



Pengembangan Media *Racing Game* Tematik Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Rahajeng Prastiwigari^{1*}, Filia Prima Artharina², Rofian³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang

Email: rahajengpras@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang

Email: filiaprima@yahoo.com

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang

Email: kotakomik.pian@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to determine the valid value and feasibility of developing Thematic Racing Game media as a learning medium on the Safety Themes at Home and on the Travel Themes Safety Rules in Travel for Grade 2 Elementary School students in terms of the validation of media experts, material experts, and acceptance of the media by the teacher as well as student responses. The type of research used is the Research and Development (RnD) research proposed by Borg and Gall with modifications to the initial field trials and revision of trial results based on preliminary field trial analysis including: (1) Research and information collecting, (2) Planning, (3) Developmet preliminary form a product, (4) preliminary field testing, (5) Main product revision. Data collection was carried out through interview techniques and questionnaires / questionnaires to teachers and students of grade 2 SD Negeri 1 Wanayasa and SD Negeri 3 Wanayasa, Banjarnegara Regency. The results showed that the assessment of the validation test by media experts obtained a percentage of 96.73% with very good criteria and the validation test by material experts obtained an average percentage of 94.30% with very good criteria. The results of field trials obtained a percentage of teacher acceptance of 91.18% with very good criteria and a percentage of student responses with an average acquisition of 96.52% with very good criteria.*

Keywords: *Media; RnD; Thematic Racing Game.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai valid dan kelayakan pengembangan media Racing Game Tematik sebagai media pembelajaran pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli media, ahli materi, dan keberterimaan media oleh guru serta respon siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian Research and Development (RnD) yang dikemukakan oleh Borg and Gall dengan modifikasi sampai pada uji coba lapangan awal dan revisi hasil uji coba berdasarkan analisis uji coba lapangan awal meliputi: (1) Research and information collecting, (2) Planning, (3) Developmet preliminary form a product, (4) Preliminary field testing, (5) Main product revision. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan kuesioner/angket terhadap guru dan siswa kelas 2 SD Negeri 1 Wanayasa dan SD Negeri 3 Wanayasa, Kabupaten Banjarnegara. Hasil penelitian menunjukkan penilaian uji validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 96, 73% dengan kriteria sangat baik dan uji validasi oleh ahli materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 94,30% dengan kriteria sangat baik. Adapun hasil uji coba lapangan memperoleh presentase keberterimaan guru sebesar 91,18% dengan kriteria sangat baik dan presentase respon siswa dengan rata-rata perolehan sebesar 96,52% dengan kriteria sangat baik.*

Kata kunci: *Media; RnD; Racing Game Tematik.*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan diperlukan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan”. Mewujudkan proses pembelajaran guna menjadikan secara aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi diri, pelaksanaan proses pembelajaran harus dapat merangsang ketertarikan siswa yaitu dengan memanfaatkan alat bantu atau sarana pendidikan berupa media pembelajaran.

Arsyad (29: 2019) menyebutkan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Sejalan dengan pandangan Munadi (2013:7-8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi media pembelajaran dari beberapa ahli dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan dan atau informasi untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Walaupun demikian penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku, yaitu Kurikulum

2013. Menurut Hakim (2013) Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Rusman (2015:87) menyatakan pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Pelaksanaan Kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang saat ini digunakan pada pelaksanaan kurikulum 2013. Prastowo (2014:56) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model yang menggunakan pendekatan tematik dengan menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), maka dalam aktivitas pembelajaran relevan dan penuh makna bagi siswa.

Kenyataan di lapangan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 berbasis pada pembelajaran tematik namun media pembelajaran yang terintegrasi oleh kurikulum 2013 masih terbatas. Sedangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat berupa media pembelajaran tematik yang terintegrasi kurikulum 2013 yang mampu menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus, dapat disesuaikan dengan pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik siswa yaitu suka bermain. Berdasarkan penelitian Solekhah (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah umumnya berupa video pembelajaran, powerpoint ataupun fasilitas pembelajaran seperti LCD proyektor maupun laboratorium yang mana media pembelajaran tersebut belum teintegrasi dengan kurikulum 2013. Secara garis besar informasi yang diperoleh bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah umumnya berupa media pembelajaran yang belum terintegrasi oleh Kurikulum 2013, dengan kata lain ketersediaan media pembelajaran tematik di masing-masing sekolah masih terbatas.

