

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KARAMBOL CERDAS UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SDN NGENTAK BANTUL YOGYAKARTA

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOL KARAMBOL CERDAS FOR THE SCIENCE OF SOCIAL LEARNING CLASS V IN SDN NGENTAK BANTUL YOGYAKARTA

Oleh: andika buyung pambudi, teknologi pendidikan/kurikulum dan teknologi pendidikan, pambudi.andika3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif Karodas yang layak digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Ngentak dan mengetahui pengaruh produk alat permainan edukatif Karodas yang dihasilkan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan model R&D menurut Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data berupa instrumen ahli materi, ahli media, siswa, *pretest* dan *posttest* untuk siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif Karodas ini layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi kategori sangat layak (4,8) dengan persentase kelayakan (96 %), validasi ahli media kategori sangat layak (4,46) dengan persentase kelayakan (89,3%), uji coba lapangan mendapatkan persentase skor 87,5% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 92,1% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 97,9% termasuk dalam kategori layak.. Pengaruh alat permainan edukatif Karodas ini terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 26,6.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif Karambol Cerdas, IPS, kelas V SD

Abstract

This study aims to produce tools Karodas decent educational games used for fifth grade students of Elementary School Ngentak and determine the effect of educational games Karodas appliance products resulting in improving learning outcomes in social studies class V Elementary School. The study design using the model of R & D by Borg and Gall. Technique data collecting instruments subject matter experts, media experts, students, pretest and posttest for students. The results showed that educational games Karodas tool is fit for use with the validation results very worthy subject matter expert category (4.8) with the percentage of eligibility (96%), media expert validation category is very decent (4.46) with the percentage of viability (89.3 %), field trials get a percentage score of 87.5% belong to the category feasible. The main field trials get a percentage score of 92.1% belong to the category feasible. Operational field trials to get a percentage score of 97.9% belong to the category feasible .. The effect of this tool Karodas educational games against the learning outcome of 26.6.

Keywords: Educative Game Tools, Karambol Cerdas, five grade elementary school

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar harus dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia SD, menurut teori perkembangan kognitif, anak usia SD memasuki tahap operasional konkret. Pada pembelajarannya anak lebih banyak diberikan pembelajaran yang bersifat menekankan pada pengalaman secara langsung dalam menemukan pengetahuan yang sedang dipelajari. Melalui pengalaman secara langsung siswa dapat belajar lebih bermakna dan pembelajarannya sesuai

dengan orientasi kebutuhan dan perkembangannya.

Dalam Pembelajaran anak di SD hendaknya guru menjelaskan dan memberikan contoh konkret sebanyak mungkin dengan melibatkan pengalaman-pengalaman anak. Dalam hal ini tentunya IPS memiliki materi yang sangat banyak yang harus dikuasai siswa, maka pembelajaran IPS perlu dikemas sedemikian rupa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa itu sendiri sehingga menambah minat belajar IPS. Minat belajar IPS dapat diartikan sebagai rasa

lebih suka dan ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa dalam melakukan aktivitas belajar tentang materi IPS, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Pembelajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa Sekolah Dasar belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut. Melalui pembelajaran IPS siswa dapat memperoleh

pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan bahwa siswa kelak akan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Selain itu juga IPS sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antara umat manusia serta memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Seperti pendapat Rudy Gunawan (2013: 53) bahwa manfaat mempelajari IPS mempersiapkan siswa terjun ke masyarakat, membentuk siswa sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat materi pelajaran dan tidak cepat bosan untuk belajar. Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan.

Begitu pula dengan pembelajaran IPS kelas V di SDN Ngentak, pembahasan materi berbagai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia juga hanya menggunakan buku panduan. Kenyataan di Kelas V SDN Ngentak (observasi, 4 Januari 2015) menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum optimal. Mata pelajaran

IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai paling rendah diantara mata pelajaran lain, (wawancara dengan guru kelas V, 4 Januari 2015). Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata nilai dari setiap pelajaran, antara lain: Seni Budaya 85, IPS 69, PKN 83, IPA/Sains 79, Bahasa Indonesia 82 dan Matematika 75.

