

*Pengembangan Media Berbasis Permainan Tradisional “gaprek kaleng”***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
“GAPREK KALENG” UNTUK MENANAMKAN KONSEP PECAHAN SISWA KELAS III SD****Novita Mila Suryana**PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (novitamila01@gmail.com)**Delia Indrawati**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan produk berupa permainan tradisional “gaprek kaleng” (2) Mengetahui alat dan bahan yang digunakan serta mengetahui proses pembuatan media berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng” (3) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng”. Subjek uji coba dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD yang berjumlah 26 siswa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model Dick & Carey. Dari penelitian tersebut didapat hasil dari validator ahli materi dengan persentase 79,54% (layak), dan dari validator ahli media dengan persentase 83,82% (sangat layak). Uji coba kepada subjek uji coba mendapatkan persentase rata-rata sebesar 95,38% (sangat layak). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan tradisional “gaprek kaleng” layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kata Kunci: Pengembangan, Media permainan tradisional, gaprek kaleng**Abstract**

The study of developing learning media aims to : (1) Produce a learning media product; a traditional game “Gaprek Kaleng” (2) Find out the tool and material which can be used, and to know the process in creating the traditional game based- media “Gaprek Kaleng” (3) To know the feasibility level of the traditional game based-media “Gaprek Kaleng”. The research design used in this study is R&D which stands for Research and Development. The R&D is from Dick & Carey which contains of 10 steps. However, the researcher simply used nine steps since the researcher focus was on the media development. Hence, the researcher focused on the media feasibility. The reaserch showed that feasibility level of media can get from : material experts at about 79,54% (appropriate), and from media expts at about 83,82% (very appropriate). Trying resultsfrom students at about 95,38% (very appropriate). The result of the research showed that traditional games based-media “gaprek kaleng” is worth to use for learning media

Key words: developing, traditional game based- media, gaprek kaleng.**PENDAHULUAN**

Puluhan tahun yang lalu dimana barang elektronik belum merupakan barang yang mewah, karena tidak semua orang memilikinya bahkan tidak semua daerah dialiri oleh listrik namun ini tidak membuat anak-anak merasa kesepian. Suasana anak-anak masih kental dengan permainan tradisional, dan tembang dolanan. Terdapat banyak sekali permainan tradisional yang ada di setiap daerah. Tidak diketahui asal-usulnya merupakan salah satu ciri dari permainan tradisional. Cara penyebarannya yaitu dari mulut ke mulut.

Pada zaman sekarang ini permainan tradisional sudah hampir punah, hal ini disebabkan karena permainan tradisional sudah tergeser dengan permainan modern. Dilihat dari segi manfaatnya permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan juga sangat cocok diterapkan sebagai media disekolah karena dengan permainan siswa

SD yang cenderung memiliki banyak energi dapat disalurkan kearah yang positif. Ada banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran beberapa diantaranya adalah engklek, dakon, boy-boyan, gaprek kempung, dan masih banyak permainan tradisional lainnya. Permainan engklek ini apabila diterapkan pada pembelajaran maka cocok pada materi keliling bangun datar karena dalam permainan ini terdapat beberapa bangun datar yang digambar seperti persegi, persegi panjang, lingkaran segitiga dan setengah lingkaran. Permainan yang selanjutnya yaitu permainan dakon, permainan ini cocok pada pembelajaran matematika materi bilangan karena dalam permainan ini terdapat banyak biji dakon, dari situ anak dapat belajar berhitung. Permainan yang selanjutnya yaitu boy-boy an dan gaprek kempung, permainan ini merupakan permainan yang sama namun berbeda nama saja permainan ini sangat cocok diterapkan pada materi pecahan yang bersifat dasar.

Permainan gaprek kempung ini memiliki arti melempar. Dalam permainan ini yang awalnya

menggunakan pecahan genteng akan diganti dengan kaleng minuman bekas lalu di hias semenarik mungkin menggunakan stiker, setiap kaleng memiliki corak yang sama. Hal ini merupakan salah satu cara untuk menarik minat siswa untuk bermain. Permainan ini juga sangat efektif dalam pembelajaran, karena permainan ini menyenangkan dan siswa diajak langsung untuk melakukan tidak hanya sekedar teori saja. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah bola kasti, kaleng bekas bergambar sebagai pengganti dari *kereweng*. Kaleng bekas bergambar ini digunakan untuk menarik perhatian para siswa sehingga tertarik untuk bermain permainan ini.