Hasil wawancara terhadap guru kelas 2 di SD Negeri 1 Wanayasa peneliti menyimpulkan bahwa di sekolah tersebut guru memiliki kecenderungan menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi, ceramah yang mana dapat membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa akan lebih antusias apabila pelaksanaan pembelajaran disertai dengan penggunaan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, permasalahan berikutnya menunjukkan bahwa di sekolah ketersediaan media tematik masih terbatas.

Permasalahan di SD Negeri 3 Wanayasa, berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa di SD Negeri 3 Wanayasa antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang menunjukkan keaktifan ketika guru tidak memperlihatkan media pembelajaran, selain itu juga ditemukan permasalahan bahwa sekolah belum memiliki media pembelajaran tematik yang memuat beberapa mata pelajaran sekaligus. Media memiliki peranan yang cukup besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Media hendaknya dapat digunakan secara maksimal dalam menyampaikan pesan/informasi kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran perlu menjadi pertimbangan agar penggunaan media pembelajaran efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran haruslah berdasar pada kesesuaian tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa.

Adanya keterbatasan media tematik dan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa maka dapat diarahkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Dananjaya, Utomo (2013:165-166) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini. Dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok (Fitri, Sibuea & Handayani, 2019). Hal tersebut sejalan pendapat (Indriati, 2012) dalam Setyaningsih (2015) yang menyebutkan bahwa melalui bermain

sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Anak ketika bermain tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja tetapi juga pola pikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku.

Pemilihan jenis permainan berdasarkan karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif, salah satu media pembelajaran yang cocok adalah media permainan dalam bentuk papan permainan. Teori Piaget menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) dalam tingkatan operasional konkret yang mana pada tingkatan ini anak mulai berfikir rasional, oleh karenanya Piaget dalam Tedjasaputra (26:2001) menyatakan bahwa dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai dengan nalar, logika yang bersifat objektif. Dengan begitu pada tahapan ini bentuk permainan akan lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan (*games with rules*) seperti pada papan permainan.

Uraian terhadap permasalahan di lapangan, peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik anak dan dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013 dengan mengembangkan papan permainan sebagai media pembelajaran berupa media *Racing Game* Tematik.

Menurut Fadlillah (2017:56) Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif memberikan aktivitas bermain sebagai cara belajar siswa. Dengan begitu dapat dipahami produk media *Racing Game* Tematik merupakan improvisasi dari permainan monopoli edukatif sebagai cara belajar anak dan bermanfaat bagi perkembangannya dengan pengembangan permainan tidak dibuat petak-petak namun di buat seperti ruas jalan raya. Adapun langkah-langkah *Racing Game* Tematik adalah sebagai berikut:

- a. Permainan menggunakan satu set peralatan *Racing Game* Tematik yang terdiri dari papan permainan, bidak yang berbentuk alat