Hal ini ditandai dengan masih banyak siswa yang kurang tertarik memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas seperti terlihat beberapa siswa masih mengobrol dengan teman sebangkunya, siswa yang mengantuk, dan ramai di dalam kelas. Selain itu, kemauan siswa dalam membaca buku IPS terlihat kurang seperti ketika siswa disuruh guru untuk mengamati gambar pada buku paket IPS dan membaca keterangan gambar tersebut, terlihat beberapa siswa tidak melaksanakan perintah guru. Dalam proses pembelajaran IPS terdapat kecenderungan pelajaran berpusat pada guru (teacher centered) dan media serta metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru cenderung monoton menggunakan metode ceramah karena guru lebih mengutamakan target pencapaian materi sehingga menimbulkan beberapa akibat pada siswa seperti siswa cepat bosan, cepat mengantuk dan cuek saat guru memberikan materi IPS. Akibat lainnya yaitu siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran IPS berlangsung dan rasa ingin tahu siswa rendah seperti terlihat ketika guru mengajar tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan untuk mengetahui informasi lebih banyak mengenai materi atau menanyakan hal yang kurang jelas bagi siswa.

Berdasarkan (pengamatan, 4 Januari 2015) yang dilakukan di SDN Ngentak, Bantul, Yogyakarta, terdapat masalah bahwa anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, beberapa anak kurang memperhatikan guru, anak-anak terlihat bosan dikarenakan kurang adanya interaksi antar anak yang bisa menggugah semangat seperti permainan beregu atau permainan menarik lainnya serta masih minimnya alat permainan edukatif yang variatif. Oleh karena itu, diperlukan alternatif alat permainan edukatif yang mampu menarik perhatian anak sehingga

anak menjadi aktif, dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Alat permainan edukatif Karodas mengacu pada pembelajaran IPS kelas V dengan materi tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Pemilihan materi ini sebagai organisasi isi materi dalam alat permainan edukatif Karodas dikarenakan materi ini memiliki cakupan yang luas. Karodas sangat cocok diterapkan pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dikarenakan siswa masih kesulitan hanya menggunakan buku panduan seperti buku paket dan LKS. Dengan model permainan seperti karambol, Karodas didesain dengan setiap koin berisi pertanyaan dan materi sehingga dapat mencakup semua materi yang luas dan banyak dalam materi ini. Kurang tersedianya media dan cakupan materi yang banyak dapat membuat materi ini susah dipelajari. Disinilah peran penting alat permainan edukatif Karodas sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini berorientasi pada produk. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2010:9) penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran

Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 168), terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting)
2. Perencanaan (planning)
3. Pengembangan produk awal (develop preliminary form of product)
4. Uji coba lapangan (preliminary field testing)
5. Merevisi hasil uji coba (main product

revision)

6. Uji coba lapangan utama (main field testing)
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision)
8. Uji coba pelaksanaan (operasional field testing)
9. Penyempurnaan produk Akhir (final product revision)
10. Diseminasi dan implementasi (Dissemination and implementasion)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2015/2016. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Ngentak Bantul, Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ngentak Bantul, Yogyakarta. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 4 orang siswa, uji coba lapangan utama 8 orang siswa dan uji coba lapangan operasional 12 orang siswa.

Prosedur

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau prosedural Research and development (R&D) yang dikemukakan Borg and Gall, mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau tidak sampai kepada langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif ini berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) Metode wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SDN Ngentak, Bantul, Yogyakarta. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, b) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas berkaitan dengan karakteristik peserta didik, c) Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian produk oleh ahli materi, ahli media dan subjek uji coba lapangan.

