

## PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “KARTU KEJUJURAN” UNTUK SISWA KELAS 2 SD 1 PATALAN JETIS BANTUL

### DEVELOPMENT OF THE EDUCATIONAL GAME "KARTU KEJUJURAN" FOR THE STUDENTS OF CLASS 2 SD 1 PATALAN JETIS YOGYAKARTA

Oleh : Latif Ihwani, Teknologi Pendidikan, email: latiftp12@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu “kejujuran” yang layak untuk siswa kelas dua SD 1 Patalan Jetis Bantul. Media ini diharapkan mampu menjadi media penunjang pendidikan karakter terutama sikap kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* dengan menggunakan modifikasi model Borg & Gall dan Dick & Carey. Hasil penelitian adalah Alat Permainan Edukatif (APE) kartu “kejujuran” untuk siswa kelas dua SD 1 Patalan Jetis Bantul. Kelayakan media dibuktikan dengan hasil uji validasi materi (4, 3) dan uji validasi ahli media (3, 95). Penilaian kelayakan media juga diperkuat hasil uji coba operasional menghasilkan 85,7%. Selain itu, siswa mengalami perkembangan pengetahuan tentang apa itu kejujuran setelah menggunakan kartu “Kejujuran” dengan skor akhir 85,7% dengan skor sebelum menggunakan Kartu “Kejujuran” hanya 59%. Hasil keseluruhan penilaian uji coba Alat Permainan Edukatif (APE) kartu “kejujuran” ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Alat Permainan Edukatif (APE), Kartu “Kejujuran”, Kejujuran.*

#### Abstract

*This research aims to produce Educational Games (APE) “Kartu Kejujuran” that are eligible to second grade of SD 1 Patalan, Jetis, Bantul. This media is expected to be a medium to support character building especially the attitude of honesty in everyday life. The type of this research is Research and Development with the use of a modified model by Borg & Gall and Dick & Carey. The validation of the media was evidenced by the results of the validation test material (4, 3) and test validation of media experts (3, 95). Assessment of the validation of the media was also reinforced by the results operational trial results generate 85,7%. In addition, students experience the development of knowledge about what is honesty after using "honesty" with final score 85.7% with score Card before using the "honesty" of only 59%. Overall assessment of results of test Tool Educational Games (APE) card "honesty" showed that this media is worthy of being used as media of instruction.*

*Keywords: Educative Games (APE), the card is "honesty", honesty*

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan hal yang penting bagi kemajuan sumber daya manusia suatu negara. Menurut Muhammad Nuh (Kerangka Acuan Pendidikan Karakter : 2010)

“Pendidikan karakter pada hakikatnya merupakan bagian integral dari pembangunan karakter bangsa. Pendidikan karakter yang diarahkan untuk pencapaian tujuan pendidikan nasional (Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional), yaitu

untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Begitu pentingnya pendidikan karakter ini di Indonesia berkaitan dengan tingginya masalah moral di negeri ini. Isu pendidikan yang berkaitan dengan rendahnya nilai karakter sudah banyak terdengar di masyarakat. Menurut Haryanto (2010), “Isu pendidikan karakter menjadi

mengedepan bukan hanya karena menjadi tema peringatan hari Pendidikan Nasional 2010, melainkan lebih disebabkan oleh keprihatinan masyarakat terhadap praksis pendidikan yang semakin hari semakin tidak jelas arah dan hasilnya". Ini menjadi sebuah masalah tersendiri bagi bidang pendidikan di Indonesia. Masalah nilai karakter menjadi suatu masalah besar yang semakin tahun semakin kompleks dan harus dicegah dan dituntaskan sejak dini terutama masalah kejujuran.

Tahapan awal pengembangan nilai kejujuran dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang dampak sikap tidak jujur dan pentingnya memiliki sikap jujur. Sikap tidak jujur memberikan dampak buruk bagi perilaku anak. Oleh karena itu, sikap tidak jujur harus bisa dikurangi bahkan dihilangkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan karakter diharapkan kejujuran anak dapat meningkat. Dengan meningkatnya kejujuran maka perilaku buruk pada siswa dapat dicegah. Pembelajaran untuk nilai-nilai kejujuran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk mengembangkan nilai kejujuran di lingkungan sekolah. Ada beberapa indikasi sebagai penyebab masalah kurangnya pendidikan nilai kejujuran di SD 1 Patalan:

1. Tingginya masalah-masalah moral yang disebabkan oleh rendahnya nilai karakter di Indonesia.
2. Nilai kejujuran pada siswa kelas 2 SD 1 Patalan yang masih rendah.

