

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOKOTAR
UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KELAS IV DI SDN
CATUR TUNGGAL 3 SLEMAN YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Titis Prilanto
NIM 10105244018

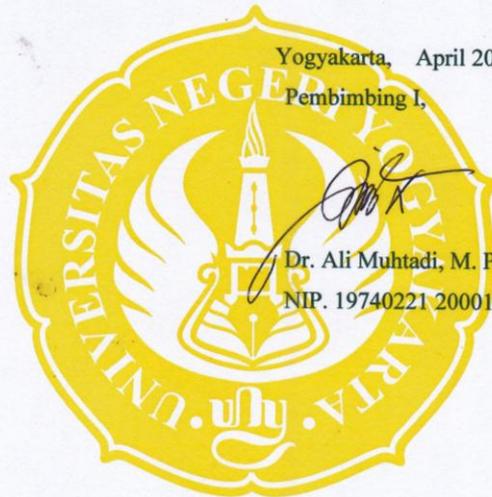
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOKOTAR UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KELAS IV DI SDN CATUR TUNGGAL 3 SLEMAN YOGYAKARTA" yang disusun oleh Titis Prilanto, NIM 10105244018 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, April 2015

Pembimbing I,



Dr. Ali Muhtadi, M. Pd.

NIP. 19740221 200012 1 001

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOKOTAR UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KELAS IV DI SDN CATUR TUNGGAL 3 SLEMAN YOGYAKARTA

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOL KOKOTAR FOR THEMATIC INTEGRATIVE LEARNING PRIMARY SCHOOL CATUR TUNGGAL FOURTH GRADE SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh: Titis Prilanto, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: prilantotitis@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif Kokotar yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik integratif tema “Indah Kebersamaan” siswa kelas IV sekolah dasar. Desain penelitian menggunakan model R&D menurut Borg dan Gall dengan tahapan, meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji coba pelaksanaan, penyempurnaan produk akhir. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV SDN Catur Tunggal 3 Sleman, Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan persentase skor 96,9% termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan persentase skor 96,9% termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,1 dengan persentase skor 82% termasuk kategori sangat baik. Pada uji coba lapangan mendapatkan persentase skor 80% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 96,2% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 98,3% termasuk dalam kategori layak.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Kokotar, Kelas IV Sekolah Dasar

Abstract

Purpose of the development research is to create educational game tool named Kokotar that suitable to use for thematic integrative learning that theme is “Indahnya Kebersamaan” for primary school fourth. The steps of the research design used R&D model according to Borg and Gall, consist of research dan information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision. The subjects of this research include material expert, media expert and students of fourth grade at SDN Catur Tunggal 3 Sleman, Yogyakarta. The techniques of data collection used observation, interview and questionnaire with the techniques of quantitative descriptive data analysis. Result from media expert get 4,8 as average score with 96,9% percentage and counted in very well category. Result from material expert get 4,1 as average score with 82% percentage and counted in very well category. In preliminary field testing get 80% percentage and counted in well category. Main field testing get 96,2% percentage and counted in well category. Operational field testing get 98,3% percentage and counted in well category.

Keywords: Educative Game Tools, Kokotar, Fourth Grade Primary School

PENDAHULUAN

Sebagai dasar dari pendidikan formal, sekolah dasar seyogyanya memberikan pembelajaran yang optimal kepada peserta didik dengan memberikan proses pembelajaran yang berkualitas. Idealnya dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, sekolah dasar harus dapat memenuhi beberapa komponen seperti pendidik yang berkompeten, kondisi peserta didik yang baik, dan sarana pendidikan yang memadai.

Pada pelaksanaan pembelajaran seperti halnya sekolah dasar penggunaan media sebagai sumber belajar juga harus melihat kondisi pengguna (*user*) dan lingkungan belajar. Penggunaan media seharusnya sesuai dengan beberapa aspek seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan kondisi sarana prasarana mutlak dibutuhkan demi optimalisasi pembelajaran. Penggunaan media belajar tidak begitu saja dapat diterapkan, penggunaan media belajar yang kurang tepat malah akan menyulitkan peserta didik itu sendiri dalam belajar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran haruslah memenuhi beberapa aspek supaya tercipta suasana belajar yang baik bagi peserta didik.