Tata cara permainannya pun sederhana, siswa bermain dalam dua kelompok dimana satu kelompok sebagai pemain dan satu kelompok lagi sebagai penjaga. Salah satu anggota dari pemain Gaprek Kaleng melempar bola kasti yang diarahkan pada kaleng untuk merobohkan kaleng yang sudah ditata, pada saat berhasil dirobokkan guru tersebut menanamkan konsep pecahan dimana pecahan merupakan bagian dari keseluruhan. Jumlah kaleng yang ditata tadi berjumlah 10, apabila pelembar dapat menjatuhkan kaleng sebanyak 4 maka guru memberitahu bahwa nilai pecahan dari kaleng yang roboh adalah $\frac{4}{10}$. Setelah kaleng itu roboh maka tim pemain berusaha menata ulang kaleng tersebut, sedangkan tim penjaga berusaha melempar bola kasti ke arah lawan, apabila lawan terkena lemparan maka akan berganti menjadi tim penjaga, begitu seterusnya sampai waktu yang ditentukan oleh guru. Tim yang memenangkan permainan ini akan mendapat reward dari guru, untuk memenangkan permainan ini maka perlu kekompakkan dalam melakukan permainan. Permainan tradisional ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran.

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dari guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pengajaran memiliki kaitan yang erat dengan pola pikir anak sebab dengan media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai 2015:3). Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, audiovisual bahkan dapat berupa permainan.. Pengaplikasian media berupa permainan gaprek kaleng dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan cara, guru berdemonstrasi media terlebih dahulu, guru menjelaskan media yang digunakan beserta tata cara permainannya. Media ini memiliki banyak sekali keunggulan dibandingkan dengan media berupa kertas, karena dalam hal ini siswa diajak langsung terlibat untuk bermain sehingga media ini cocok digunakan sebagai media khususnya pada mata pelajaran matematika.

Matematika adalah subyek ilmu yang sangat penting untuk dipelajari, matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan. okok bahasan yang perlu disampaikan dalam matematika sangatlah banyak, namun tidak semua pokok bahasan dalam matematika dapat dipahami dan dipelajari oleh siswa di sekolah dasar karena ada materi yang

memerlukan pemahaman yang ekstra, misalkan pecahan. Pecahan adalah materi yang sangat sulit dipelajari di Sekolah Dasar, hal ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian dari *middle grades (6-8 di A.S.,Ed)* yang menyatakan bahwa konsep pecahan sangat lemah dipahami oleh para siswa (Walle 2006:35). Heruman (2013:3) menyatakan bahwa penanaman konsep merupakan pembelajaran konsep baru yang sebelumnya siswa belum mengenal konsep tersebut. Konsep pecahan sendiri merupakan bagian dari keseluruhan. Penanaman konsep pecahan yang salah maka akan menyebabkan kesalahan di materi pecahan yang selanjutnya.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan kepada Ibu Umi selaku guru kelas III SDN Miagan bahwa belum adanya media yang tepat untuk menanamkan konsep pecahan. Serta siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran pada materi penanaman konsep pecahan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menginginkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang diwujudkan melalui penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Gaprek Kaleng) untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD".

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yaitu mngembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "gaprek kaleng" untuk menanamkan konsep pecahan siswa kelas III SD.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model Dick & carey. Adapun tahapan pengembangannya adalah (1) Analisis kebutuhan dan tujuan (2) Analisis pembelajaran (3) Analisis pebelajar (siswa) dan konteks (4) Merumuskan tujuan performasi (5) Mengembangkan instrumen (6) Mengembangkan strategi pembelajaran (7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif (9) Melakukan revisi (10) Evaluasi sumatif.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "gaprek kaleng" ini, pneliti hanya melakukan hingga tahap kesembilan. Karena pada tahap kesepuluh merupakan tahap dimana penelitian mnginginkan sampai uji keefektifan media, sedangkan peneliti hanya ingin mengetahui kelayakan media sehingga tahap kesepuluh tidak dilakukan.

Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "gaprek kaleng" ini peserta didik kelas III SDN Miagan Mojoagung.

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional gaprek kaleng ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Dimana data kualitatif diperoleh dari catatan-catatan khusus dari para ahli serta guru. Sedangkan data

kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan oleh tim validasi materi dan tim validasi media gaprek kaleng, dan siswa.

Untuk mendapatkan hasil kevalidan maka presentase akan dijumlahkan antara hasil dari ahli media dan hasil dari ahli materi yang kemudian dibandingkan dengan hasil yang diharapkan (Arikunto dalam Nurjayanti (2015:44).

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$PSA = \frac{TSHP}{SM} \times 100\%$$

Dari rumus tersebut dapat menentukan taraf keberhasilan dalam pengembangan media berdasarkan tingkat kelayakan dan juga revisi produk. Berikut ini merupakan tabel kriteria pencapaian kelayakan:

Tabel 1 Kriteria penafsiran angket

Kategori	Presentase
Sangat layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup layak	41% - 60 %
Tidak layak	21% - 40%
Sangat tidak layak	0% - 20%

Keterangan :

