

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	JPIPS : JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 5, No. 2, Juni 2019 Halaman: 127- 132
--	---	---

PENGEMBANGAN PAPAN KARAMBOL IPS SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rani Dwi Maryanti*¹, Lativa Qurrotaini*²

*Universitas Muhammadiyah Jakarta

¹ranidwimaryanti19@gmail.com, ²qurrota22@yahoo.co.id

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah adanya penerapan alat permainan edukatif yang sangat minim dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga berdampak pada nilai siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif Papan Karambol IPS (PAKAR IPS) pada mata pelajaran IPS materi Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam Kelas IV SD serta mengetahui kelayakan penggunaan alat permainan edukatif PAKAR IPS. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bekasi dengan subjek penelitian berjumlah 8 siswa kelas IVA. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian dan pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah observasi dan angket. PAKAR IPS telah melalui tahap revisi berdasarkan saran dan masukan dari 3 validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PAKAR IPS yang dihasilkan layak digunakan sebagai alat permainan edukatif materi Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam pada kelas IV SD. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase rata-rata 97% yang termasuk kedalam kategori kualitas sangat layak. Hasil validasi ahli media dengan persentase rata-rata 93% yang termasuk kedalam kategori kualitas sangat layak. Uji coba oleh siswa dengan persentase rata-rata 96% yang termasuk kedalam kategori kualitas sangat layak. Alat permainan edukatif PAKAR IPS layak untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif di Sekolah Dasar dengan peningkatan nilai hasil belajar IPS siswa rata-rata sebesar 81.

Kata Kunci: *Papan Karambol IPS; Permainan Edukatif; Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam*

Abstract: *The background of this research is the implementation of a very minimal educational game tool and students are less attentive to the teacher's explanation during the learning process. So it affects the value of low students. This research aims to develop the instrument of Educational games Carrom Board IPS (EXPERTS IPS) on the subject of IPS materials economic activity and natural Resources class IV Elementary School and know the feasibility of the use of educational game tools of the EXPERT IPS. The research was conducted at the state Elementary School in Bekasi Regency with research subjects amounting to 8 students of IV A class. The type of research used is Research and Development (R&D). The development procedures used to refer to ADDIE's research and development model. The instruments used are observation and poll. The IPS EXPERT has been through the revision stage based on suggestions and input from 3 validators. The results showed that the resulting IPS EXPERTS deserves to be used as an educational tool game material of economic and natural resources in grade IV Elementary School. This is based on the results of expert*

validation of material with an average percentage of 97% Belong to a very decent quality category. The validation result of media experts with an average percentage of 93% which belongs to the category of quality is decent. Trials by students with an average percentage of 96% which belongs to the category of quality are decent. Conclusion: has been developed the educational game tools of the EXPERT IPS IPS and is worthy to be used as an educational tool in elementary school with an increase in the value of learning results of the average student IPS of 81.

Keywords: Papan Karambol IPS; Educative Game; Economic Activity and Natural Resources

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan yang paling sering dihadapi adalah masalah pembelajaran yang dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efektif. Pembelajaran yang kurang efektif dapat berasal dari guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana sekolah. Menurut Martoella (1987) dalam Purnomo dkk, pembelajaran IPS menekankan aspek pendidikan dari pada transfer konsep, sehingga siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dalam melatih sikap, nilai dan moral sesuai konsep yang telah dimilikinya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Susanto (2017) pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, sehingga sangat memungkinkan untuk melatih siswa mampu berpikir logis, kritis, detail, sistematis, kreatif dan inovatif. Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar belum sesuai harapan.

Berdasarkan survey pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bekasi, permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS yaitu, penerapan alat permainan edukatif IPS yang masih minim dan proses pembelajaran yang berlangsung kurang efektif sehingga berdampak pada rendahnya nilai-nilai siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan IPS dengan rata-rata 55. Materi pelajaran IPS yang diterima siswa hanya melalui infomasi verbal karena proses pembelajaran yang masih konvensional.

Alat permainan edukatif dapat diperlukan sebagai jalan keluar dari permasalahan-permasalahan di Sekolah Dasar. Menurut Tedjasaputra dalam Hasnida (2014:161), alat permainan edukatif adalah permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan proses pembelajaran sehingga dapat memberikan efek positif penggunaannya. Hal ini serupa dikemukakan oleh Guslinda dan Kurnia (2018:29) bahwa alat permainan edukatif merupakan peralatan yang digunakan untuk belajar sambil bermain sehingga dapat menstimulus dan mengembangkan kemampuan anak. Salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS adalah media pembelajaran Permainan Karambol.