Tahun 2013 adalah tahun pergantian kurikulum baru yang dahulunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang organisasi isi pembelajaran

menggunakan pendekatan tematik integratif. Model pembelajaran tematik integratif materi pembelajaran tidak dijabarkan dalam mata pelajaran tetapi pembelajarannya disatukan dalam tema-tema belajar. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2012: 254). Pembelajaran tematik integratif (Kurikulum 2013) merupakan penyempurna kurikulum-kurikulum terdahulu dengan merangsang peserta didik untuk aktif, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Realitanya kondisi tersebut juga dialami di SDN Catur Tunggal 3, Sleman, Yogyakarta. Pada tahun ajaran 2014/2015 sekolah dasar ini mulai menerapkan kurikulum baru untuk kelas I dan IV. Sementara, ketidaksiapan sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum tersebut, membuat sekolah kurang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul saat program berjalan, seperti keterbatasan media sebagai sumber belajar. Keterbatasan dalam pengadaan media belajar membuat pembelajaran akan berjalan kurang optimal. Sebenarnya pemerintah sudah menyediakan media untuk menunjang berjalannya kurikulum tersebut, seperti modul dan buku yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 di SDN Catur Tunggal 3,

Sleman, Yogyakarta. Pembelajaran masih kurang efektif dan efisien jika hanya cuma menggunakan media belajar itu saja. Bila hanya menggunakan buku dan modul saja keaktifan siswa sulit terwujud, padahal dalam pembelajaran tematik mementingkan keaktifan siswa dalam belajar. Maka dibutuhkan media yang beragam supaya siswa dapat aktif menggali ilmu pengetahuan sehingga pembelajaranpun akan lebih bermakna.

Seharusnya guru sebagai perancang pembelajaran dapat mengatasi masalah tersebut dengan kompetensi-kompetensi yang dimiliki. Dibekali penguasaan materi sebagai bahan ajar guru dapat dengan mudah mengembangkan media yang cocok sesuai dengan kondisi siswanya untuk menanggulangi kurangnya media dalam masa peralihan kurikulum. Misalnya saja mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer seperti multimedia interaktif atau video pembelajaran. Media ini juga cocok dengan kondisi siswa sekolah dasar karena tidak membosankan, berbeda dengan modul atau buku yang hanya dibaca. Selain media pembelajaran berbasis komputer, jenis media lain seperti alat permainan edukatif juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran SD yang didesain sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Catur Tunggal 3, Sleman, Yogyakarta, jenis media yang bisa diterapkan di sekolah tersebut adalah alat permainan

edukatif. Pemilihan jenis media ini dikarenakan alat permainan edukatif sesuai dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain. Sehingga siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan. Alat permainan edukatif juga memiliki sifat praktis, bisa dibawa kemanapun, dipakai kapanpun tanpa membutuhkan listrik dan sebagainya. Dengan demikian, alat permainan edukatif cenderung cenderung mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran di SDN Catur Tunggal 3 Sleman Yogyakarta.

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 merupakan media bermain anak-anak dengan memberikan unsur-unsur pembelajaran didalamnya. Dengan media belajar seperti ini anak dapat belajar tetapi tidak menghilangkan hakekatnya dalam bermain. Jadi alat permainan edukatif menjadi media belajar dengan mengedapankan unsur bermain sehingga menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Kokotar (Kotak-Kotak Pintar) adalah alat permainan edukatif yang berbentuk papan dengan kotak-kotak didalamnya, terdapat soal dan materi yang dapat membuat anak-anak dapat belajar dengan menyenangkan. Alat permainan ini mengambil konsep materi

sesuai dengan pembelajaran tematik integratif, Kokotar mengadaptasi permainan ular tangga yang diminati anak-anak sekolah dasar. Permainan yang menarik dan menyenangkan ini, dapat menumbuhkan minat belajar bagi siswa. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi. Kokotar diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan fungsi pembelajaran di SDN Catur Tunggal 3, Sleman, Yogyakarta.