- transportasi, 2 buah dadu, kartu soal, kartu materi, kartu kreatif dan pin alat transportasi
- b. Kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa
 - c. Masing-masing kelompok diberi bidak dan pin nyawa
 - d. Setiap kelompok berkewajiban untuk mematuhi aturan permainan sebagai berikut:
 - 1) Kelompok memilih satu bidak dan mengambil lima buah pin sesuai dengan warna bidak yang dipilihnya.
 - 2) Pin digunakan sebagai modal kelompok untuk memainkan *Racing Game* Tematik.
 - 3) Jalannya bidak akan diatur dengan hitungan 2 buah dadu yang dikocok oleh anggota kelompok
 - 4) Pada permainan jalannya bidak harus mematuhi rambu-rambu lalu lintas yang ada.
 - 5) Ruas jalan terdiri dari tiga warna yaitu biru, pink, dan putih. Apabila bidak berhenti pada warna biru menunjukkan siswa berhak mengambil kartu soal, apabila berhenti pada warna pink menunjukkan siswa berhak mengambil kartu materi, dan apabila berhenti pada warna putih artinya kelompok bebas dari kartu materi dan kartu soal.
 - 6) Pada setiap ruas berwarna merah terdapat rumah-rumah, apabila kelompok dapat menjawab pertanyaan maka rumah tersebut berhak dimiliki dan diberi tanda kepemilikan.
 - 7) Apabila kelompok lain melewati ruas merah dengan rumah yang sudah menjadi milik kelompok lain, maka kelompok tersebut berkewajiban untuk menawab pertanyaan. Apabila berhasil menjawab dengan benar kelompok bebas berada ruas, apabila tidak dapat menjawab maka kelompok tersebut harus memberikan pin kepada kelompok pemilik rumah.
 - 8) Pada setiap berhenti diruas biru, kelompok berhak mendapatkan materi dan juga boleh bertanya kepada guru terkait materi yang didapatkan pada kartu.
 - 9) Kelompok yang kehabisan pin dinyatakan kalah dan tidak dapat mengikuti permainan lagi. Sedangkan kelompok yang menyisakan pin paling banyak ialah pemenangnya.
 - e. Apabila semua kelompok sudah paham terhadap aturan bermain, permainan boleh dimulai.
 - f. Permainan selesai apabila salah satu kelompok sudah kalah dan dapat ditentukan pemenang dengan pemegang pin terbanyak.
 - g. Selanjutnya pemenang permainan berhak memilih kartu kreatif dengan mengocok dadu terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan kelompok yang lainnya.
- Penelitian media permainan pernah dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Regina Eva Elviana dengan judul “Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Siswa Kelas V”. Penelitian dan pengembangan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan terhadap produk yang peneliti kembangkan. Persamaannya yaitu berupa sama-sama menyajikan penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut mengembangkan media untuk kurikulum KTSP 2006 sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pada Kurikulum 2013.
- Penelitian ini juga didukung oleh Solekhah dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari”. Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah adanya keterbatasan media yang terintegrasi Kurikulum 2013. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama berlatar belakang adanya keterbatasan media pembelajaran tematik yang terintegrasi Kurikulum 2013 di sekolah dan juga penyajian penelitian dan pengembangan dalam bentuk permainan. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian dan pengembangan media tersebut mengembangkan media pembelajaran untuk materi tema tempat tinggalku Subtema (1) Lingkungan Tempat Tinggalku (2) Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (3) Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk materi tema 8 keselamatan di rumah dan di perjalanan sub tema 3 aturan keselamatan di perjalanan bagi kelas 2 Sekolah Dasar.
- Hipotesis dalam penelitian ini yaitu: (1) pengembangan media pembelajaran *Racing Game* Tematik layak digunakan sebagai media

pembelajaran pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan kelas 2 Sekolah Dasar, (2) Pengembangan media pembelajaran *Racing Game* Tematik pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan kelas 2 Sekolah Dasar memenuhi nilai valid.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* (RnD). Menurut Sukmadinata (2017:164) Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono (2015:30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan dari Borg and Gall dalam Sugiyono (2015). Tahapan langkah dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gal meliputi sepuluh langkah, namun pada pelaksanaan penelitian ini peneliti hanya melakukan tahapan sampai pada tahap ke-5 yang meliputi: (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Developmet preliminary form a product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *Main product revision*.

Penelitian diawali dengan melakukan studi pendahuluan berupa wawancara terhadap guru kelas 2 di dua sekolah dasar yang ada di Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah yaitu SD Negeri 1 Wanayasa dan SD Negeri 3 Wanayasa untuk mengetahui permasalahan dilapangan yang mana selanjutnya dapat menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berdasarkan tanggapan ahli media, ahli materi, dan guru kelas berupa nilai kategori, sedangkan data kuantitatif berdasarkan jumlah skor penilaian melalui angket/kuesioner oleh ahli media, ahli materi, keberterimaan guur, dan respon siswa.