Menurut Cahyo (2011:110), Permainan karambol merupakan permainan yang mengandalkan ketangkasan tangan dalam membidik sasaran. Meskipun begitu, permainan ini juga dapat digunakan untuk melatih kecerdasan otak melalui taktik permainannya. Sementara itu yang dikemukakan oleh Atmaja dkk (2017) bahwa permainan karambol adalah salah satu permainan di Indonesia yang sudah populer di lingkungan masyarakat. Permainan karambol bukan suatu permainan yang rumit seperti strategi atau taktik melainkan permainan ketangkasan dan kejelian dalam menentukan arah. Tujuan permainan karambol adalah memasukan koin karambol ke dalam lubang yang terdapat pada sudut papan. Pemain yang paling cepat memasukan semua koin karambol dinyatakan sebagai pemenang sesuai dengan peraturan yang disepakati.

Terinspirasi dari permainan karambol, peneliti mengembangkan alat permainan edukatif PAKAR IPS (Papan Karambol IPS). PAKAR IPS merupakan permainan karambol yang di buat dengan memasukkan unsur edukatif dan menyesuaikan tingkat kesulitan serta aturan main yang lebih sederhana sesuai kurikulum di Sekolah Dasar. PAKAR IPS memiliki seperangkat papan meja disertai 4 lubang di sekelilingnya, 22 koin dengan berbagai warna, 45 kartu soal dilengkapi berbagai macam pertanyaan dan tantangan, kartu *reward* dan *punishment*, stiker bintang dan buku PAKAR Informasi IPS.

Alat permainan edukatif PAKAR IPS mengambil materi Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam kelas IV sesuai dengan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Melalui penggunaan PAKAR IPS siswa lebih semangat dalam belajar karena tidak hanya menghafal materi tetapi dapat belajar sambil bermain. Proses pembelajaran yang berlangsung dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar siswa karena merasa tertantang untuk berlomba-lomba dalam menyelesaikan permainan dengan menjawab pertanyaan dan tantangan, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

METODE

Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Gay, Mills, dan Airasian dalam Emzir (2015: 263), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk yang efektif sehingga dapat digunakan di Sekolah. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Telaga Murni 02 dengan subjek penelitian 8 siswa Kelas IVA. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan uji coba siswa sebagai sasaran dalam penggunaan media PAKAR IPS. Teknik pengumpulan data menggunakan skala *likert*, sehingga untuk menentukan interpretasi skor dapat dicari dengan memasukan rumus (Riduwan dalam Habibi dkk 2010: 89), sebagai berikut :

$$= \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} \times 100$$

Keterangan :

1. = Persentase Kelayakan
2. = Jawaban Responden
3. = Skor Tertinggi
4. = Jumlah Pertanyaan
5. = Jumlah Responden

Persentase kelompok responden untuk menentukan interpretasi skor dapat dilihat dari tabel skala interpretasi kriteria dengan skala 5.

Tabel 1. Skala Interpretasi Kriteria

Interval	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Riduwan (2010:95)

HASIL

Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bekasi pada pembelajaran IPS. Permasalahan yang ditemukan antara lain : (1) Minat siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bekasi dalam belajar IPS masih minim; (2) Hasil belajar yang dimiliki siswa cukup rendah. Hal ini ditunjukkan melalui hasil perolehan nilai ulangan yang diambil oleh wali kelas IV; (3) Media yang digunakan cenderung membosankan karena menggunakan teknik menghafal yang dibantu dengan buku ajar; (4) Siswa cenderung pasif karena minimnya interaksi siswa yang dapat menggugah semangat belajar seperti permainan menarik lainnya; (5) Belum tersedianya alat permainan edukatif yang tahan lama sehingga dapat digunakan berkali-kali dalam proses pembelajaran.

Berpedoman dari hasil observasi, dikembangkan alat permainan edukatif PAKAR IPS yang memiliki seperangkat permainan berupa papan karambol, koin, kartu soal pertanyaan dan tantangan, kartu *reward* dan *punishment*, serta buku pedoman PAKAR IPS. Mata pelajaran yang diambil yaitu IPS pada materi Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar. Buku pedoman memuat materi yang disesuaikan kurikulum yang sedang digunakan di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bekasi.

Seperangkat permainan PAKAR IPS yang dikembangkan, peneliti membuat desain terlebih dahulu dengan membuat *story board* untuk mempermudah dalam pembuatan produk. Sketsa yang telah selesai dibuat lalu diaplikasikan menggunakan *software adobe photoshop CS6* dengan memberikan warna, gambar serta komponen lainnya. Uji coba pemakaian divalidasi kepada 3 orang ahli, yaitu 2 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil validasi produk dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk PAKAR IPS

No	Validasi	Nilai	Kategori	Kesimpulan
1	Ahli Materi	97%	Sangat Layak	PAKAR IPS Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
2	Ahli Media	93%	Sangat Layak	PAKAR IPS Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

Produk PAKAR IPS yang telah divalidasi dan direvisi sesuai saran, kemudian diujicobakan kepada 8 siswa kelas IV sebagai sasaran dalam penggunaan PAKAR IPS.