Teknik Analisis Data

Tanpa mengubah esensialnya, kelayakan media pembelajaran menurut Saifuddin Azwar (1996:162), analisis data dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

Teknik Analisis Data Untuk Kelayakan Media

1. Mengubah data skor pada instrumen ke dalam bentuk data kualitatif

Tabel Pedoman skala penilaian instrument ahli materi dan ahli media

Data Kualitatif	Penilaian
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

2. Mencari skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah penilaian

3. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif

Tabel penilaian hasil total ahli materi materi dan ahli media dengan rentang skor terhitung

Nilai	Rentang Skor	Kategori
5	$\bar{x} > 4,005$	Sangat layak
4	$3,34 < \bar{x} \leq 4,005$	Layak
3	$2,66 < \bar{x} \leq 3,34$	Cukup layak
2	$1,995 < \bar{x} \leq 2,66$	Kurang layak
1	$\bar{x} \leq 1,995$	Sangat kurang layak

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

- a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan saat proses belajar mengajar dan wawancara dilakukan kepada guru kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ditemukan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Kurangnya minat siswa kelas V SD Negeri Ngentak, dalam belajar IPS
- 2) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung membosankan karena hanya menggunakan teknik menghafal yang dibantu dengan buku paket.
- 3) Anak cenderung pasif karena kurang adanya interaksi antar anak yang bisa menggugah semangat seperti permainan beregu ataupun permainan menarik lainnya.
- 4) Belum tersedianya Alat Permainan Edukatif yang dapat membantu siswa kelas V SD Negeri Ngentak, untuk pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

di Indoensia.

b. Hasil Perencanaan

Tahapan perancangan ini merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif kokotar yang layak, pada tahap ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut Borg and Gall. Dalam metodologi penelitian R&D Borg and Gall dilakukan sampai pada tahapan ke 9 saja.

c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah- langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan isi materi pembelajaran IPS, berkonsultasi dengan guru kelas V SDN Ngentak, Bantul, Yogyakarta, terkait dengan materi mengenai Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.
- 2) Mengumpulkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam mengembangkan alat permainan edukatif Karodas.
- 3) Produksi media pembelajaran sesuai dengan blue print yang telah dibuat dalam tahap perencanaan.
- 4) Evaluasi Media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (expert judgement) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 41 dengan presentase 82% dan rata-rata 4,1 termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) Sebaiknya jenis permainan dikurangi, permainan yang berupa pilihan ganda lenih efektif jika diberikan kepada siswa sebagai instrument untuk mengevaluasi pemahaman materi. Tahap II mendapatkan jumlah skor 48 dengan presentasi skor 96% dan rata- rata 4,8 termasuk kategori “sangat baik”. Validator

ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Karodas layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi. Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 67 dengan presentase 89,3% dan rata-rata 4,46 termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) Isi buku petunjuk untuk guru harus lebih detail supaya guru dapat dengan mudah menggunakan alat permainan edukatif karodas kepada siswa; b) Pada bagian cover buku petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa agar diberikan identitas gambar yang mewakili permainan karambol sesuai dengan judul Karodas “Karambol Cerdas”. Tahap II mendapatkan jumlah skor 72 dengan presentasi skor 96% dan rata-rata 4,8 termasuk kategori “sangat baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Karodas layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan 4 siswa kelas V SDN Ngentak Bantul, Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan memperoleh jumlah penilaian 28 dengan maksimal penilaian 32. Jika jumlah skor tersebut dipresentasekan menjadi 87,5% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Kokotar “Layak”. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif karodas mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan.

e. Hasil Merevisi Uji Coba

Berdasarkan uji coba lapangan produk media pembelajaran ini mendapatkan nilai yang “layak” yaitu 80% tetapi terdapat skor indikator yang rendah sehingga harus mengalami perbaikan. Nilai skor yang rendah terdapat pada indikator tentang pemilihan

gambar. Peneliti merevisi buku petunjuk penggunaan siswa dengan menambah beberapa komponen gambar sehingga siswa lebih mudah menggunakan permainan.

f. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama melibatkan 8 siswa kelas V SDN Ngentak Bantul, Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh jumlah penilaian 59 dengan maksimal penilaian 64. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 92,1% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Kokotar "Layak".

g. Hasil Penyempurnaan produk uji lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama tersebut dipresentasikan menjadi 97,9% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Karodasr "Layak". Dari hasil pengamatan pada uji coba Pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik terhadap alat permainan edukatif Karodas. Para siswa aktif dan merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan.

h. Hasil uji coba pelaksanaan

Uji coba lapangan utama melibatkan 12 siswa kelas V SDN Ngentak Bantul, Yogyakarta. Hasil uji coba pelaksanaan memperoleh jumlah penilaian 94 dengan maksimal penilaian 96. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 97,9% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Karodasr "Layak". Dari hasil pengamatan pada uji coba Pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik terhadap alat permainan edukatif Karodas. Para siswa aktif dan merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan.

i. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Dari hasil uji coba pelaksanaan yang dilakukan dapat dikatakan alat permainan edukatif Karodas sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. Dalam uji coba tersebut juga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Sehingga

permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Teknik Analisis Data Untuk Pengaruh Media Pembelajaran

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan teknik analisis data One-Group Pretest- Posttest Design, dengan rumus:

$$O2 - O1$$

Keterangan:

$O1$ = nilai pretest

$O2$ = nilai posttest

Pretest dilakukan sebelum uji coba dan posttest dilakukan setelah uji coba selesai. pretest dan posttest dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V sebanyak 24 anak.

Hasil pretest yang dilakukan menghasilkan jumlah nilai 1659,3 dengan rata-rata 69,2. hasil posttest yang dilakukan menghasilkan jumlah nilai 2179,3 dengan rata-rata 95,8. Sehingga, pengaruh alat permainan edukatif Karodas sebesar 26,6.

Dengan demikian alat permainan edukatif Karodas memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan pokok bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V sekolah dasar. Melalui alat permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Departemen Pendidikan

Nasional, 2007: 5).

Alat permainan edukatif Karodas ini dikembangkan dengan maksud untuk dapat meningkatkan berbagai kecerdasan siswa, seperti: kecerdasan verbal/bahasa, kecerdasan logika/matematik, kecerdasan visual/ruang, kecerdasan musikal/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, ada beberapa aspek-aspek yang dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan media oleh validator ahli. Penilaian aspek- aspek tersebut, antara lain:

1. Materi

Materi yang ada didalam media alat permainan edukatif Karodas dibuat sesuai dengan acuannya yaitu RPP dan Silabus yang dipakai dalam pembelajaran sehingga kebenaran isi materi media dapat dipertanggungjawabkan. Dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, isi materi yang disajikan telah benar-benar teruji validitas atau kebenarannya.

2. Penyajian Materi

Materi dalam media pembelajaran alat permainan edukatif Karodas harus ditampilkan secara menarik supaya siswa yang menggunakan media tersebut tidak jenuh. Dalam media pembelajaran ini materi disajikan dengan bahasa yang komunikatif, simple (sederhana) dan gampang dipahami dan didukung dengan gambar dan warna yang menarik supaya siswa tidak bosan. Selain itu, dalam alat permainan edukatif Karodas terdapat tantangan dan permainan sehingga membuat siswa tertantang dan bersemangat dalam belajar.

3. Fisik

Dari sisi fisik media ini sudah memenuhi ciri-ciri peralatan bermain dan belajar yang baik seperti, keamanan bahan, keawetan, menarik dan berukuran yang sesuai untuk anak-anak. Papan permainan menggunakan bahan kayu sehingga dapat lebih tahan lama. Selain itu, komponen permainan dibuat dengan menggunakan kertas agar tidak

membahayakan siswa. Ukuran papan yang besar serta penggunaan gambar dan warna yang cerah dapat menarik perhatian siswa.