Fokus penelitian ini adalah kelayakan pengembangan produk media *Racing Game* Tematik sebagai media pembelajaran pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan kelas 2 Sekolah Dasar yang memenuhi nilai valid. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Wanayasa dan SD Negeri 3 Wanayasa, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Pengambilan sampel subjek dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 17 siswa SD Negeri 1 Wanayasa, dan 6 Siswa SD Negeri 3 Wanayasa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner/angket. Menurut Nazir (2017:170) Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara). Penelitian dan pengembangan produk *Racing Game* Tematik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara terstruktur. Selanjutnya Kuesioner/angket menurut (Creswell, 2012) dalam Sugiyono (2015:216) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Instrumen kuesioner/angket penelitian yang peneliti gunakan berupa lembar angket ahli materi, ahli media, keberterimaan media oleh guru peneliti menggunakan skala pengukuran *Likert* sedangkan pada instrumen respon siswa peneliti menggunakan skala pengukuran *Guttman*.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif analisis. Instrumen penelitian berupa lembar angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket keberterimaan guru serta angket respon siswa yang kemudian dideskripsikan secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk media *Racing Game* Tematik diawali dengan melakukan studi pendahuluan melalui wawancara terhadap guru serta angket kebutuhan guru dan siswa kelas 2

untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan media di lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan adanya keterbatasan media pembelajaran tematik yang terintegrasi kurikulum 2013, selanjutnya dibutuhkan produk media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa yaitu senang bermain. Atas dasar permasalahan dan kebutuhan di lapangan maka produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik penunjang pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 khususnya pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Materi pada media *Racing Game* Tematik memuat materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya.

Pengembangan produk media pembelajaran agar dapat dikatakan layak maka dilakukan penilaian produk media oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Racing Game* Tematik layak digunakan sebelum diujicobakan.

- a. Validasi ahli media
Media pembelajaran *Racing Game* Tematik divalidasi berdasar pada kriteria menurut Arsyad (2016) yaitu aspek Psikologis, Organisasi isi, Penyajian, Penggunaan, Elemen desain cetak dan juga Prinsip visual.
- b. Validasi materi
Kelayakan materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Racing Game* Tematik dapat ditentukan dari hasil validasi ahli materi berdasar pada kriteria menurut BNSP (2016) yaitu aspek Kesesuaian materi, Penyajian, Kebahasaan, dan kompetensi.

Penilaian terhadap pengembangan produk media *Racing Game* Tematik layak untuk uji coba lapangan apabila presentase rata-rata dari uji ahli media dan ahli materi memenuhi kriteria kelayakan.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Media Pembelajaran

No	Ahli	Presentase rata-rata	Kriteria
1	Ahli media	96,73%	Sangat Baik
2	Ahli materi	94,30%	Sangat Baik

Hasil penilaian produk media *Racing Game* Tematik apada validasi ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa presentase rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kriteri “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk di uji coba lapangan. Selanjutnya media *Racing Game* Tematik diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui keberterimaan media pembelajaran berdasarkan respon siswa dan keberterimaan guru. Berikut data hasil uji coba media di lapangan:

Tabel 2. Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Penilaian	Presentase rata-rata	Kriteria
1	Respon Siswa	96,52%	Sangat Baik
2	Keberterimaan Guru	91,18%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa produk media *Racing Game* Tematik yang dikembangkan peneliti mendapatkan respon yang baik oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran tematik yang menarik yang sesuai karakteristik siswa sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran. Permainan yang menarik sebagai media pembelajaran dapat memberikan rangsangan kegiatan belajar yang efektif dalam penyampaian materi kepada siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai pernyataan Dananjaya (2013:165) menyebutkan permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini.

Saran perbaikan dari ahli media pada aspek penyajian dan elemen desain cetak yaitu (1) perbaikan jumlah ruas untuk disesuaikan dengan jumlah soal dan materi pada media, (2) ukuran dan jenis huruf yang digunakan disesuaikan dengan siswa. Media perlu memberikan konsep pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang tersaji agar kemudian siswa mampu memahami pesan atau materi yang tersaji pada media. Pernyataan tersebut sejalan oleh teori menurut Arsyad (2016:29) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat

memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selanjutnya ketepatan ukuran huruf pada media dapat memberikan daya tarik bagi siswa sehingga ketepatan huruf harus sesuai dengan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2016:88) yang menyatakan pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya.

Saran perbaikan dari ahli materi pada aspek kesesuaian materi dan kebahasaan yaitu (1) perbaikan materi yang disesuaikan dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran, (2) penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Materi yang tersaji disesuaikan dengan Kompetensi ataupun tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh teori Arsyad (2016:74) yang menyatakan bahwa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai oleh teori Arsyad (2016:86) yang menyatakan pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungan.

