

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV TEMA PAHLAWAN NASIONAL
INDONESIA**

Muhammad Alfhajrin Hidayat¹, Wahyudi²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

¹wdnestday@gmail.com, ²yudhi@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the steps of media development, determine the validity of learning media, and determine the level of effectiveness of game-based pocket book learning media to improve social studies learning outcomes of grade IV students on the theme of Indonesian National Heroes. The method used in this research is R&D using the ASSURE development model, namely: Analyse Learner, State Objective, Select Media and Materials, Utizile Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. The results of validation from material experts, pocket book learning media get a score of 80% so that it is included in the very high category. The results of validation from learning media experts obtained a feasibility score of 90%, so it was included in the very high category. And the results of the validation of learning design experts get a score of 70% so that it is included in the high category. The results of the Paired Samples Test test show that the sig (2-tailed) value is 0.000 <0.05, it can be concluded that there is a significant difference between the pretest results and the posttest results of the assessment of learning outcomes of grade IV elementary school students. So that the game-based pocket book learning media proved to be valid and effective in improving the social studies learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Kutowinangun.

Keywords: development, pocket book, puzzle game, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah pengembangan media, mengetahui kevalidan media pembelajaran, dan mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema Pahlawan Nasional Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model pengembangan ASSURE yaitu: *Analyse Learner, State Objektive, Select Media and Materials, Utizile Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluasi and Revise*. Hasil validasi dari ahli materi, media pembelajaran buku saku mendapatkan skor 80% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil

validasi dari ahli media pembelajaran memperoleh skor kelayakan sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Serta hasil validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 70% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hasil uji *Paired Samples Test* diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* dari penilaian hasil belajar siswa kelas IV SD. Sehingga media pembelajaran buku saku berbasis game terbukti valid dan efektif dalam peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri Kutowinangun.

Kata Kunci: pengembangan, buku saku, game *puzzle*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya disamping itu, kehidupan juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tidak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia. Undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20, 2003).

Salah satu potensi siswa yang harus dimiliki yaitu rasa nasionalis. Nasionalis sendiri ialah rasa cinta kepada tanah air contohnya bisa menghargai pahlawan nasional yang telah berkorban demi bangsa dan negara. Oleh sebab itu dengan berkurangnya rasa nasionalis yang dimiliki anak muda zaman sekarang salah satu cara agar anak-anak dapat menumbuhkan rasa nasionalis yaitu pada sistem pendidikan yang ada di sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan atau observasi yang dilakukan di SD Negeri Kutowinangun 08 ada beberapa siswa kurang memahami pembelajaran IPS tentang pahlawan nasional, selain itu kurangnya sarana media pembelajaran yang bersifat inovatif sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat

meningkatkan hasil belajar siswa yaitu buku saku.

Buku saku adalah media pembelajaran yang tergolong dalam jenis media cetakan. Buku saku merupakan buku yang memiliki ukuran lebih kecil dari buku pelajaran biasanya, serta mudah dibawa kemana saja dan kapan saja, serta memuat tulisan dan gambar berupa penjelasan yang dapat memberi petunjuk tentang pengetahuan (Pratiwi et.,al., 2021;Meikahani & Kriswanto, 2015) sehingga bisa disimpulkan dari pendapat di atas yaitu buku saku memiliki ukuran lebih kecil dari buku cetak biasanya berisi materi pembelajaran yang lebih ringkas, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan kesenjangan yang ada penyelesaiannya melalui R&D di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Buku Saku Berbasis Game Untuk Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Tema Pahlawan Nasional Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis menggunakan jenis *R&D* (Penelitian dan Pengembangan). Model yang digunakan dalam penelitian menggunakan model Sukmadinata dkk (2016:184) Yaitu langkah R&D dari Borg dan Gall yang telah disederhanakan menjadi tiga langkah pokok, yaitu tahap: (1) Studi Pendahuluan. (2) Desain dan Pengembangan Produk, dan (3) Uji Produk Pengujian Pengembangan Buku Saku Berbasis Game Untuk Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Tema Pahlawan Nasional Indonesia

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model *ASSURE*. Model pengembangan *ASSURE* adalah salah satu model pengembangan yang dapat membantu pendidik untuk melakukan penelitian dengan beberapa langkah seperti merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode pembelajaran, serta memilih media dan evaluasi (Baharun, 2016).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Langkah – Langkah Pengembangan Buku Saku Berbasis Game Untuk Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Tema Pahlawan Nasional Indonesia.

1. *Analyse Learner* (Analisis Siswa)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis karakteristik siswa seperti usia, tingkat pendidikan dan selanjutnya menganalisis kemampuan awal siswa. Kemampuan awal yang dianalisis adalah kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotor siswa. Pengaturan belajar yang sesuai dengan kompetensi awal dan tujuan menentukan teknik dan instrumen evaluasi.

2. *State Objective* (Menetapkan tujuan pembelajaran)

Langkah selanjutnya yang dilaksanakan oleh penulis adalah melaksanakan tahap *State Objective* (Menetapkan tujuan pembelajaran) yaitu menyusun bahan ajar yang akan digunakan pada proses penelitian. Tujuan pembelajaran yang telah disusun yaitu siswa dapat

meningkatkan hasil belajar IPS Kelas IV Tema Pahlawan Nasional Indonesia

Selanjutnya, penulis melaksanakan tahap *Select Media and Materials* (Memilih media dan Material) yaitu memilih media pembelajaran yang telah disesuaikan oleh karakteristik dan kebutuhan siswa.

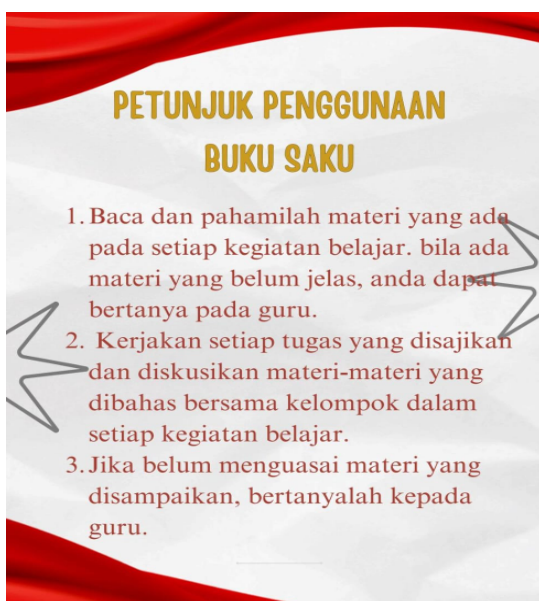
3. *Select Media and Materials* (Memilih Media dan Material)

Langkah selanjutnya yang telah dilaksanakan oleh peneliti adalah proses pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas IV tema pahlawan Indonesia. Penulis melaksanakan tahap *Utizile Media and Materials* (Memanfaatkan Media dan Bahan Ajar) yaitu dengan menguji media pembelajaran terlebih dahulu kepada validator ahli materi, validator ahli media pembelajaran, dan validator ahli desain pembelajaran. Validasi yang dilaksanakan berguna untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan. Setelah produk selesai diuji oleh para ahli, penulis melakukan revisi dan

masuk dari para ahli guna untuk memperbaiki produk media pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia. Berikut tampilan dari hasil pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia yang telah dikembangkan oleh penulis.



Gambar 1. Tampilan cover buku saku



Gambar 2. Tampilan Petunjuk buku saku



Gambar 3. Tampilan game *Puzzle*



Gambar 4. Tampilan barcode game

Langkah terakhir yang dilaksanakan oleh penulis adalah tahap *Require Learner Participation* (Melibatkan siswa dalam Kegiatan Pembelajaran) dan *Evaluasi and revisi* (Evaluasi & Revisi) dilaksanakan oleh penulis dengan menguji validitas dan efektifitas media pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia

Hasil validitas pengembangan buku saku berbasis game untuk

meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia di SD Negeri kutowinangun menggunakan 2 validator yaitu validator ahli media oleh Firosalia Kristina, S.Pd.,M.Pd., validator ahli desain pembelajaran dan ahli materi oleh Dr. Wahyu Purwiyastuti, S.S., M.Hum., Berikut hasil validasi media pembelajaran dari dua ahli sebagai berikut.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 85,5% dan tergolong dalam interval 61% - 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berikut presentase hasil valiasi ahli materi yang telah penulis rangkum dalam bentuk persentase di bawah ini.

Tabel 1 Presentase Kelayakan dari Ahli Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
Relevansi	12	10	83%	Sangat Tinggi
Keakuratan	12	10	83%	Sangat Tinggi
Sistematika Sajian	16	15	93,7%	Sangat Tinggi
Rata-rata hasil validasi Ahli Materi Tematik Terpadu			85,5%	Sangat Tinggi

Hasil validasi dari ahli media pembelajaran memperoleh skor kelayakan sebesar 75% yang tergolong dalam interval 61% - 80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Berikut presentase hasil valiasi ahli media pembelajaran yang telah penulis rangkum dalam bentuk persentase di bawah ini.

Tabel 2 Presentase Kelayakan dari Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	16	12	75%	Tinggi
Kualitas Instruksional	20	15	75%	Tinggi
Kualitas Teknis	12	9	75%	Tinggi
Rata-rata hasil validasi Ahli Media Pembelajaran			75%	Tinggi

Hasil validasi ahli desain pembelajaran memperoleh skor 70% yang termasuk dalam interval 61% - 80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Berikut presentase hasil valiasi ahli desain pembelajaran

yang telah penulis rangkum dalam bentuk persentase di bawah ini.

Tabel 3 Presentase Kelayakan dari Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase Kelayakan	Kategori
Prinsip	40	28	70%	Tinggi
Rata-rata hasil validasi Ahli Desain Pembelajaran			70%	Tinggi

Langkah selanjutnya yang dilaksanakan oleh penulis ada uji pre-eksperimen dan pre-post uji beda pada media pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia. Penulis melakukan uji normalitas yang digunakan untuk membandingkan serangkaian data pada sampel untuk mengetahui bahwa sampel penelitian mempunyai distribusi data yang normal atau tidak. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya adalah $>0,05$. Berikut hasil uji statistic deskriptif.

Tabel 4 Uji Statistik Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar Awal	20	40	60	100	76,50	13,870
Hasil Belajar Akhir	20	30	70	100	94,50	8,870
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel 4 hasil uji statistic deskriptif di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti pengukuran sejumlah 20 siswa, dengan skor rata-rata pengukuran

awal 76,50 dan standar deviasi 13,870. setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media buku saku berbasis game *puzzle* skor rata-rata penilaian akhir 94,50 dengan standar deviasi 8,870. Skor tertinggi dicapai siswa sebelum dilakukan perlakuan adalah 60 dan skor terendah adalah 40. Skor tertinggi yang dicapai siswa setelah diberi perlakuan adalah 70 dan nilai terendah adalah 30. Dari hasil rekapan nilai hasil belajar awal dan nilai hasil belajar akhir menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar awal 76,50 dan nilai hasil belajar akhir 94,50. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Karena data sudah berdistribusi normal, uji prasyarat untuk melakukan uji t telah terpenuhi. Uji *Paired Samples Test* digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah menggunakan media pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia.

Berikut hasil uji *Paired Samples Test* skor hasil belajar kelas IV

Tabel 5 Uji Paired Samples Test Skor Penilaian Hasil Belajar Kelas IV

	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Hasil Belajar Awal - Hasil Belajar Akhir	-18,000	15,079	3,372	-25,057	-10,943	-5,339	19	,000

Berdasarkan tabel 5 hasil uji *Paired Samples Test* diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) **0,000 < 0,05**, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* dari penilaian hasil belajar kelas IV. Sehingga media buku saku terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Hasil dan Pembahasan

penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media buku saku. Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan media buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia, mengetahui tingkat validitas dari produk pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia, serta mengetahui tingkat efektifitas produk yang dikembangkan.

Pelaksanaan pengembangan buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia ini menggunakan langkah - langkah dari model Sukmadinata dkk (2017:184) Yaitu langkah R&D dari borg dan Gall yang telah disederhanakan menjadi tiga langkah pokok, yaitu tahap: (1) Studi Pendahuluan. (2) Desain dan

Pengembangan Produk, dan (3) Uji Produk/ Pengujian.

Keberhasilan penulis dalam memperoleh hasil yang sudah dijelaskan tidak lepas dari penelitian sebelumnya yaitu kajian penelitian yang relevan. Buku isaku adalah buku yang berukuran kecil, praktis, dan mudah dibawa kapan saja dan di mana saja (Pratiwi, dkk, 2021; Setyono, dkk, 2013),. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian relevan dari Fembriani, dkk (2021); Rahman, dkk, (2019) yang menyatakan bahwa buku isaku layak untuk dijadikan bahan ajar atau sumber belajar dan efektif digunakan pada materi lainnya.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah selesai dilaksanakan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa : 1) Langkah – Langkah pengembangan media buku saku yaitu pendahuluan melalui wawancara dan observasi terhadap guru kelas IV di SD Negeri Kutowinangun, pengembangan model dengan merancang media pembelajaran yang dipilih dan menyusun bahan ajar yang telah disetujui oleh guru kelas IV, setelah itu menyusun modul ajar, uji model dengan melakukan uji pre-eksperimen dan pre-post uji beda pada media buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia. 2) Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 85,5% sehingga tergolong dalam kategori

sangat tinggi. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran mendapatkan skor 75,5% sehingga tergolong dalam kategori tinggi. Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 70% sehingga tergolong dalam kategori tinggi. Dari hasil yang sudah didapatkan, media buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia layak untuk di uji coba kepada siswa. 3) hasil uji efektifitas dari media buku saku berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema pahlawan nasional Indonesia dapat dilihat dari hasil statistik deskriptif bahwa jumlah siswa yang mengikuti pengukuran sejumlah 20 siswa, dengan skor rata-rata pengukuran awal 76,50 dan standar deviasi 13,870. Selanjutnya peneliti melaksanakan uji *Paired Samples Test* dengan hasil diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) **0,000 < 0,05**, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* dari siswa kelas IV. Sehingga media buku saku berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia*:

Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 231-246.

- Meikahani, iR., i& iKriswanto, iE. iS. i(2015). iPengembangan iBuku iSaku iPengenalan iPertolongan iDan iPerawatan iCedera iOlahraga iUntuk iSiswa iSekolah iMenengah iPertama. iJurnal iPendidikan iJasmani iIndonesia, i11(1), i15-22
- Pratiwi, iD. iA., iNurhasanah, iA., i& iHakim, iZ. iR. i(2021). iDeveloping iMind iMapping iBased iPocket iBook iLearning iMedia iFor iUnderstanding iThe iConcept iOf iIndonesian iGeographic iConditions iMaterials iAt iGrade iV iElementary iSchool. iPrimary: iJurnal iPendidikan iGuru iSekolah iDasar, i10(1), i67-78.