PSA : Presentase Skor Akhir
 TSHP : Total Skor Hasil Penilaian
 SM : Skor Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng” untuk menanamkan konsep pecahan kelas III SD ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Pengembangan yang ada dalam model Dick and Carey ini terdiri dari 10 tahapan tetapi penulis hanya menggunakan sembilan dari ke sepuluh tahapan. Penulis tidak melakukan tahap kesepuluh dimana pada tahap itu yaitu evaluasi sumatif. Penulis tidak melakukan tahap evaluasi sumatif dikarenakan penulis mengembangkan suatu media dan penulis hanya menginginkan hingga hasil kelayakan media saja sedangkan pada tahap kesepuluh digunakan untuk menguji keefektifan media, yang mana pada tahap ini dapat dilakukan oleh peneliti lain yang ingin menguji keefektifan media gaprek kaleng. Adapun tahapan-

tahapan yang digunakan penulis yaitu sebagai berikut :

Pertama analisis kebutuhan dan tujuan. Belum adanya media yang tepat untuk menanamkan konsep pecahan kelas III SD oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional “gaprek kaleng” untuk menanamkan konsep pecahan. Permainan tradisional ini dipilih karena peneliti bermaksud mengembangkan media berupa permainan tradisional karena saat ini permainan tradisional sudah jarang ditemui di zaman modern, karena sudah terdapat permainan modern yang disuguhkan namun permainan modern membuat tingkat sosial anak semakin rendah karena sifat dari permainan modern yang cenderung individualis.

Kedua analisis pembelajaran. Produk yang dikembangkan yaitu berupa permainan tradisional gaprek kaleng, dalam permainan ini terdapat tata cara bermain serta pemberian *reward* pada kelompok yang memenangkan permainan. Permainan ini dipilih dalam pembelajaran karena anak pada usia kelas III SD ini masih mengerahkan energi mereka untuk menguasai pengetahuan. King (168;2013) menyatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar mengerahkan seluruh energinya untuk menguasai keterampilan intelektual dan pengetahuannya, bahaya yang dihadapi yaitu perasaan tidak mampu dan tidak produktif. Maka dari itu apabila anak kelebihan energi dan tidak dapat disalurkan ke hal yang positif akan menyebabkan ketidak produktifan anak, untuk itu permainan ini dipilih sebagai media pembelajaran untuk menyalurkan energi yang dimiliki oleh anak-anak.

Ketiga yaitu analisis pebelajar (siswa) dan konteks, subyek yang akan digunakan sebagai uji coba produk pengembangan yaitu siswa kelas III SDN Miagan. Alasan memilih kelas III dikarenakan pada kelas III siswa pertama kali mendapatkan materi pecahan sehingga perlu adanya penanaman konsep pecahan dengan benar. Media yang dikembangkan berupa permainan tradisional hal ini dipilih karena belum adanya media yang pas untuk menanamkan konsep pecahan dengan karakteristik siswa SD kelas III.

Keempat yaitu merumuskan tujuan performasi. Pada tahap ini yaitu merumuskan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik lagi, yaitu dari standar kompetensi yang ada kemudian dispesifikasikan pada indikator pembelajaran. Adapun standart kompetensi dan indikatornya adalah : Standart kompetensi (3) Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah. Kompetensi dasar (3.1.)Mengenal pecahan sederhana. Indikator (3.1.1)Mengenal bilangan pecahan sederhana, (3.1.2)Memahami konsep pecahan, (3.1.3)Menyajikam nilai pecahan dalam bentuk gambar dan sebaliknya, (3.1.4)Menulis pecahan dalam lambang bilangan. Tujuan pembelajaran (1) Setelah menggunakan media permainan gaprek kaleng, siswa mampu menyebutkan pecahan dengan benar (2) Setelah menggunakan media permainan gaprek kaleng, siswa mampu mnjelaskan konsep pecahan dengan benar (3) Setelah menggunakan media gaprek

kaleng, siswa mampu menyajikan nilai pecahan dalam bentuk gambar dan sebaliknya dengan tepat (4) Setelah menggunakan media gaprek kaleng, siswa mampu menulis pecahan dalam lambang bilangan dengan tepat.

Tahap keliman yaitu mengembangkan instrument, tahap pengembangan instrumen ini terdapat 2 instrumen yang dikembangkan, dimana instrumen pertama berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam indikator sedangkan instrumen yang kedua berkaitan dengan perangkat produk atau desain yang dikembangkan. Instrumen yang berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam indikator yaitu menggunakan soal berupa isian singkat yang berjumlah 10 soal, sedangkan instrumen yang berkaitan dengan produk yaitu berupa angket yang akan ditujukan pada ahli materi, ahli media, serta guru yang kemudian diolah untuk memperoleh hasil kevalidan dari media yang dikembangkan berupa gaprek kaleng dan angket dari siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media gaprek kaleng.

Keenam yaitu tahap mengembangkan strategi pembelajaran, penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran langsung, karena dalam pembelajaran ini guru mendemonstrasikan media berupa gaprek kaleng terlebih dahulu sebelum siswa menggunakan medianya, tetapi dalam pembelajaran ini terdapat kelompok untuk melakukan permainannya.