3. Penggunaan media buku/modul terkendala dengan banyaknya siswa yang masih belum lancar membaca dan menulis.
4. Siswa kelas 2 di SD 1 Patalan memiliki masalah dengan belajar, banyak siswa yang lebih senang bermain dari pada belajar.
5. Banyaknya siswa yang suka mencontek, yang mencerminkan sikap jujur pada siswa masih rendah
6. Belum adanya media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) yang mengajarkan nilai kejujuran di SD 1 Patalan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan media Kartu "Kejujuran" mengacu pada dua model penelitian pengembangan Borg & Gall dan Dicki & Carey. Penggabungan dua model tersebut digunakan untuk memperoleh tahapan penelitian yang baik dan sesuai dengan produk yang dibuat. Setelah proses analisis dan penggabungan kedua model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, terdapat sembilan tahap penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang dipakai yaitu; (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan, (4) uji coba awal; (5) revisi produk awal; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk utama; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir.

#### **SETTING PENELITIAN**

Kegiatan penelitian dilakukan di SD 1 Patalan Jetis Bantul Kelas 2.

## **SUBJEK PENELITIAN**

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD 1 Patalan Jetis Bantul.

## **TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

### **1. Metode Observasi**

Menurut Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua tahap yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013: 203). Dalam pengembangan media ini, peneliti melakukan observasi dengan mengamati pada saat kegiatan belajar berlangsung untuk dijadikan pedoman dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan.

### **2. Metode Wawancara**

Wawancara atau interview merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual (Nana Syaodih, 2015: 216). Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 2 SD 1 Patalan, Jetis, Bantul, untuk memperoleh informasi-informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ditemui pada proses pembelajaran.

### **3. Kuesioner (Angket)**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini selanjutnya akan diberikan kepada ahli media, ahli materi serta dalam uji coba lapangan yang melibatkan siswa kelas 2 SD 1 Patalan, Jetis, Bantul. Ahli media akan menilai dari segi

teknis dan kualitas produk pembelajaran. Sedangkan ahli materi akan memberikan penilaian mengenai kualitas media dari aspek materi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Kartu “Kejujuran” sudah divalidasi oleh 2 ahli yang berbeda yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi berperan sebagai validator media ditinjau dari segi materi yang bertugas melakukan koreksi terhadap isi materi yang ada dalam media. Sedangkan ahli media bertugas meninjau kelayakan dari segi media. Proses validasi ahli materi melalui 1 tahap validasi dan dinyatakan layak diujicobakan, dan proses validasi dari ahli media juga melalui 2 tahap validasi sebelum akhirnya layak di ujicobakan.

Dari hasil validasi ahli materi terdapat 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli materi yaitu aspek materi dan pembelajaran. Pada proses validasi tahap 1, Berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap 1 dapat diperoleh jumlah keseluruhan 43 dengan rerata skor 4,33. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kartu “Kejujuran” masuk dalam kriteria “baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa Kartu “Kejujuran” layak untuk di uji coba tanpa revisi.

Validasi media menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 20 butir instrumen yang terdiri dari aspek fisik, pemakaian, dan tampilan. Berdasarkan penilaian ahli media pada tahap 1 dapat diperoleh jumlah skor 77 dengan rerata skor 3,85. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kartu “Kejujuran” masuk ke dalam kriteria “Baik”. Namun masih harus ada revisi untuk

diujicobakan dilapangan. Kemudian pada tahap ke 2 Berdasarkan penilaian ahli media dapat diperoleh jumlah skor 79 dengan rerata skor 3,95. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kartu “Kejujuran” masuk ke dalam kriteria “Baik”. Validator ahli media menyatakan bahwa Kartu “Kejujuran” layak untuk di uji coba tanpa revisi.

Pada uji coba awal proses uji coba menggunakan 5 orang siswa sebagai subjek. Hasil penilaian dari keempat subjek tersebut adalah baik. Dari 5 angket yang sudah diisi oleh siswa sebagai subyek mendapatkan hasil dengan presentase yang cukup tinggi yaitu mencapai 85,7 %. Dari presentase hasil angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa Kartu “Kejujuran” itu layak tanpa revisi. Pada uji coba ini siswa sudah tampak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Keaktifan siswa tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (Arsyad Azhar, 2006:24-25).

