

Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat

Renata^{1*}, Herinto Sidik Iriansyah², Alam S. Barkah¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Kusuma Negara

*renata@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran dari pengembangan media permainan bingo yang layak dan dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran siswa kelas V SDN Baktijaya 3. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall. Langkah-langkah pada penelitian ini meliputi Tahap I yaitu pengumpulan data dan perencanaan dan penelitian pada Tahap II yaitu pengembangan Produk, uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa kelas V SDN Baktijaya 3 Depok sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket serta analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan skor 4,64 termasuk dalam kategori sangat baik dan penelitian dari ahli materi mendapatkan skor 4,5 termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa materi keberagaman sosial budaya masyarakat dengan menggunakan media permainan bingo yang telah dikembangkan layak untuk dipergunakan.

Kata kunci: budaya masyarakat, keberagaman sosial, media permainan bingo.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam pengertiannya yaitu suatu upaya dalam menumbuh kembangkan potensi akan akal pikiran manusia yang berfungsi untuk memahami akan berbagai hal. Pemahaman yang di dapat dari pendidikan membantu manusia terutama siswa atau peserta didik untuk menambah wawasan akan pengetahuan yang dapat dijadikan bekal dalam berkehidupan sehari-hari. Dengan adanya pendidikan siswa diarahkan untuk menjadi manusia yang berwatak serta beradab yang baik karena pendidikan tidak hanya memberikan wawasan akan tetapi pembentukan karakter yang dilakukan sedini mungkin, baik secara formal maupun non-formal.

Seperti sekolah, masih terus berupaya memperbaiki baik dalam sistem maupun strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan zaman yang selalu berkembang demi melancarkan dan tercapainya tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan (Budyarti, 2016). Upaya-upaya yang dilakukan oleh lembaga pendidikan seperti sekolah dan pemerintah dapat terlihat dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan, seperti pergantian kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurna dari kurikulum KTSP. Pergantian kurikulum 2013 merupakan bentuk pembaharuan sistem demi optimalisasi tujuan pembelajaran. Dalam pergantian kurikulum 2013 yang ditetapkan pemerintah diharapkan lebih dapat menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber

belajar yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kurikulum dalam pengertiannya yaitu perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Oleh karena itu setiap mata pelajaran yang diberikan harus mengacu akan kurikulum yang telah ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan di SDN Baktijaya Depok kepada siswa kelas V, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa pada tanggal 06 Februari 2020, dapat diperoleh data bahwa adanya beberapa faktor yang membuat kurangnya keefektifan dalam kegiatan tersebut seperti, kurangnya fasilitas yang mendukung dan masih kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media pembelajaran seperti buku siswa dan buku guru, guru menggunakan beberapa contoh gambar yang disiapkan, namun tidak semua siswa dapat melihat atau memahami dengan jelas contoh yang terdapat di buku siswa maupun contoh gambar yang diberikan oleh guru. Adanya sebuah kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masih kurang efektif, membuat siswa masih banyak yang tidak fokus seperti bercanda, mengobrol dan lain sebagainya. Sehingga membuat kegiatan belajar mengajar dirasa kurang efektif.

Oleh karena itu untuk mengatasi keterbatasan penyampaian materi dengan cara mengembangkan media pembelajaran (Ahmad, 2016). Khususnya dalam mempelajari keberagaman sosial budaya masyarakat selain dengan buku siswa dan contoh gambar yang diberikan oleh guru. Fasilitas atau media pembelajaran yang dirasa kurang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu faktor tidak efektifnya penyampaian maka dari itu membuat sebuah media permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan sesuai dengan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut (Ahmad, 2018; Sarjuli, 2012).

