

Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

I Nyoman Surya Aditya¹, I Ketut Budaya Astra², Ni Putu Dwi Sucita Dartini³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: surya.aditya@undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran baru berupa video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan metode pengembangan ADDIE. Subjek penelitian pengembangan ini merupakan guru dan murid Sekolah Dasar yang terbagi di 9 gugus di Kecamatan Buleleng. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah Teknik pengambilan data secara wawancara, dan instrument pengambilan data menggunakan kuisioner. Adapun tahap – tahap yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya adalah tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk media pembelajaran berupa video permainan tematik yang sudah diuji dalam uji validitas ahli dengan mendapat nilai rata – rata 90,5 % dengan predikat sangat baik berdasarkan Konvensi tingkat pencapaian dengan skala 5 . Dengan hasil penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa) dikatakan sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: video, video permainan, permainan tematik, tematik

Abstract

The purpose of this study was to develop a new learning media in the form of thematic video games for 1st-grade elementary school students in the Buleleng District. The type of research used development of research with the ADDIE development method. The subjects of this development research are the teacher of first-grade elementary school that are divided into 9 clusters in the Buleleng District. Moreover, the data collection technique used in this study is an interview, and the data collection instrument uses a questionnaire. The stages contained in this research include the analysis stage, design, and development stage. The results of this development research were in the form of learning media products and which were in the form of thematic video games that have been tested by experts validity testing with an average value of 90.5% with a very good predicate based on the achievement level convention with a scale of 5 . With the results of the assessment above, it can be concluded that the results of the Development of Thematic Video Games for 1st-grade elementary school students in the Buleleng District (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa) can be worthy learning media.

Keywords: video, video games, thematic games, thematic

History:

Received: 20-07-2022

Revised: 12-08-2022

Accepted: 15-08-2022

Published: 31-08-2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License



1. PENDAHULUAN

Saat ini pada jenjang Sekolah Dasar (SD) pendekatan pembelajaran yang dipergunakan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah pendekatan pembelajaran tematik, Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dalam bentuk tema dengan beberapa mata pelajaran yang disajikan dalam satu wadah terpadu baik secara individu maupun kelompok (Sukadari, 2020). Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan juga harus dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi yang saat ini sedang terjadi cukup pesat, media pembelajaran merupakan instrumen yang akan menentukan keberhasilan proses belajar dan proses mengajar (Faqih, 2021). Sehingga dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru dapat menjabarkan materi dengan jelas dan peserta didik dapat menerima apa yang guru sampaikan dengan baik sehingga hasil ditargetkan oleh guru dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya banyak sekali guru pada sekolah dasar yang hanya mengandalkan media pembelajaran yang berasal dari buku tanpa menggunakan sumber media lain.

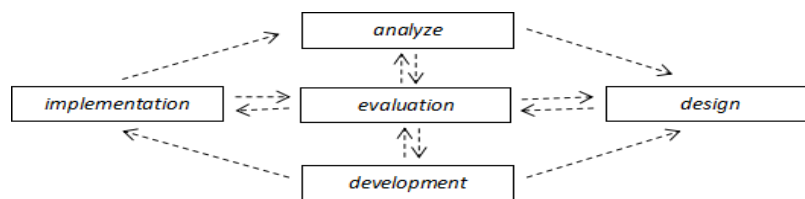
Dalam mengajar, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo 2010). Media pembelajaran berupa video merupakan media pembelajaran selain sumber buku yang dapat guru pergunakan dalam melaksanakan pembelajaran tematik di dalam kelas. Media pembelajaran video adalah media audio visual yang menampilkan gerak, yang dapat menyajikan gambar-gambar hidup, bukan saja sekedar suara yang dapat kita dengar tetapi secara visual juga dari video tersebut pada proses belajar mengajar, materi yang disajikan akan lebih menarik, dan tidak membosankan serta menumbuhkan motivasi belajar (Fufu, dkk. 2020). Ragam dan bentuk media pembelajaran yang beragam dapat mempengaruhi minat anak dalam mempelajari suatu bidang pelajaran (Norhayati & Rosmiati, 2019). Kelebihan video pembelajaran adalah video pembelajaran lebih mudah diterima dan lebih menarik (Hisan, 2021), mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah (Hadi, 2017). Kelebihan lain menggunakan media pembelajaran berupa video ialah peserta didik dapat mengulang – ulang memutar video yang sama di bagian mana mereka belum memahaminya tanpa guru harus perlu mengulang menjelaskan materi yang sama, hanya perlu menggunakan media pembelajaran video tersebut.

