk mendapatkan data kepraktisan produk.

Hasil dan Pembahasan

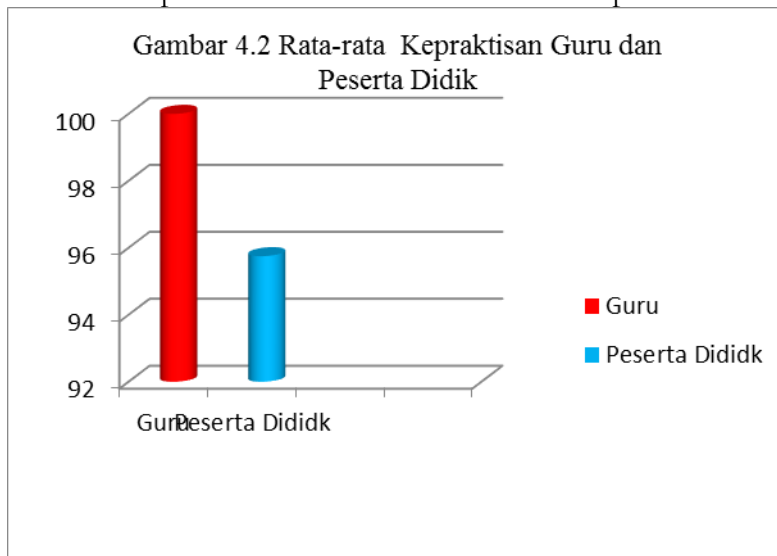
Akumulasi dari penilaian yang dilakukan oleh para validator, dan menunjukkan penilaian setiap prototype Silabus, RPP, dan Media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawa ini:

Diagram 1 Hasil Validasi Perangkat oleh Validator 1 dan 2



Draf (II) merupakan hasil revisi dari produk draf I yang telah diberikan saran oleh kedua validator dan telah di revisi.

Diagram 2 Hasil Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media Kartu Gambar



Keterlaksanaan pembelajaran media kartu gambar dengan metode *Treasure Hunt* pada subtema 1 pengalamanku dirumah dengan menggunakan lembar instrumen media kartu gambar yang dibagikan kepada 10 peserta didik dan meminta peserta didik untuk membaca dan mempelajarinya, kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket yang berisi respon terhadap media kartu gambar hasil pengembangan. Respon peserta didik terhadap media kartu gambar rata-rata 95,75% sangat praktis. dengan demikian dapat dikatakan bahwa media kartu gambar yang dikembangkan

secara umum sudah sangat layak dan praktis untuk digunakan tanpa revisi pada tahap II.

Perangkat media pembelajaran dikatakan valid, jika penilaian ahli dan praktisi menunjukkan bahwa pengembangan perangkat media tersebut dilandasi oleh teori yang kuat dan memiliki konsistensi internal, yakni terjadi saling keterkaitan antara komponen dalam perangkat yang dikembangkan (Chandra, 2014). Hal ini terbukti dari hasil analisis validasi perangkat media kartu gambar oleh validator 1 dan 2 berupa media kartu gambar secara umum dinyatakan valid.

Hasil kelayakan media kartu gambar menunjukkan bahwa media kartu gambar secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi serta rerata skor secara keseluruhan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut

Kelayakan media kartu gambar di bagi menjadi 15 aspek penilaian berdasarkan hasil penilaian ahli media, kelayakan media kartu gambar mencapai nilai rerata skor total sebesar 3,6 dari nilai skor maksimal 4. Hal ini dapat di artikan bahwa ahli media, menyatakan dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi kelayakan media kartu gambar mencapai nilai skor rata-rata 3,6 dari nilai skor maksimal 3,8. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Setelah melakukan validasi produk oleh kedua validator, selanjutnya produk yang telah dikembangkan diuji cobakan dilapangan untuk melihat tingkat kemenarikan atau kepraktisan media kartu gambar yang telah dikembangkan

Simpulan

Berdasarkan perolehan data diatas maka dapat di simpulkan bahwa media kartu gambar untuk peserta didik kelas II SD Inpres Oebobo 1 Kupang yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatan sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas. Media kartu gambar ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif selain itu, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan bernalar dan kreativitas peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Penerapan permainan metode Treasure Hunt di SDI Oebobo 1 Kupang terbilang sangat kondusif, efektif dan peserta didik terlihat sangat bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Media kartu gambar dengan metode Treasure Hunt yang dihasilkan dalam pengembangan ini berada pada kategori baik sekali dan terlaksana sehingga telah memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah Kelayakan pengembangan media kartu gambar tema 5 pengalamanku peserta didik kelas II yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian oleh para ahli media secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,6 termasuk dalam kriteria sangat layak dan berdasarkan penilaian para ahli substansi materi secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,6 dengan kriteria layak atau dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut: Bagi guru, berdasarkan hasil penelitian ini, media kartu gambar dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif dalam mengembangkan media kartu gambar. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media kartu gambar dan dapat mengimplementasikan media kartu gambar pada mata pelajaran PKn dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah, lebih cenderung menggunakan media kartu gambar dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Referensi

- [1] Chandra. 2014. Sumber Daya Manusia. (*Human Resource Management*). Bandung pustaka setia.
- [2] Hutomo, R S. 2016. *Peningkatan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar IPS Metode Treasure Hunt* Universitas Negri Yogyakarta.
- [3] Khusniah. 2013 Analisis kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita pada pokok bahasan persamaan linier. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Sary. 2015. *Pembelajaran Matematika untuk PGSD*. Jakarta: Erlangga.
- [5] Suyatno, 2011. *Menjelajah Inovatif Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.