Teknik pengambilan subjek dilakukan dengan cara *Simple Random Sampling*, menurut Sugiyono (2016: 82) dikatakan sederhana karena pemilihan siswa dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan. Pada saat uji coba produk terdapat hasil angket yang telah diberikan oleh siswa. Data tersebut disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No	Subjek	Nilai	Kategori
1	Siswa	96%	Sangat Layak

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase rata-rata kevalidan sebesar 97% yang termaksud dalam kategori kualitas sangat layak, artinya bahwa materi yang digunakan yaitu Aktivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar. Penyampaian materi beserta soal-soal yang disajikan melalui PAKAR IPS membantu siswa dalam mempelajari IPS dengan mudah. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase rata-rata kevalidan sebesar 93% yang termaksud dalam kategori sangat layak, artinya bahwa produk yang dihasilkan sudah baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Setelah divalidasi dan direvisi sesuai saran dan komentar para ahli, kemudian diujicobakan kepada 8 siswa kelas IV dengan kegiatan uji coba pertama, siswa diperkenalkan terlebih dahulu dengan permainan PAKAR IPS mulai dari perangkat permainan yaitu memperlihatkan kegunaan koin beserta kartu soal pertanyaan dan tantangan, cara bermain, aturan permainan serta materi. Setelah menggunakan permainan PAKAR IPS didapat hasil angket yang diberikan oleh siswa sebesar 96% yang termaksud dalam kategori sangat layak, artinya siswa senang menggunakan permainan PAKAR IPS sehingga materi yang disajikan mudah untuk dipahami. Uji coba produk yang dilakukan siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan PAKAR IPS, siswa sudah menguasai cara bermain dengan menentukan taktik memasukan koin kedalam lubang sehingga dapat menjawab kartu soal pertanyaan dan tantangan dengan tepat.

Setelah hasil uji coba yang dilakukan oleh siswa sebagai sasaran penggunaan. Siswa diberikan soal evaluasi untuk mengukur efektifitas pemakaian permainan PAKAR IPS. Hasil yang didapat yaitu sebesar 81 apabila dibandingkan oleh nilai ulangan IPS yang diperoleh sebelumnya sebesar 55, artinya terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2013:415) bahwa suatu alat pembelajaran termaksud kedalam kategorikan efektif apabila mengalami peningkatan hasil belajar sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi tuntas. Seluruh kegiatan yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa pengembangan alat permainan edukatif PAKAR IPS telah memenuhi kategori sangat layak sehingga dapat digunakan di Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Selain itu respon yang diberikan siswa terhadap permainan PAKAR IPS dan soal evaluasi sangat baik dan positif. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan meningkat dan siswa mampu mengkaitkan informasi yang baru diperolehnya sehingga mampu mengatasi permasalahan pembelajaran. Sesuai yang dikemukakan oleh Santi dan Santosa (2016) bahwa perangkat pembelajaran berupa alat, bahan, media, petunjuk dan pedoman dalam

kegiatan pembelajaran merupakan elemen kunci yang dapat dilihat dari tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk alat permainan edukatif PAKAR IPS untuk kelas IV pada materi Akitivitas Ekonomi dan Sumber Daya Alam. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan skala likert dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 ahli materi dan 1 ahli media yaitu, hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 97% yang termasuk kedalam kategori kualitas sangat layak sehingga materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar, sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata 93% yang termasuk kedalam kategori kualitas sangat layak sehingga permainan PAKAR IPS dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu dalam menyampaikan materi IPS secara efektif dan menyenangkan. Hasil penilaian angket uji coba siswa mendapatkan persentase rata-rata 96% yang termasuk kedalam kategori kualitas sangat layak yang mendapatkan respon positif dari siswa. Selain itu terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya mendapatkan rata-rata nilai sebesar 55 menjadi 81 setelah menggunakan alat permainan edukatif PAKAR IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, B.T., E.M.A. Jonemaro., dan I. Arwani. 2017. Pengembangan *Game* Karambol Pada *Interactive Projected Display*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1 (9), 2548-864X, 739-747.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flash Books.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Guslinda dan R. Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Purnomo, A., A. Muntholib., dan S. Amin. 2016. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi (*Controversy Issues*) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33 (1), 13-25.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Santi, I. K. L., dan R.H. Santosa. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Pokok Geometri Ruang SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11 (1), 35-44.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2017. Pendidikan IPS: Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar"*. Jakarta: 8 April 2017. Hal. 23-28.