Sehingga dengan adanya permainan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar dan penyampaian materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media permainan yang ditawarkan berupa permainan bingo yaitu media permainan yang menggunakan papan berbentuk persegi yang di dalamnya terdapat kotak sebanyak 25 dimainkan beberapa kelompok dan dapat membentuk kata bingo secara vertikal, horisontal maupun diagonal yang setiap kotak berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Penggunaan media ini nantinya yang akan menambah metode atau media pembelajaran yang sudah ada untuk merangsang keaktifan siswa selama proses pembelajaran dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori (Arikunto, 2010). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menurut Albi & Johan (2018) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Pengembangan dalam penelitian ini adalah media permainan bingo dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn)

materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada peserta didik kelas V SD Negeri Baktijaya 3 Depok. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengambil model pengembangan produk yang dikembangkan oleh Borg and Gall, akan tetapi peneliti hanya menggunakan enam tahap yaitu, tahap persiapan dan pengumpulan data, tahap pengembangan produk, tahap validitas produk, tahap revisi, tahap uji coba produk di lapangan, dan desimilasi dan implementasi. Subjek uji coba produk untuk penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Baktijaya 3 Depok yang berjumlah 4 orang.

Skor yan diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala Likert. Berdasarkan rumus tersebut untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif pedomannya sebagai berikut:

Skor Maksimal Ideal = 5

Skor Minimal Ideal = 1

Skala 5= $X > 3 + (1,8 \times 0,67) = X > 3 + 1,21 = X > 4,21$

Skala 4= $3 + (0,67 \times 0,67) < X \leq 4,21 = 3 + 0,40 < X \leq 4,21 = 3,40 < X \leq 4$

Skala 3= $3 - 1,21 < X \leq 3,40 = 2,60 < X \leq 3,40$

Skala 2= $3 - 1,21 < X \leq 2,60 = 1,79 < X \leq 2,60$

Skala 1= $X \leq 1,79$

Berdasarkan pedoman perhitungan mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif tersebut (Andi, 2014), maka konversi dara kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert, dapat disederhanakan seperti Tabel 1 berikut:

Table 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Interval skor	Skor	Kategori
$X > 4,21$	5	Sangat baik
$3,40 < X \leq 4$	4	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	3	Cukup baik
$1,79 < X \leq 2,60$	2	Kurang baik
$X \leq 1,79$	1	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan dua hal, yaitu hasil pengembangan dan, lebih lengkapnya disajikan berikut ini.

Hasil Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan menurut model Borg and Gall yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap implementasi sebagai berikut.

a. Tahap Analisis

Tahap ini diawali dengan melakukan tinjauan dengan cara membuat pemetaan tentang media permainan bingo yang digunakan sebagai pengembangan media permainan dan selanjutnya akan diuji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi.

b. Tahap Desain

Tahap kedua ini terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media permainan bingo. Kisi-kisi instrumen yang

telah selesai dibuat lalu dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar validasi dan lembar angket.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan bentuk produk media permainan dalam 3D. Pengembangan media permainan akan selalu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Produk yang dibuat lengkap dan sebaik mungkin, seperti kelengkapan komponen-komponen papan permainan, papan peraturan, kartu soal dan kartu huruf.

d. Tahap Implementasi

Tahap ini untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran, menghasilkan produk berupa media permainan yang valid, praktis, dan efektif.

Sebelum diimplementasikan terlebih dahulu dievaluasi yang dilakukan adalah uji validasi. Validasi dilakukan oleh validator. Hasil dari validasi ini yaitu untuk memperbaiki media permainan tersebut. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator ahli media dan materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
Materi	1. Media sesuai dengan materi					√
	2. Desain media sesuai dengan konsep materi					√
	3. Desain media menarik perhatian siswa					√
	4. Media permainan bingo sesuai dengan perkembangan siswa kelas V					√
Tampilan Media	5. Kepraktisan penggunaan media					√
	6. Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan peserta didik kelas V					√
	7. Pemilihan warna pada media					√
	8. Gambar yang digunakan menarik perhatian peserta didik					√
	9. Diberi judul/keterangan media					√
	10. Tampilan media menarik dan mudah dibawa/dipindahkan					√
	11. Bahan yang digunakan mudah ditemui					√
	12. Media tidak mengandung bahan berbahaya					√
Keakuratan Media	13. Media mendorong siswa melakukan interaksi sosial					√
	14. Media mendorong siswa melakukan kegiatan secara berkelompok					√
Jumlah						5 9