Kendati demikian, banyak sekali guru yang belum menggunakan media pembelajaran berupa video karena keterbatasan sumber daya yang dimiliki guru tersebut, sehingga peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran berupa video permainan tematik yang nantinya guru bisa pergunakan dalam mengajar di dalam kelas. Dan peserta didik tidak perlu sungkan bilamana mereka belum mengerti materi mana yang mereka belum pahami, mereka hanya perlu membuka kembali media video pembelajaran yang sudah guru mereka bagikan kepada mereka. Berdasarkan kondisi saat ini, akibat pandemi Covid19, proses pembelajaran di semua sekolah dilakukan secara online. Media video pembelajaran efektif dilaksanakan di masa pandemi Covid-19, karena memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Wahyuni & Aryani, 2021). Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan video pengajaran yang tidak hanya dapat menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Muchib, 2018), tetapi juga dapat memaksimalkan proses pembelajaran online (Riayah & Fakhriyana, 2021) dan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi di

bidang Pendidikan (Syahroni, dkk. 2020). Media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Akan semakin tinggi minat belajar siswa bilamana media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dapat menarik minat siswa dalam belajar. (Tafonao, 2018:103).

2. METODE

(Rayanto and Sugianti 2020) menuliskan buku yang berjudul “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori Dan Praktek” yang menjelaskan tahap – tahap pengembangan yang terdapat pada model pengembangan ADDIE penelitian pengembangan ini menggunakan metoda pengembangan ADDIE dengan tahapan diantaranya (1) analisis (analyze) (2) desain (design) (3) pengembangan (development) (4) implementasi (Implementation) (5) evaluasi (evaluation). Gambar model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE Model

Namun dalam penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi (implementation) dikarenakan keterbatasan waktu yang peneliti miliki. Penelitian inipun dapat menghasilkan storyboard dan flowchart yang mendasari Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa).

Subjek dari penelitian ini merupakan Guru PJOK kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng. Adapun sekolah sasaran diantaranya SD N 1 Kalibubuk, SD N 2 Anturan, SD N 1 Baktiseraga, SD N 1 Banjar Tegal, SD N 3 Banjar Jawa, SD N 1 Banjar Jawa, SD N 2 Liligundi, SD Lab Undiksha, SD N 1 Banyuasri, SD N 3 Kaliuntu, SD N 1 Kampung Anyar, SD N 1 Kampung Kajanan, SD N 2 Banjar Bali, SD N 2 Banyuning, SD N 1 Petandakan, SD N 1 Penarukan, SD N 1 Penglatan, SD N 1 Alas Angker, dan SD N 1 Poh Bergong. Enam guru mengatakan belum memiliki video dan tiga belas guru lainnya sudah memiliki video pembelajaran pada tema diriku. Menurut hasil observasi tersebut mengatakan bahwa seluruh guru – guru sekolah dasar yang peneliti datangi memerlukan video pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas walaupun diantara mereka ada beberapa yang sudah memiliki video pembelajaran yang mereka cari sendiri di sumber – sumber lain seperti internet, walaupun banyak juga diantara guru – guru yang menjawab sudah memiliki video pembelajaran masih memerlukan video pembelajaran pada tema diriku ini untuk menambah referensi sumber belajar yang nantinya akan mereka gunakan dalam proses belajar mengajar.

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dengan instrument berupa kuisisioner. Menurut (Tegeh, 2014) Analisis data adalah tahapan yang dilakukan guna memproses data yang sudah peneliti kumpulkan sebelumnya menjadi informasi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan kali ini (1) Analisis Data Kualitatif digunakan dalam menganalisis data berbentuk catatan, saran maupun komentar hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan subjek uji coba, dan lembar observasi dari para

observer, lembar validasi dan review dari ahli. Analisis data ini juga dijadikan sebagai pijakan dan dasar untuk merevisi produk bahan ajar. (2) Analisis Dekriptif Kuantitatif ini akan dipergunakan dalam menganalisis data yang didapatkan melalui angket dalam bentuk deksriptif presentase

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini dilakukan tahap uji validitas produk dan tahap uji coba produk guna menguji kelayakan produk nantinya untuk dipergunakan secara utuh pada pembelajaran di dalam kelas.

Penilaian pertama dilakukan oleh ahli media dengan skor 100% dan mendapat kategori sangat baik. Skor tersebut didapat dari beberapa kriteria seperti 1) Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai, 2) Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai, 3) Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas, 4) Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat, 5) Tata letak teks sudah sesuai, 6) Tata letak gambar sudah sesuai, 7) Kualitas suara dan gambar sudah jelas, 8) Video dapat diputar dengan lancar, 9) Warna yang digunakan sudah tepat, 10) Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras.