4. Gambar

Gambar dalam media pembelajaran ini berfungsi untuk mengvisualisasikan materi isi pembelajaran, sehingga materi tidak disajikan lewat tulisan saja tetapi divisualisasikan juga lewat gambar-gambar yang konkret untuk mempermudah pemahaman siswa. Dengan adanya gambar-gambar dalam alat permainan edukatif Karodas dapat memperjelas isi dan pesan yang terdapat dalam materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sehingga mudah dipahami oleh siswa.

5. Warna

Media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik anak-anak dengan menggunakan warna yang fullcolours agar anak lebih tertarik dan menyenangkan. Warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, dengan kata lain unsur warna sangat penting dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, dengan kata lain unsur warna sangat penting dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Dalam alat permainan edukatif Karodas menggunakan warna yang cerah pada papan permainan yakni warna merah (memberikan kekuatan dan melambangkan kepemimpinan), kuning (memberikan kebahagiaan dan melambangkan optimism), hijau (memberikan semangat dan melambangkan keberuntungan), dan biru (memberikan kepercayaan dan melambangkan kebijaksanaan) sebagai identitas pemain.

6. Tulisan

Tulisan dalam pengembangan media pembelajaran ini berkaitan dengan penggunaan huruf yang tepat untuk pengguna (siswa). Penggunaan huruf pada media ini disesuaikan dengan jenis huruf

untuk anak-anak supaya anak lebih tertarik. Warna huruf dibuat sekontras mungkin dengan warna background sehingga anak jelas dan tidak kebingungan dalam membaca.

Teknik Analisis Data Untuk Pengaruh Media Pembelajaran

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan teknik analisis data One-Group Pretest- Posttest Design, dengan rumus:

$$O2 - O1$$

Keterangan:

O1 = nilai pretest

O2 = nilai posttest

Pretest dilakukan sebelum uji coba dan posttest dilakukan setelah uji coba selesai. pretest dan posttest dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V sebanyak 24 anak.

Hasil pretest yang dilakukan menghasilkan jumlah nilai 1659,3 dengan rata-rata 69,2. hasil posttest yang dilakukan menghasilkan jumlah nilai 2179,3 dengan rata-rata 90,8. Sehingga, pengaruh alat permainan edukatif Karodas sebesar 26,6.

Dengan demikian alat permainan edukatif Karodas memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan pokok bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa (1) Alat permainan edukatif Karodas yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak digunakan untuk pembelajaran IPS dengan pokok bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang dilihat dari aspek tampilan, pembelajaran, dan kebenaran isi materi. Dilihat

dari aspek pembelajaran dan kebenaran isi materi, hasil produk akhir alat permainan edukatif Karodas dikategorikan “sangat layak” dan dilihat dari aspek tampilan, hasil produk akhir alat permainan edukatif Karodas dikategorikan “sangat layak”. (2) Alat permainan edukatif Karodas yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak digunakan untuk pembelajaran IPS dengan pokok bahasan keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang dilihat dari sudut pandang siswa yang dikategorikan “layak”. (3) Hasil belajar siswa yang dipengaruhi alat permainan edukatif Karodas secara umum meningkat, 23 anak mengalami peningkatan dan 1 anak tidak mengalami peningkatan. (4) Media pembelajaran CAI yang dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar berhitung siswa sebesar 26,6.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan diatas maka dapat dikemukakan saran, yaitu dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indoensia dengan menggunakan alat permainan edukatif Karodas guru memperhatikan buku petunjuk penggunaan agar pembelajaran lebih optimal dan hasil belajar IPS siswa semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani sudono. (2000). Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini). Jakarta: Gramedia.
- Azwar, Saifuddin. 1996. Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono.(2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). Prosedur Penelitian Pendidikan . Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Rusman. (2002). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Rudy Gunawan. (2013). Pendidikan IPS. Bandung: Alfabeta