Uji coba lapangan dilakukan oleh 10 siswa kelas 2 SD mendapatkan presentase sebanyak 82,85 % dengan kategori “Layak”. Pada uji coba lapangan ini siswa kelas 2 sangat antusias menggunakan kartu “Kejujuran”. Mereka sangat menikmati belajar tentang sikap kejujuran dalam kegiatan sehari-hari menggunakan kartu “Kejujuran”. Siswa menjadi lebih aktif dalam situasi berinteraksi dengan temannya.

Uji coba operasional melibatkan 21 siswa kelas 2 SD dengan perolehan persentase sebanyak 85,7% dengan kategori “Layak”. Pada uji coba yang terakhir ini siswa kelas 2 memberikan respon yang sangat baik dalam menggunakan

kartu “Kejujuran”. Mereka tertarik untuk memainkan Kartu “Kejujuran” karena mereka bisa belajar sambil bermain. Dalam konsep permainan Kartu “Kejujuran” tersebut, siswa dilatih untuk memberikan pendapat tentang sikap kejujuran apakah merupakan sikap yang baik dan tidak baik. Pada saat proses uji coba, diketahui bahwa siswa tertarik memainkan Kartu “Kejujuran” ini secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan karakteristik sosial anak usia 7/8 tahun yang sering pula disebut sebagai usia berkelompok karena pada masa ini ciri-ciri menonjol ditandai dengan minat besar terhadap aktifitas dengan teman-teman sebaya dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok (Endang dan Nur, 2002: 97). Selain itu, siswa mengalami perkembangan pengetahuan tentang apa itu kejujuran setelah menggunakan kartu “Kejujuran” dengan skor akhir 85,7% dengan skor sebelum menggunakan Kartu “Kejujuran” hanya 59%.

Hal positif terlihat pada saat dua kali tahap uji coba menggunakan Kartu “Kejujuran” ini. Siswa tampak antusias dan termotivasi sehingga mereka menjadi aktif dalam proses belajarnya. Siswa tampak senang menggunakan Kartu “Kejujuran” karena dapat belajar melalui skema permainan yang menyenangkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini memenuhi fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi (Sukiman, 2012:39).

Kartu “Kejujuran” diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan nilai kejujuran siswa. Dengan mengusung unsur

bermain dalam media ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk menggunakan dan memainkan Kartu “Kejujuran” yang berisi tentang sikap kejujuran yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa Kartu “Kejujuran” “layak” untuk digunakan. Berikut hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media, uji coba pendahuluan dan uji coba operasional:

1. Validasi dari ahli materi yang melalui 2 tahap. Tahap pertama yang mendapatkan dengan kategori “layak” dengan rata-rata nilai 4,33 dan dinyatakan “layak” tanpa revisi.
2. Validasi ahli media yang terdiri dari 2 tahap. Tahap pertama dinyatakan “layak” dengan rata-rata nilai 3,85. Tahap kedua dinyatakan “layak” tanpa revisi dengan rata-rata nilai 3,95.
3. Uji coba pendahuluan dengan subyek 5 orang siswa mendapatkan presentase 85,7% dengan kategori “layak”.
4. Uji coba lapangan dengan subyek 10 orang siswa mendapatkan presentase 82,85% dengan kategori “layak”.
5. Uji coba operasional oleh 21 siswa kelas 1 Patalan Jetis mendapatkan presentase 85,7 % dengan kategori “layak”.
6. Pengetahuan siswa tentang kejujuran meningkat setelah menggunakan kartu “Kejujuran” dari 59% menjadi 85,7% dan kartu ini “layak” digunakan sebagai media

pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tentang nilai kejujuran.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan diantaranya:

1. Bagi guru kelas 2 di SD 1 Patalan, diharapkan untuk memanfaatkan media untuk mengembangkan sikap kejujuran pada siswa dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi siswa kelas 2 SD 1 Patalan, diharapkan dengan adanya media Kartu “Kejujuran” ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi orang tua, diharapkan dengan adanya media Kartu “Kejujuran” ini dapat memberikan manfaat sebagai sarana kepada anak-anak untuk mengajarkan sikap kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dwi Siswoyo, Dkk. ( 2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2015).*Prosedur Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.