Penilaian kedua dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dengan skor 75% dan mendapatkan kategori baik. Skor tersebut didapat dari beberapa kriteria seperti 1) Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat, 2) Penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat, 3) Warna yang digunakan sudah tepat, 4) Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat, 5) Penempatan komponen video tutorial sudah sesuai, 6) Model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai, 7) Tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, 8) Model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai, 9) Video tutorial mudah dibawa praktis, 10) Video tutorial mudah disimpan, 11) Perawatan Video tutorial sederhana, 12) Video tutorial mudah diakses, 13) Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja.

Penilaian Ketiga dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran dengan skor 93% dan mendapatkan kategori sangat baik. Skor tersebut didapat dari beberapa kriteria seperti 1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), 2) Ketepatan konsep, 3) Urutan penyajian materi, 4) Kesesuaian contoh yang diberikan, 5) Tujuan Pembelajaran, 6) Kejelasan indikator pembelajaran, 7) Kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi, 8) Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa, 9) Kelugasan Bahasa, 10) Ketepatan istilah, 11) Ketepatan tata bahasa dan ejaan, 12) Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Penilaian keempat dilakukan oleh ahli praktisi lapangan dengan skor 94% dan mendapatkan kategori sangat baik. Skor tersebut didapat dari beberapa kriteria seperti 1) Penggunaan bahasa dalam media, 2) Penggunaan gambar, video dan suara dalam media, 3) Kemudahan dalam penggunaan media, 4) Petunjuk penggunaan, 5) Penyajian materi, 6) Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat, 7) Suasana pembelajaran, 8) Dampak penggunaan media terhadap siswa, 9) Kemudahan dalam penggunaan media.

Pembahasan

Adapun hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang ahli seperti pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil uji validitas video permainan tematik tema diriku sub tema aku istimewa

No	Ahli	Skor	Skor Mak	Persentase (%)	Kategori
1	Media	40	40	100	Sangat Baik
2	Desain Pembelajaran	39	52	75	Baik
3	Isi Mata Pelajaran	45	48	93	Sangat Baik
4	Praktisi Lapangan	71	80	94	Baik
Rata-Rata				90.5	Sangat Baik

Secara keseluruhan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD pada tema diriku sub tema aku istimewa ini dinyatakan layak. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji para ahli yang menunjukkan 3 orang ahli mengatakan sangat baik, dan 1 orang ahli mengatakan baik sehingga dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran berupa video permainan merupakan media permainan yang sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dengan presentase kecocokan 55,5% ([Prabawa, dkk. 2021](#)), Kehadiran media video pembelajaran ini juga dapat mempermudah para guru guna mencapai tujuan pembelajaran ([Nashrullah, dkk. 2019](#)).

4. SIMPULAN

Rancang bangun penelitian pengembangan ini menggunakan metoda pengembangan ADDIE. Namun dalam penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan hingga tahap pengembangan (*development*) sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan. Dalam penelitian ini menghasilkan storyboard dan flowchart yang mendasari Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa).

Validitas Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa) adalah sebagai berikut : (1) ahli media dengan skor 100% dan mendapat kategori sangat baik dengan sedikit revisi, (2) ahli desain pembelajaran dengan skor 75% dan mendapatkan kategori baik dengan sedikit revisi. (3) ahli isi mata pelajaran dengan skor 93 % dan mendapatkan kategori sangat baik tanpa revisi, dan (4) ahli praktisi lapangan dengan skor 94% dan mendapatkan kategori sangat baik dengan sedikit revisi dan mendapat hasil rata – rata akhir dengan skor 90.5%.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fufu, R. D. A., Tajuddin, A. I., & Ladjar, M. B. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Pukulan Forehand Dan Backhand Pada Permainan Tenis Meja. *Journal Of Physical Education Health And Sport Sciences*, 1(1). <https://doi.org/10.35508/jpehss.v1i1.2427>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*, 1(15).
- Hamzah, Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisan, N. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Pelatihan Jarak Jauh Fungsional Penyuluh Pajak (Studi Kasus Bdk Denpasar). *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.51878/manajerial.v1i2.631>
- Muchib, M. (2018). Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>
- Nashrullah, N., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Adaptasi Dan Cara Berkembang Biak Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4).
- Norhayati, N., & Rosmiati, R. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Anak Di Desa Petuk Ketimpun Provinsi Kalimantan Tengah. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(2). <https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i2.872>.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek*. Cetakan pertama. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Sukadari, S. (2020). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i2>.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam

Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3).
<https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>.

Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Tegeh, Jampel, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

Wahyuni, W., & Aryani, R. (2021). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(7).
<https://doi.org/10.46799/jst.v2i7.322>.