Tahap ketujuh yaitu Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, pada tahap ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Produk yang dikembangkan berupa media yaitu permainan tradisional “gaprek kaleng” yang terdiri dari kaleng yang didesain semenarik mungkin serta buku panduan yang digunakan sebagai pendukung permainan.



Gambar 9 buku panduan



Gambar 10 hasil produk berupa kaleng

Produk ini memiliki desain yang menarik, desain ini berupa stiker yang ditempel pada kaleng bekas. Pembuatan stiker ini menggunakan aplikasi *corel draw*, pemberian desain ini bertujuan agar siswa tertarik untuk

memainkan permainan ini. Desainnya yaitu yang pertama proses pengumpulan kaleng bekas



Gambar 1 kaleng bekas

Selanjutnya pembersihan kaleng, setelah mendapatkan kaleng, langkah selanjutnya yaitu mencuci kaleng secara bersih dengan menggunakan sabun agar kaleng tidak berbau, setelah itu label yang ada pada kaleng akan dihilangkan sehingga kaleng nampak polos tak bergambar, hal ini bertujuan agar stiker yang akan dipasang dapat melekat lebih kuat dibandingkan bila label pada kaleng tidak dihilangkan.



Gambar 2 kaleng tampak polos

Pembuatan stiker, pembuatan stiker ini menggunakan aplikasi *corel draw*, yang kemudian di cetak pada kertas stiker, adapun desainnya sebagai berikut :

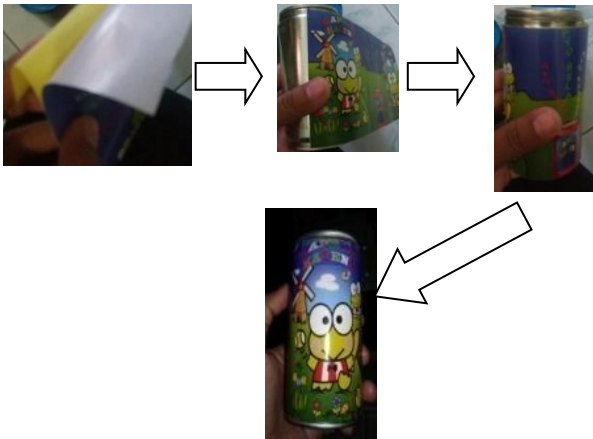


Gambar 3 desain stiker pada *corel draw*



Gambar 4 hasil akhir stiker

Langkah berikutnya yaitu proses penempelan stiker, setelah kaleng dibersihkan dan dihilangkan labelnya dan pembuatan stiker telah selesai, maka langkah selanjutnya yaitu kaleng ditempel dengan stiker.



Gambar 5 proses pemasangan stiker

Selanjutnya proses pewarnaan, pewarnaan kaleng disini yaitu pada bagian atas dan bawah kaleng serta pada bagian yang tidak tertutup oleh stiker, pewarnaan pada kaleng ini menggunakan cat khusus kaleng, pemilihan warna cat disesuaikan dengan warna pada stiker kaleng yaitu biru.



Gambar 6 proses pewarnaan

Kemudian proses pengeringan, kaleng-kaleng yang sudah di cat kemudian dikerigkan dibawah terik matahari atau diangin-anginkan agar cat cepat mengering.



Gambar 7 proses pengeringan

Yang terakhir yaitu menghasilkan produk akhir, setelah melalui beberapa tahap pembuatan desain pada kaleng maka didapatkan hasil akhir dari kaleng tersebut sebagai berikut :



Gambar 8 hasil akhir produk

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu mengenai pecahan yang bersifat dasar yaitu mengenai konsep pecahan pada kelas III SD.

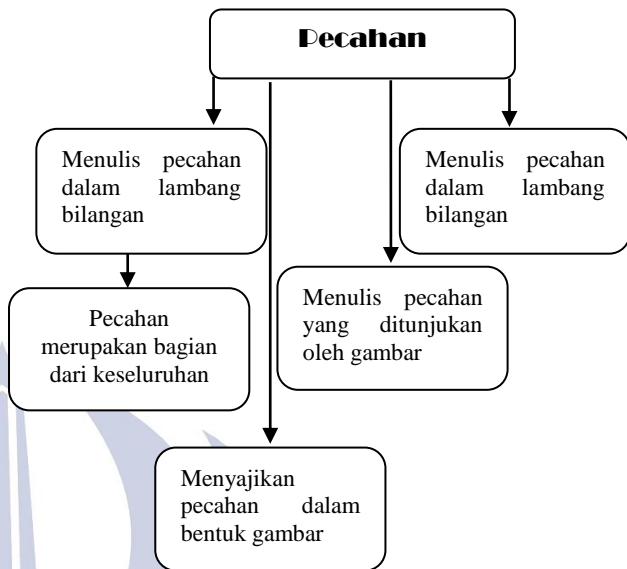


Diagram 1 materi

Tahap kedelapan yaitu merancang dan melakukan evaluasi formatif, proses yang dilakukan dalam langkah ini yaitu menguji kelayakan media kepada validator ahli media, ahli materi serta kepada siswa selaku subjek ujicoba media yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok besar serta uji coba kelompok kecil, dimana kelompok kecil terdiri dari 6 siswa disetiap kelompoknya sedangkan kelompok besar terdiri dari 13 siswa tiap kelompoknya.