Berdasarkan Tabel 2, didapatkan hasil validasi dengan jumlah total 65 (4×5 ditambah 9×5) dan rata-rata yang diperoleh sebesar 4,64. Skor rata-rata lebih dari 4,21 sehingga mendapatkan nilai A atau masuk kedalam kriteria “sangat baik dan hasil dari skor rata-rata pada angket tersebut adalah 4,64 yang termasuk kedalam kriteria sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian materi pada pengembangan media permainan bingo				√	
	2. Kesesuaian materi dengan dengan tingkat perkembangan siswa				√	
	3. Kesesuaian materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum				√	
Keakuratan materi	4. Keruntutan penyajian pembelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya masyarakat					√
	5. Kejelasan materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari					√
	6. Ketepatan isi materi untuk memotivasi siswa					√
Segi penyajian	7. Mendorong rasa ingintahu siswa.					√
	8. Kemudahan bahasa yang digunakan pada isi materi				√	
	9. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					√
	10. Mendorong terjadinya interaksi siswa					√
	Jumlah				5	5

Hasil validasi materi pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli, secara keseluruhan sudah baik dan tidak ada yang perlu diperbaiki atau direvisi dengan ketentuan perolehan rata-rata skor $3,40 < X \leq 4,21$ atau masuk kedalam kriteria baik dan hasil skor rata-rata pada angket tersebut adalah 4,5 termasuk kedalam kriteria baik.

**Gambar 1.** Papan Permainan dan Kartu Soal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan bingo yang telah dimodifikasi sesuai dengan pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Yudha, 2018). Papan permainan pada produk yang telah dikembangkan ini terdapat 25 gambar yang mengilustrasikan bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia. Papan permainan ludo ini berbentuk persegi dimana ukurannya adalah 42 x 29 cm, bahan yang digunakan untuk membuat papan ini adalah *art carton* dengan ketebalan 249 gram dan dilapisi dengan kertas karton dan sterofoam pada bagian belakang agar lebih tebal dan tidak mudah rusak. Dalam papan permainan ini terdapat 25 kotak dimana pada masing-masing kotak terdapat gambar, peserta didik harus memilih kotak gambar yang terdapat dalam papan permainan dan menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu soal sesuai gambar yang dipilih. Produk ini didesain menggunakan aplikasi canva, berikut adalah gambar desain produk media permainan bingo.



Gambar 2. Papan Petunjuk Cara Bermain

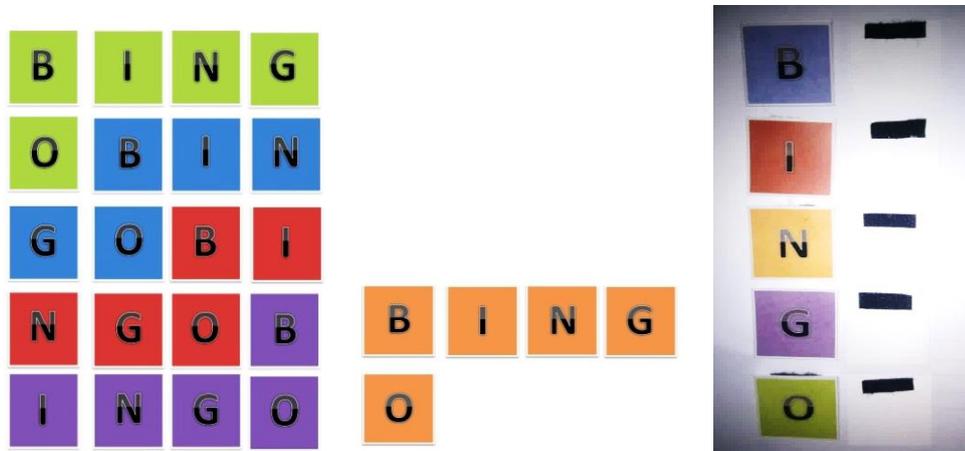
Hasil Uji Coba Produk

Hasil pengujian pengembangan produk media permainan ludo pada mata pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku telah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi melalui lembar penilaian berupa angket. Berikut ini hasil dari validasi ahli materi dan ahli media

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Jenis Validasi	Jumlah Skor	Kategori
Validasi Ahli Media	4,64	Sangat Baik
Validasi Ahli Materi	4,5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi dari ahli media dan ahli materi pada media permainan bingo materi keragaman sosial budaya masyarakat menunjukkan kategori sangat baik sehingga layak untuk dilakukan uji coba.



Gambar 3. Kartu Huruf Bingo

Penelitian dan pengembangan produk media permainan bingo pada mata pelajaran PKn materi keragaman sosial budaya masyarakat telah diterapkan pada peserta didik kelas V SD Negeri Baktijaya 3 Depok dengan menggunakan kelompok kecil yang berjumlah 4 orang. berikut ini adalah hasil dari respon peserta didik setelah melakukan permainan bingo:

Tabel 5. Hasil Ujicoba kepada Responden

Nomor Responden	Skor Per-responden	Kategori
R1	4,58	Sangat Baik
R2	4,75	Sangat Baik
R3	4,75	Sangat Baik
R4	5	Sangat Baik
Rata-rata	4,7	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, hasil respon peserta didik setelah melakukan uji coba permainan bingo pada mata pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya masyarakat menunjukkan kategori sangat baik. Pengambilan hasil respon peserta didik dalam melakukan permainan bingo telah didokumentasikan oleh peneliti. Berikut ini adalah hasil dokumentasi yang diambil oleh peneliti sebagai bukti telah melakukan uji coba produk.

Penggunaan media dapat dilihat pada gambar 4(a) dan 4(b), peserta didik cukup antusias dalam melakukan permainan dengan media bingo. Temuan hasil pengembangan media bingo ini sejalan dengan temuan Dini (2018) yang meneliti pada siswa SMA mata pelajaran Kimia. Demikian pula dengan penelitian Wardani (2020) tentang pengembangan media soya adventure nusantara berbasis android pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada siswa kelas V SD di Surabaya. Pengembangan yang dilakukan Dini dan Wardani menunjukkan media pengembangan mereka layak digunakan. Untuk siswa usia kelas V SD sangat terbantu memahami materi pelajaran berbantuan media pembelajaran yang inovatif.

Hal ini dikarenakan media tersebut merupakan media yang penggunaannya sambil bermain sehingga belajar jadi menyenangkan (Hujair, 2013).



(a) (b)
Gambar 4. Penggunaan Media Permainan Bingo

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan dilakukan uji kelayakan usability didapatkan hasil dari ahli media nilai rata-rata 4,64 masuk dalam kategori sangat baik, lalu nilai rata-rata 4,5 dari ahli materi yang dikategorikan sangat baik. Dilanjutkan melakukan ujicoba kepada siswa dan hasil dari angket siswa mendapat rata-rata 4,7 yang dikategorikan sangat baik. Jadi dari keseluruhan data hasil pengembangan penelitian media pembelajaran bingo, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa permainan bingo materi keberagaman sosial budaya masyarakat dinyatakan layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Ahmad, H. (2018). *Bermain Untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Albi, A. & Johan, F. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Andi, P. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Budyarti, S. (2016). *Problematika Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Magetan: CV. ae media grafika.
- Dini, S. (2018). Pengembangan media permainan bingo pada materi konsep reaksi redoks untuk siswa kelas X SMA Laboratorium Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 3(1).
- Hujair, A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba dipantara.
- Rofiqoh. (2010). Penerapan Strategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalam Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Desa Baru. *Skripsi*. Universitas Islam Riau. Pekanbaru.
- Sarjuli (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

- Wardani, N. D. (2020). Media soya adventure nusantara berbasis android pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3).
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan game edukasi berbasis android dan gambar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 207-220.