Produk akhir dari pengembangan media *Racing Game* Tematik di desain dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*. Desain papan selanjutnya dicetak dengan menggunakan kertas stiker Vinyl dan dilaminasi Doff kemudian ditempel pada papan yang terbuat dari triplek berbentuk kotak dengan ukuran 60 x 60 x 3 cm. Media *Racing Game* Tematik terdiri dari beberapa komponen yaitu bidak yang berbentuk macam-macam alat transportasi terbuat dari clay dengan ukuran $\pm 4 \times 4 \times 2$ cm, 30 kartu soal dengan pembagian masing-masing mata pelajaran sebanyak 10 soal, 26 kartu materi dengan pembagian 8 soal Bahasa Indonesia, 8 soal matematika, dan 10 soal Seni Budaya dan Prakarya, selanjutnya 6 buah kartu kreatif, 30 pin kepemilikan, 30 buah pin nyawa, 2 buah dadu, dan 1 buah buku panduan permainan.

Gambar 1. Desain media *Racing Game* Tematik



Gambar 2. Komponen *Racing Game* Tematik



Berdasarkan uraian pembahasan hasil pengembangan media *Racing Game* Tematik, secara keseluruhan media layak dan memenuhi nilai valid sebagai media pembelajaran tematik penunjang pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 khususnya pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini berdasarkan presentase penilaian oleh ahli media pembelajaran dengan presentase rata-rata sebesar 96,73%, validasi ahli materi pembelajaran dengan presentase rata-rata sebesar 94,30%, serta berdasarkan hasil uji coba lapangan pada presentase keberterimaan guru di dua sekolah memperoleh presentase rata-rata sebesar 91,18% dan presentase respon siswa di dua sekolah dengan jumlah sampel subjek sebanyak 23 siswa memperoleh presentase rata-rata sebesar 96,52%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Produk media *Racing Game* tematik sudah layak digunakan sebagai media tematik dengan kriteria produk media yang menarik, dilengkapi buku panduan permainan, sesuai materi pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Aturan Keselamatan di Perjalanan dan

mudah digunakan. Media *Racing Game* Tematik memenuhi nilai valid ditunjukkan pada presentase penilaian oleh ahli media pembelajaran dengan presentase rata-rata sebesar 96,73% dengan kriteria “Sangat Baik” dan validasi ahli materi pembelajaran dengan presentase rata-rata sebesar 94,30% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan pada presentase keberterimaan guru memperoleh presentase rata-rata sebesar 91,18% dengan kriteria “Sangat Baik” dan presentase respon siswa dengan rata-rata perolehan sebesar 96,52% dengan kriteria “Sangat Baik”, oleh karena itu dapat disimpulkan media *Racing Game* Tematik layak sebagai media tematik yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 dengan berdasarkan karakteristik siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang akan disampaikan yaitu: (1) penggunaan media *Racing Game* Tematik dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik yang menarik bagi siswa khususnya pada Tema Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Sub Tema Keselamatan di Perjalanan, dengan begitu materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa, (2) siswa dapat memanfaatkan media *Racing Game* Tematik sebagai sarana bermain sekaligus sebagai sarana belajar yang mudah dan menyenangkan, (3) produk media *Racing Game* Tematik lebih cocok untuk digunakan dalam kelompok kecil, (4) peneliti dan pengembang selanjutnya dikemudian hari, atas kekurangan dan keterbatasan peneliti dapat menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pres.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitri, M., Sibuea, L., & Handayani, M. (2019). *EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATEMATIKA (MONOTIKA) SISWA*. 7(4), 41–48.
- Hakim, I. N. (2013). *PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF DI SD / MI DALAM KURIKULUM 2013*. 19(1), 46–59.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Nazir, M. (2017). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Regina Eva Elviana. 2016. Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Siswa Kelas V (skripsi). Semarang: FIP Universitas PGRI Semarang
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyaningsih, M. . (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scince-Edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas Viii. *Unnes Science Education Journal*, 4(3). <https://doi.org/10.15294/usej.v4i3.8842>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Solekhah. (2015). Pengembangan Media Monopoli pada Tema "Tempat Tinggalku" untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia