

Desain Media Dadu Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Subtema Manusia dan Lingkungan Pada Siswa Kelas V SDN Bima Kota Cirebon Tahun Pelajaran 2022/2023

Agnes Wijayanti*

PGSD UGJ Cirebon, Indonesia
Email: agneswijayanti@gmail.com

Akhmad Aflaha

Institut Pesantren Babakan (IPEBA) Cirebon, Indonesia
Email : akhmadaflaha@gmail.com

Abstrack

This study aims to determine the increase in understanding of learning concepts in students with a media design approach in the form of games, as well as identify these games in increasing the ability and understanding of social studies material learning in elementary schools. This study uses the Research and Development (RnD) method. Data collection uses participant observation techniques, documentation studies, and in-depth interviews. Informants consisted of school principals, teachers, school committee, students and student guardians with a sampling technique consisting of school principals and teachers, student guardians. The data were analyzed using interpretive description techniques. The results of the research (1) make communication and interaction between teachers and students effective in the teaching and learning process. (2) to increase students' understanding of learning concepts, it is necessary to do learning with a mystery dice media design approach in the form of a game, which can be used as a source of social studies material learning and understanding of the history of the proclamation of Indonesian independence. The suggestions and recommendations of the researchers are that the mystery dice game can be used as a game-based learning resource in social studies material for grade 5 elementary schools.

Keywords: Media design, Mystery Dice Game, History, Social Elementary School material.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep pembelajaran pada peserta didik dengan pendekatan desain media berbentuk permainan, serta mengidentifikasi permainan tersebut dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajaran materi IPS di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi, kuesioner, observasi, tes dan wawancara. Informan terdiri dari kepala sekolah, guru, komite sekolah, murid dan wali murid dengan teknik sampling terdiri dari kepala sekolah dan guru, wali murid. Data di analisis dengan teknik deskripsi interpretatif. Hasil penelitian (1) mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. (2) meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran pada peserta didik perlu dilakukan pembelajaran dengan pendekatan desain media dadu misteri berbentuk permainan, dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran materi IPS dan pemahaman terhadap sejarah proklamasi kemerdekaan indonesia. Saran dan rekomendasi peneliti

adalah permainan dadu misteri dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran berbasis permainan pada materi IPS kelas 5 sekolah dasar.

Kata Kunci: Desain Media, Permainan Dadu Misteri, Sejarah, Materi IPS SD

PENDAHULUAN

Peran serta guru dalam dunia pendidikan, merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Tugas utama guru akan efektif apabila memiliki derajat profesionalitas tertentu yang tercermin dari kompetensi, kemahiran, kecakapan, atau keterampilan yang memenuhi standar mutu atau norma etik tertentu. Perkembangan dunia pendidikan saat ini para guru dituntut untuk lebih kreatif dan produktif terutama pada proses pembelajaran. Guru kreatif akan dapat menangkap peluang dan membuatnya menjadi guru produktif. Selalu saja ada ide-ide yang membuatnya menemukan sistem pembelajaran dengan berbagai model. Bahkan, mampu membuat media pembelajarannya sendiri untuk membantu peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar. Dari proses pembelajaran maka akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman, mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang diharapkan dari proses belajar yang meliputi tiga aspek yaitu: kognitif, berupa pengembangan pengetahuan termasuk di dalamnya fungsi ingatan dan kecerdasan. Afektif, berupa pembentukan sikap termasuk di dalamnya fungsi perasaan dan sikap. Psikomotorik, berupa keterampilan siswa termasuk di dalamnya fungsi kemauan dan tingkah laku.

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran pada peserta didik perlu dilakukan pembelajaran dengan pendekatan desain media berbentuk permainan, karena melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajaran seperti halnya pada mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dengan demikian didukung oleh penelitian (Adeliawati & Dewi, 2020), tingkat pemahaman siswa sangat berpengaruh dalam penerimaan mata pelajaran IPS, sebab dengan meningkatkan pemahaman siswa mempermudah dalam mempelajari suatu materi mata pelajaran IPS mempelajari tentang peristiwa, fakta, teori dan gagasan yang berhubungan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS juga berperan dalam mengembangkan, meningkatkan dan pengetahuan siswa akan sebuah materi. Hal ini didukung juga oleh penelitian (Khasanah et al., 2018) didapatkan fakta bahwasannya siswa masih cenderung pasif ketika proses pembelajaran IPS khususnya pada saat guru menjelaskan materi tentang sejarah. Hal tersebut terjadi karena pada umumnya materi

sejarah di Sekolah Dasar merupakan materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil dari penelitian observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 2 Maret 2023 di SDN Bima Kota Cirebon. Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru wali kelas VB yaitu Ibu Puji, beliau mengatakan bahwa siswa kelas VB ada beberapa siswa keaktifannya masih rendah dan tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPS masih rendah. Sesuai dengan kondisi saat ini yang peneliti perhatikan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah saja pada pembelajaran IPS. Pada saat proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias saat guru menyampaikan materi pembelajaran karena masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, diam saat guru melakukan tanya jawab, sehingga mereka tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Berikut adalah hasil dokumentasi pada saat pembelajaran dikelas.