Validasi oleh ahli materi ini mengacu pada kisi-kisi yang diolah oleh peneliti berdasarkan PERMEN no 41 tahun 2007. Pada lembar validasi materi ini ada 11 butir yang mencakup indikator penilaian materi. Hasil dari validasi materi ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 hasil validasi ahli materi

No. Soal	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Hasil penilaian
1.	Kesesuaian media dengan materi	a. Kesesuaian media dengan KD .	3
2.		b. Kesesuaian media dengan materi.	3
3.		c. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	3
4.		d. Pemilihan pekerjaan permainan dengan karakter peserta didik.	4
5.		e. Media gaprek kaleng sesuai dengan kebutuhan siswa.	3
6.	Muatan isi dalam media/materi	a. Kejelasan materi yang disampaikan.	3
7.		b. Kesesuaian soal dengan materi.	3
8.		c. Materi yang disampaikan dalam media mampu menambah wawasan peserta didik mengenai konsep pecahan.	3
9.		d. Kemudahan bahasa	4
10.	Keefektifan gaprek kaleng	a. Media mampu menambah wawasan siswa terhadap materi yang disampaikan.	3
11.		b. Materi dapat terselesaikan dengan media gaprek kaleng dalam durasi yang sudah ditentukan.	3
Nilai total			35

Dari hasil validasi materi yaitu mendapatkan skor sejumlah 35, maka presentase tingkat kelayakan materi konsep pecahan kelas III SD yaitu sebagai berikut :

$$PSA = \frac{TSHP}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{44} \times 100\%$$

$$= 79,54\%$$

Keterangan :

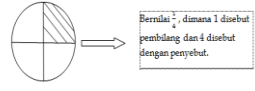
PSA : Presentase Skor Akhir
 TSHP : Total Skor Hasil Penilaian
 SM : Skor Maksimal

Tabel 2 Kriteria Tingkat Validitas

Kategori	Presentase
Sangat layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup layak	41% - 60%
Tidak layak	21% - 40%
Sangat tidak layak	0% - 20%

Dari perhitungan diatas maka didapatkan presentase kelayakan/kevalidan media sejumlah 79,54% artinya materi yang disampaikan dalam media permainan tradisional “gaprek kaleng” dinyatakan layak/valid oleh ahli materi, dengan sedikit revisi pada bagian materinya. Adapun hasil revisinya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 3 hasil revisi ahli materi

Produk awal	Hasil revisi
<p>Pada bagian materi apabila materi akan dibagikan kepada siswa maka perlu disederhanakan lagi arti dari konsep pecahan itu sendiri</p> <p>> Pecahan itu sendiri diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Didalam pecahan terdapat pembilang dan penyebut dimana penulisan antara keduanya dipisahkan oleh garis lurus.</p> <p>> Pecahan merupakan bentuk $\frac{a}{b}$, dimana a dan b dapat diisi dengan bilangan apapun kecuali b≠0, bilangan apapun yang dimaksud disini yaitu bilangan tidak harus bilangan bulat saja.</p>	<p>Hasil penyederhanaan materi yang dibagikan kepada siswa.</p> <p>> Biasanya pecahan ini diilustrasikan dengan suatu gambar yang diarsir, misalnya : Lingkaran dibawah ini sebelum dibagi bagi diumpamakan 1 pecahan utuh, maka setelah dibagi dan diarsir akan bernilai menjadi pecahan , perhatikan gambar berikut :</p> 

Selain melakukan validasi dari segi materi, dalam penelitian ini juga melakukan validasi oleh ahli media. Validasi media ini mengacu pada kisi-kisi yang diolah penulis yang berdasarkan pada Rohman dan Sofan (2016:174). Pada lembar validasi media ini terdapat 17 butir yang berdasar pada tampilan media, kemudahan media, dan buku panduan media permainan tradisional “gaprek kaleng”. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4 hasil validasi ahli media

No. Soal	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Hasil penilaian
1.	Kesesuaian media dengan materi	a. Kesesuaian media dengan KD	3
2.		b. Kesesuaian media dengan materi	4
3.		c. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	3
4.		d. Pemilihan pekerjaan permainan dengan karakter peserta didik	4
5.		e. Media gaprek kaleng sesuai dengan kebutuhan siswa	3
6.	Buku panduan media	a. Kemenarikan buku	3
7.		b. Kejelasan bahasa.	3
8.		c. Keruntutan tata cara permainan	3
9.	Muatan materi dalam media	a. Materi yang disampaikan dalam media mampu menambah wawasan peserta didik mengenai konsep pecahan	3
10.		b. Kemudahan bahasa yang	3

		digunakan dalam materi	
11.	Keefektifan media gaprek kaleng	a. Media mampu menambah wawasan siswa terhadap materi yang disampaikan	3
12.		b. Materi dapat terselesaikan dengan media gaprek kaleng dalam durasi yang sudah ditentukan	4
13.	Daya tarik media	a. Pemilihan bahan baku	4
14.		b. Kesesuaian warna dengan karakter siswa	4
15.		c. Kemenarikan gambar	4
16.		d. Ukuran gambar pada kaleng	4
17.		e. Ukuran tulisan yang terdapat pada kaleng.	3
Nilai total			57

Dari perolehan skor 57 itu maka dapat diperoleh persentase kelayakan media dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 PSA &= \frac{TSHP}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{68} \times 100\% \\
 &= 83,82\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

PSA : Presentase Skor Akhir
 TSHP : Total Skor Hasil Penilaian
 SM : Skor Maksimal

Tabel 5 Kriteria Tingkat Validitas

Kategori	Presentase
Sangat layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup layak	41% - 60%
Tidak layak	21% - 40%
Sangat tidak layak	0% - 20%

Dengan hasil presentase sejumlah 83,82% dapat dinyatakan media itu sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar pada kelas III SD materi penanaman konsep pecahan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 6 yang kemudian saran itu digunakan sebagai perbaikan media agar lebih sempurna lagi.

Produk awal	Revisi
<p>INDIKATOR</p> <p>3.1.1. Mengenal bilangan pecahan sederhana</p> <p>3.1.2. Memahami konsep pecahan</p> <p>3.1.3. Menyajikan nilai pecahan dalam bentuk gambar dan sebaliknya</p> <p>3.1.4. Menulis pecahan dalam lambang bilangan</p> <p>Indikator 3.1.1 dan 3.1.2 tidak operasional.</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>1. Setelah menggunakan media permainan gaprek kaleng, siswa mampu mengenal pecahan</p> <p>2. Setelah menggunakan media permainan gaprek kaleng, siswa mampu memahami konsep pecahan</p> <p>Tujuan pembelajaran nomor 1 dan 2 diperbaiki</p>	<p>INDIKATOR</p> <p>3.1.1. Mengenal bilangan pecahan sederhana</p> <p>3.1.2. Memahami konsep pecahan</p> <p>3.1.3. Menyajikan nilai pecahan dalam bentuk gambar dan sebaliknya</p> <p>3.1.4. Menulis pecahan dalam lambang bilangan</p> <p>1. Setelah menggunakan media permainan gaprek kaleng, siswa mampu menyebutkan pecahan dengan benar.</p> <p>2. Setelah menggunakan media permainan gaprek kaleng, siswa mampu menjelaskan konsep pecahan dengan benar.</p> <p>Hasil perbaikan tujuan pembelajaran</p>
 <p>Sebelum revisi buku panduan tepi buku dipotong</p>	 <p>Buku setelah direvisi (tanpa dipotong)</p>

Sedangkan uji coba produk berupa permainan tradisional “gaprek kaleng” ini dilakukan di SDN Miagan Mojoagung kepada 26 siswa yaitu siswa kelas III. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 2 April 2018. Proses uji coba produk permainan tradisional “gaprek kaleng” pada matapelajaran matematika materi konsep pecahan ini dilakukan sebanyak dua kali, dimana yang pertama yaitu dengan menguji kelompok kecil yang terdiri 6 siswa setiap kelompoknya, dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 13 siswa setiap kelompoknya. Langkah pertama dalam pembelajarannya yaitu guru memberikan contoh terlebih dahulu serta membacakan tata cara permainan.



Gambar 11 penyampaian tata cara permainan



Gambar 12 pemberian contoh permainan

Setelah pemberian contoh permainan, selanjutnya guru membagi kelompok yang setiap anggotanya terdiri dari 6 siswa. Kelompok dipilih guru berdasarkan presensi. Selain itu guru membagikan lembar kerja siswa dan menyampaikan instruksi pengerjaan lembar kerja siswa



Gambar 13 pembagian kelompok kecil

Setelah semua mendapatkan kelompok maka guru memberikan pita berbeda warna pada setiap kelompok, hal ini digunakan agar siswa dapat membedakan antara lawan dan kawan. Uji coba kelompok kecil dilakukan diluar kelas, yaitu di halaman sekolah.



Gambar 14 uji coba kelompok kecil terhadap media permainan tradisional “gaprek kaleng”

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah ujicoba kelompok kecil. Langkah yang dilakukan yaitu membagi jumlah siswa yang ada di kelas menjadi dua kelompok dimana setiap kelompok memiliki anggota sebanyak 13 siswa.



Gambar 15 uji coba kelompok besar terhadap media permainan tradisional “gaprek kaleng”

Setelah melakukan pembelajaran, siswa diberi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan tradisional “gaprek kaleng” mata pelajaran matematika materi konsep pecahan, dan didapat hasil angket sebagai berikut. Lembar angket terdiri dari 10 butir yang hanya memerlukan jawaban Ya/Tidak. Hasil angket siswa terhadap media permainan tradisional “gaprek kaleng” dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 hasil angket yang diberikan

No	Pertanyaan	Skor yang diperoleh
1.	Apakah warna pada kaleng menarik?	26
2.	Apakah gambar pada kaleng menarik?	25
3.	Apakah tulisan pada kaleng menarik?	25
4.	Apakah cara bermainnya mudah?	24
5.	Apakah kalian senang?	24
6.	Apakah sudah ada penyampaian materi dalam permainan ini?	25
7.	Apakah kalian lebih semangat untuk belajar dengan menggunakan permainan ini?	25
8.	Apakah kalian lebih paham dengan menggunakan permainan ini dalam menanamkan konsep pecahan?	25
9.	Apakah kalian berminat untuk memainkan permainan ini?	24
10.	Apakah kalian bisa memainkan permainan ini?	25
Total skor		248

Dari hasil tabel tersebut dapat diperoleh data berupa skor yang diperoleh yang nantinya diolah oleh peneliti menjadi bentuk persentase yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan tradisional “gaprek kaleng” ditinjau dari subjek uji coba. Persentase kelayakan dapat dilihat pada diagram berikut :

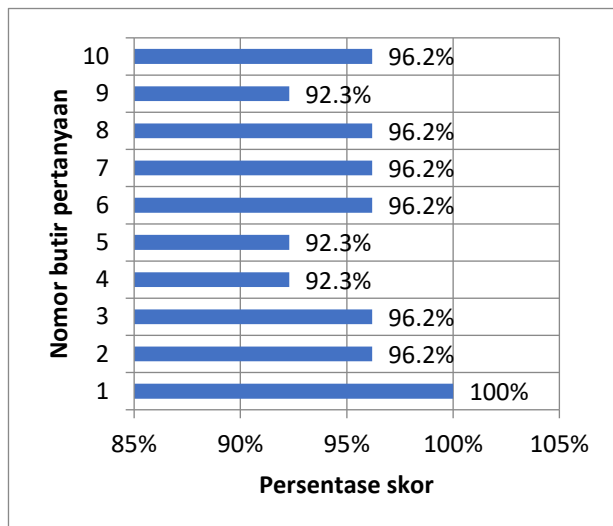


Diagram 2 persentase tanggapan penggunaan media permainan

Dari diagram tersebut diketahui bahwa rata-rata persentase setiap butir soal diatas 95,41%. Artinya bahwa media permainan tradisional “gaprek kaleng” dengan materi konsep pecahan mata pelajaran matematika dapat dikatakan sangat layak dan pengguna merasa senang dan puas dengan media tersebut dalam uji coba tersebut.

Tahap kesembilan yaitu melakukan revisi Pada tahap ini yaitu melakukan revisi produk yang telah diujicobakan. Masukan dan saran yang diberikan oleh guru bertujuan untuk memperbaiki dan penyempurnaan media agar media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD materi pecahan dasar khususnya yaitu mengenai konsep pecahan yang merupakan bagian dari keseluruhan. Adapun hasil revisi dari guru yaitu sebagai berikut :

Tabel 7. hasil revisi dari guru

Produk awal	Revisi
Kaleng tidak dibeikan tempat untuk penyimpanan (kaleng hanya ditaruh dalam kresek)	Sebaiknya kaleng diberi tempat berupa kotak agar mudah disimpan dan tidak kececeran
Hiasana kaleng keropi	Sebaiknya apabila media akan digunakan untuk pembelajaran maka gambarnya diganti agar peserta didik tidak merasa bosan dengan hiasan yang ada

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba produk media permainan tradisional gaprek kaleng yang telah dilakukan di SDN Miagan Mojoagung pada kelas III materi penanaman

konsep pecahan, dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu pemahaman konsep pecahan di kelas III. Hal ini dibuktikan dari hasil presentase validasi dari tim ahli serta presentasi dari subjek ujicoba produk yaitu siswa. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari 10 tahapan tetapi peneliti hanya melakukan hingga pada tahap ke 9. Model Dick & Carey ini dipilih dikarenakan dalam model ini merupakan model yang sangat lengkap dan rinci untuk digunakan pada pemula.

Pengembangan media permainan tradisional gaprek kaleng ini ditujukan untuk penanaman konsep pecahan kelas III SD, dimana belajar sambil bermain merupakan hal yang disenangi oleh siswa SD. Hal ini dibuktikan dari hasil presentase sejumlah 92,31% dari 100% yang didapat dari angket yang diberikan kepada siswa yaitu nomor 5 mengenai perasaan senang terhadap permainan. Kesenangan anak ini didukung pula dengan karakteristik siswa SD khususnya kelas awal yang masih identik dengan kata bermain dan masih mengerahkan energi mereka untuk menguasai pengetahuan. King (168:2013) menyatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar mengerahkan seluruh energinya untuk menguasai keterampilan intelektual dan pengetahuannya, bahaya yang dihadapi yaitu perasaan tidak mampu dan tidak produktif. Maka dari itu apabila anak kelebihan energi dan tidak dapat disalurkan ke hal yang positif akan menyebabkan ketidak produktifan anak, untuk itu permainan ini dipilih sebagai media pembelajaran untuk menyalurkan energi yang dimiliki oleh anak-anak.

Media permainan tradisional adalah salah satu bentuk media yang dapat digunakan di sekolah. Media berupa permainan tradisional “gaprek kaleng” membuat siswa tidak merasa terbebani dengan materi konsep pecahan, hal ini dikarenakan siswa lebih asyik bermain permainan tersebut. Tetapi tanpa disadari oleh siswa bahwasannya mereka sedang mempelajari materi konsep pecahan, sehingga konsep pecahan akan tertanam dalam benak pikiran siswa dan memiliki jangka panjang dalam memori siswa. Menurut jurnal Priyanto (46 :2014) menyatakan bahwa bagi anak-anak dunia bermain adalah dunia mereka. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka sendiri dalam berkarya dan merasa berkarya saat bermain anak merasa bebas menemukan dunianya. Hal ini dibuktikan dari presentase angket yang diberikan kepada siswa pada nomor 7 yaitu sejumlah 96,2% dari 100% mengenai semangat anak untuk belajar dengan menggunakan permainan.

Dalam permainan tradisonal “gaprek kaleng” ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi konsep pecahan hal ini dibuktikan dengan butir soal pada angket pengguna nomor 8 yang mendapatkan persentase 96,2% dari 100%, yang berarti pengguna lebih paham dengan materi konsep pecahan apabila disampaikan dengan media permainan tradisional “gaprek kaleng” daripada menggunakan media lainnya seperti kertas. Penggunaan media gaprek kaleng ini cocok digunakan pada siswa SD hal ini dikarenakan siswa SD masih belum mampu berfikir secara abstrak

sehingga memerlukan media yang mampu mengkonkretkan pembelajaran, berdasarkan teori piaget dalam Heruman (2013:1) pola pikir siswa sekolah dasar masih bersifat konkret sehingga apabila siswa diberi konsep yang masih bersifat abstrak maka perlu segera diberi penguatan agar dapat tertanam konsep dengan benar dan memiliki memori jangka panjang yang akan melekat pada olah pikir anak dan tindakannya, jadi siswa akan lebih paham terhadap materi yang diajarkan disekolah dengan bantuan media.

Permainan tradisional sangat cocok digunakan sebagai media hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD dan sesuai dengan pola pikir siswa SD, dengan permainan siswa SD akan memahami pembelajaran dengan jangka waktu yang lama hal ini dikarenakan siswa langsung mengalami dan mempraktikan sendiri bukan hanya sekedar teori dan angan saja. Sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran khususnya pecahan akan tertanam dalam memori siswa dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng” untuk menanamkan konsep pecahan siswa kelas III SD yang dibuat dan dikembangkan menggunakan model pengembangan Dick & Carey dengan 10 tahapan, namun peneliti hanya menggunakan 9 dari kesepuluh tahapan tersebut, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan suatu produk hingga hasil kelayakan produk tersebut. Kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng” untuk menanamkan konsep pecahan kelas III SD yaitu berdasarkan pada: Validasi oleh ahli materi, kelayakan yang didapat dari ahli materi ini yaitu sejumlah 79,54% atau bisa dikatakan layak. Validasi ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian media terhadap muatan materi yang disampaikan. Validasi oleh ahli media, kelayakan media yang diperoleh dari ahli media yaitu 83,82% atau bisa dikatakan sangat layak. Presentase ini diperoleh dari penilaian aspek tampilan serta kemudahan dalam melakukan permainan. Penilaian subjek uji coba diperoleh presentase 95,38% dari 100% atau bisa dikatakan media ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matapelajaran matematika materi pecahan dasar khususnya penanaman konsep pecahan. Siswa merasa senang dengan permainan dan merasa tertarik dengan tampilan media yang digunakan.

Saran

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu: Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media permainan tradisional “gaprek kaleng” untuk

mengajarakan matematika materi pecahan dasar khususnya penanaman konsep pecahan kelas III SD. Media permainan tradisional “gaprek kaleng” dapat diterapkan di sekolah dasar khususnya di Jawa Timur. Perlu adanya perbaikan gambar tampilan pada kaleng agar siswa tidak merasa bosan dengan gambar yang sama

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1983. *Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Tengah*. Jawa Tengah.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- King, Laura A. 2013. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika
- Nurjayanti, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar, *Skripsi*, Program Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang *Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2016. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Model Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Van de walle, John A . 2008. *Matematika Pengembangan Pengajaran*. Jakarta: Erlangga.