Konsep awal dari pengembangan alat permainan edukatif Kokotar adalah pada karakteristik siswa sekolah dasar yang memang suka bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Anggani Sudono, 2000: 1). Dengan berpedoman pada prinsip bermain sambil belajar, permainan ini akan membawa siswa ke dunia dimana belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Permainan ini akan menimbulkan minat belajar bagi siswa dikarenakan mereka akan merasa tertantang untuk berlomba-lomba menyelesaikan permainan tersebut dengan menjawab pertanyaan.

Alat permainan edukatif Kokotar yang mengacu pada kurikulum 2013 pembelajaran

tematik integratif kelas IV mengambil tema pembelajaran 1 yaitu Indahya Kebersamaan. Pemilihan tema ini sebagai organisasi isi materi dalam alat permainan edukatif Kokotar dikarenakan tema ini memiliki cakupan yang luas dengan materi tentang keanekaragaman suku bangsa Indonesia. Selain itu terdapat pula materi-materi dari beberapa mata pelajaran yang dibahas dalam tema ini seperti mengenal sudut, memahami kata baku dan tidak baku, mengenal indra pendengaran (telinga) dan lain-lain. Dengan model permainan seperti ular tangga, Kokotar didesain dengan setiap kotak berisi pertanyaan dan materi sehingga dapat mencakup semua materi yang luas dan banyak dalam tema ini. Jadi model permainan dalam Kokotar didesain untuk dapat mencakup tema yang memiliki organisasi isi materi yang banyak dan luas seperti tema Indahya Kebersamaan.

Sama seperti tema-tema yang lain, tema Indahya Kebersamaan juga hanya diajarkan dengan menggunakan media modul. Kurang tersedianya media dan cakupan materi yang banyak dapat membuat materi dalam tema ini susah dipelajari. Disinilah peran penting alat permainan edukatif Kokotar sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari materi dalam tema indahya kebersamaan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini berorientasi pada produk. Menurut Borg dan 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 dan 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 2014/2015. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Catur Tunggal 3 Sleman, Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Sleman, 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 Catur Tunggal 3, Sleman, 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

Teknik analisis data dalam pengembangan alat permainan edukatif ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi Sukardjo (2008: 52-53) sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

Alat permainan edukatif ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran tematik integratif siswa kelas IV apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria “Baik”.

HASIL PENELITIAN 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) Masa peralihan kurikulum baru 2013 membuat media sebagai sumber belajar peserta didik yang sesuai dengan pembelajaran tematik integratif relatif masih sedikit.
- 2) Berkaca dari penerapan kurikulum 2013 di kelas I, II dan III masih kurang optimal dikarenakan keterbatasan media untuk mengakomodasi siswa dalam belajar.

- 3) Perlunya media yang sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran di SDN Catur Tunggal 3, Sleman, Yogyakarta.
- 4) Pembelajaran hanya menggunakan media modul dari pemerintah sehingga pembelajaran menjadi monoton dikarenakan siswa hanya cenderung membaca materi di modul saja.
- 5) Pembelajaran masih terpaku kepada guru (*teacher centre*).
- 6) Siswa kelas IV yang merupakan peralihan dari siswa kelas rendah ke kelas tinggi, memiliki karakteristik siswa yang aktif dalam melakukan kegiatan bermain.

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 tematik integratif dan berkonsultasi dengan guru kelas.
- 2) Mengumpulkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam mengembangkan alat permainan edukatif Kokotar.
- 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 60 dengan presentase 92,3% dan rata-rata 4,6 termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) desain papan alat permainan edukatif kokotar dirubah dan ditambah gambar-gambar yang sesuai dengan materi di beberapa bagian kotak; b) Potongan *puzzle* dibuat dengan konsep *tesselasi* (pengubinan) atau berbagai bentuk bangun datar; c) materi pada alat permainan edukatif Kokotar ditambah, dan disesuaikan dengan budaya lokal lingkungan sekolah tempat penelitian. Tahap II mendapatkan jumlah skor 63 dengan

presentasi skor 96,9% dan rata-rata 4,8 termasuk kategori “sangat baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Kokotar 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 82 dengan presentase 82% dan rata-rata 4,1 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 kokotar kepada siswa; b) memperbaiki beberapa kalimat dan penulisan didalam media yang masih ada kesalahan, terutama pada bagian kartu Bank Soal dan di buku petunjuk penggunaan. Tahap II mendapatkan jumlah skor 91 dengan presentasi skor 91% dan rata-rata 4,5 termasuk kategori “sangat baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Kokotar layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan 4 siswa kelas IV SDN Catur Tunggal 3 Sleman, Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan memperoleh jumlah penilaian

32 dengan maksimal penilaian 40. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 80% 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 kokotar 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 kejelasan petunjuk penggunaan permainan. 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 IV SDN Catur Tunggal 3 Sleman, Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh jumlah penilaian 77 dengan maksimal penilaian 80. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 96,2% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Kokotar “Layak”.

g. Hasil Penyempurnaan produk uji lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa alat permainan edukatif Kokotar sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik integratif siswa sekolah dasar kelas IV, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran.

h. Hasil uji coba pelaksanaan

Uji coba lapangan utama melibatkan 12 siswa kelas IV SDN Catur Tunggal 3 Sleman, Yogyakarta. Hasil uji coba pelaksanaan memperoleh jumlah penilaian 118 dengan maksimal penilaian 120. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 98,3% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Kokotar “Layak”. Dari hasil pengamatan pada uji coba Pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik terhadap alat permainan edukatif Kokotar. 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 Kokotar sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. Dalam uji coba tersebut juga siswa tidak mengalami kesulitan dalam

menggunakan permainan. Sehingga permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV 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 Kokotar 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 Kokotar 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 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 .

3) Fisik

Dari segi 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) Pemakaian

Media pembelajaran yang baik ialah yang mudah digunakan sehingga partisipasi aktif siswa dapat terbentuk. Media pembelajaran harus dapat merangsang keaktifan siswa,

dengan penggunaan media yang mudah diharapkan siswa dapat aktif dalam belajar. Alat permainan edukatif Kokotar dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memainkannya. sehingga siswa tidak merasa kesulitan dan dapat lebih berkonsentrasi untuk aktif belajar.

5) 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 gambar-gambar yang beragam juga dapat menarik siswa untuk bermain alat permainan edukatif Kokotar

6) 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.

7) 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Kokotar yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas IV sekolah dasar dengan tema “Indahnya kebersamaan” dengan karakteristik sebagai berikut: model permainan mengadopsi permainan ular tangga dengan setiap kotak berisikan soal yang dapat meningkatkan berbagai kecerdasan. Selain soal, dalam media pembelajaran ini terdapat juga permainan puzzle dan bernyanyi agar siswa tidak jenuh dan bosan. Kelayakan produk tersebut dapat dilihat dari hasil validasi dan ujicoba sebagai berikut:

1. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan presentase skor 96,9% termasuk kategori “**sangat baik**”. Validasi tersebut meliputi aspek materi dan penyajian materi yang digunakan dalam alat permainan edukatif Kokotar.
2. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,1 dengan presentase skor 82% termasuk kategori “**sangat baik**”. Validasi tersebut meliputi

aspek fisik, pemakaian, gambar, warna dan tulisan yang sesuai dengan karakteristik pengguna alat permainan edukatif Kokotar.

3. Hasil Penilaian yang dilakukan oleh siswa saat uji coba pelaksanaan termasuk dalam kategori “**layak**” dengan presentase 98,3%. Penilaian tersebut meliputi aspek pembelajaran dan media saat digunakan dalam pembelajaran.

Saran

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih inovatif dalam mengembangkan alat permainan edukatif supaya produk media lebih berkualitas.
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif Kokotar supaya penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih beragam dan bervariasi.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif Kokotar sehingga belajar lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani sudono. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: AlfaBeta.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran.PPs. UNY