Gambar 1.1 Siswa Tidak Memperhatikan Guru Saat Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar pada umumnya setiap mata pelajaran, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif oleh guru. Terutama pada mata pelajaran IPS ditemukan bahwa guru hanya menggunakan media konvensional dan belum menggunakan media dadu misteri. Kemampuan pemahaman konsep IPS menyebabkan beberapa peserta didik kurang memahami dan mudah lupa sehingga membutuhkan waktu lama dalam memahami materi IPS. Pada kelas VB sendiri terdapat 5 peserta didik yang nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) masih dibawah nilai 70.

Rekap Nilai Hasil Penilaian Tengah Semester 1 kelas VB SDN Bima Kota Cirebon

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Siswa 1	80
2.	Siswa 2	90
3.	Siswa 3	90
4.	Siswa 4	80
5.	Siswa 5	80
6.	Siswa 6	60
7.	Siswa 7	80
8.	Siswa 8	70
9.	Siswa 9	90
10.	Siswa 10	90
11.	Siswa 11	90
12.	Siswa 12	80
13.	Siswa 13	60
14.	Siswa 14	80
15.	Siswa 15	60
16.	Siswa 16	80
17.	Siswa 17	60
18.	Siswa 18	80
19.	Siswa 19	80
20.	Siswa 20	80
21.	Siswa 21	70
22.	Siswa 22	70
23.	Siswa 23	90
24.	Siswa 24	90
25.	Siswa 25	80
26.	Siswa 26	80
27.	Siswa 27	80
28.	Siswa 28	90
29.	Siswa 29	60
30.	Siswa 30	80

TahunTahun Pelajaran 2022/2023)

(Sumber: Rekap Nilai Hasil Penilaian Tengah Semester 1 kelas VB SDN Bima Kota Cirebon tahun pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada pemahaman konsep IPS mengenai subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi pada kelas VB SD. Maka dengan permainan media dadu misteri adalah salah satu solusi untuk

meningkatkan pemahaman sejarah proklamasi, yang mana dadu misteri berbentuk kubus dan dadu kecil. Untuk menghasilkan angka acak dadu misteri yang berbentuk kubus diberi angka yang berbeda di setiap sisinya. Tetapi, dadu misteri juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar dengan sedikit VB riase, dalam penelitian ini menggunakan dadu misteri.

Pada penggunaan media dadu misteri yang berukuran besar dengan simbol lingkaran kecil menunjukkan bilangan tertentu. Pembelajaran menggunakan media dadu misteri berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Partisipasi

Partisipan merupakan seseorang yang dianggap mempunyai pemahaman paling mendalam mengenai objek yang sedang diteliti. Didukung juga oleh (Fiantika, R, dkk, 2022) partisipan adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk memberikan informasi terkait dengan topik penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa, ahli pakar dan guru di Sekolah Dasar. Sedangkan subjek dan *sample purposive* dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB di Sekolah Dasar Negeri Bima Kota Cirebon. *Sampling Purposive* menurut (Sugiyono, 2021) mengatakan bahwa *Sampling Purposive* adalah teknik untuk penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Prosedur Pengembangan

Berikut prosedur pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Analysis dalam prosedur ini yaitu mengkaji kurikulum Sekolah Dasar (Program tahunan, program semester, tema, subtema, KD, indikator, tujuan pembelajaran, evaluasi pembelajaran).
- 2) Design pada prosedur ini yaitu membuat media dadu misteri yang telah dirancang berdasarkan analisis kurikulum.
- 3) Development dalam prosedur ini setelah produk tersebut sudah dirancang kemudian produk/media dadu misteri diuji kelayakan terlebih dahulu melalui uji validasi oleh satu ahli pakar media dan dua guru kelas VB.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi dokumentasi, kuesioner, observasi, tes, wawancara serta instrument penelitian.

- a. Studi dokumentasi, menurut (Iskandar, 2021) studi dokumentasi merupakan kajian yang menitik beratkan pada analisis bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Bahan bisa berupa catatan yang terpublikasikan, buku teks, surat kabar, catatan harian, dan sejenisnya. Dalam penelitian ini studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan semua data dokumen-dokumen kurikulum SD, profil SD dan data absen siswa serta data Penilaian Akhir Semester (PAS).
- b. Observasi, menurut (Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa observasi adalah suatu

sistem yang bertautan, sebuah sistem yang tertata dari bermacam sistem ilmu serta intelektual. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian dan menggunakan kamera untuk merekam agar bisa mengamati sekelompok siswa ketika dalam pembelajaran. Bentuk konkritnya yaitu dengan melakukan pembelajaran dengan pendekatan permainan dadu misteri. Data yang dikumpulkan berupa makalah, jurnal dan media elektronik berupa blog, koran dan Wordpress.

- c. Kuesioner, menurut (Iskandar, 2021) mengatakan bahwa metodekuesioner adalah cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data melalui pertanyaan-pertanyaan kepada subjek penelitian. Tujuannya menggunakankuesioner dalam penelitian ini untuk mengukur kelayakan desain media ‘dadu misteri’ untuk pembelajaran materi IPS. Adapun kisi-kisi kuesioner adalah sebagaimana pada matrik di bawah ini. Dalam penelitian ini kuesioner yang digunakan untuk mengukur kelayakan desain media dadu misteri yaitu pada ahli media dan ahli materi.
- d. Teknik tes, (Iskandar, 2021) tes yaitu data tes adalah data mengenai hasil belajar siswa yang diperoleh dengan memberi tes lisan pada setiap akhir pembelajaran. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar berupa ranah pemahaman pada konsep IPS.
- e. Wawancara, (Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS.
- f. Instrumen penelitian (Iskandar, 2021) bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang kelayakan media. Responden terdiri dari guru dan pakar pendidikan. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban responden sebagai berikut:

Analisis Data

Teknik analisis data ini digunakan untuk melihat kelayakan media dadu misteri yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket kelayakan produk yang berupa data kuantitatif dikonversikan ke dalam skala likert. Adapun table skala likert penilaian angket adalah sebagai berikut.

Parameter untuk Menganalisis Kelayakan Media Pembelajaran

No	Skore	Parameter
1.	80 % – 100%	Sangat baik

2.	60 % – 79 %	Baik
3.	40 % – 59 %	Cukup baik
4.	20 % – 39%	Kurang
5.	< 20 %	Sangat kurang

HASIL TEMUAN DAN DISKUSI

Pada bab IV ini, jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD). Model dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE, Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada model ADDIE (Rayanto, H Y, 2019) terdiri dari Analysis, Design and Development. Berikut adalah hasil temuan yang akan dipaparkan sebagai berikut.

Analysis

Pada penelitian yang saya buat ini yaitu Research and Development (RnD) dalam model ADDIE yang dikembangkan oleh Dewi, 2018 dalam (Sugianti, 2020, n.d.). Penelitian ini diawali dengan Analysis, berdasarkan hasil observasi di SDN Bima Kota Cirebon. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Bima terletak di Jl. Cimanuk Komplek Stadion Bima, Kelurahan Sunyaragi Kecamatan Harjamukti. Berdasarkan hasil observasi, maka dalam hal ini terdapat dua analisis diantaranya analisis kurikulum dan analisis kelayakan media dadu.

Analysis Kurikulum SD

Pada tahap pertama yaitu Analysis, berdasarkan observasi di SDN Bima Kota Cirebon menggunakan kurikulum 2013 dimana melaksanakan penyusunan kurikulum SDN Bima Kota Cirebon tahun pelajaran 2022-2023 melibatkan Kepala Sekolah dan Dewan Guru dengan agenda penyusunan Kurikulum tahun pelajaran 2022/2023 dipimpin oleh Kepala Sekolah Hj.Eva Resna Hendahwati, S.Pd, M.Pd.I

Dengan mengacu pada pemberlakuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah menuntut pelaksanaan otonomi daerah dan wawasan demokrasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan dimasing-masing tingkat satuan pendidikan. Penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan dibuat dengan mengacu pada panduan penyusunan dari Badan Standar Nasional Pendidikan, Standar isi, proses dan Standar Lulusan. Pemberlakuan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang berbasis kompetensi bermaksud membantu siswa menjadi orang yang berkompeten, ditujukan untuk menciptakan lulusan yang kompeten untuk membangun kehidupan diri, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk tahun Ajaran 2022/2023 Satuan Pendidikan Dasar Bening menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan program Kota Bogor yang mewajibkan semua jenjang pendidikan mempergunakan kurikulum tersebut.

Pada tanggal 11 Juli 2022 SD Islam Terpadu Bening telah mengadakan penyusunan kurikulum untuk menindaklanjuti program pemerintah sehingga diharapkan semua guru- guru melaksanakan kurikulum tersebut dengan penuh rasa tanggung jawab.

Materi penyusunan kurikulum yaitu :

1. SKL
2. Struktur kurikulum
3. Beban mengajar

4. Kalender akademik

Kurikulum ini merupakan suatu sistem kurikulum nasional yang mengakomodasi berbagai tingkat nasional, daerah, dan sekolah serta dapat diperkaya untuk kepentingan global hal ini dilakukan agar adanya kesesuaian materi yang akan diambil dengan kurikulum yang berlaku disekolah ini. Materi yang disesuaikan dengan kurikulum ini ialah tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada pembelajaran 1 dan

Berdasarkan hal tersebut disusunlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Penyusunan RPP ini diawali dengan profil/identitas sekolah, yang terdiri dari nama sekolah, kelas, tema, subtema, pembelajaran serta alokasi waktu. Oleh karena itu, indikator disesuaikan dengan kompetensi dasar. Selanjutnya, materi yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 ini ialah tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan.

Dengan demikian, dibuatlah Kompetensi Inti (KI), meliputi 4 KI yang terdapat pada RPP diantaranya KI pertama adalah KI yang berkaitan dengan spiritual, kompetensi inti atau (KI 1) ialah menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (kompetensi inti aspek spiritual/keagamaan). Kemudian Kompetensi Inti 2 (KI 2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara (kompetensi inti aspek sosial). Lalu Kompetensi Inti 3 (KI 3) memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. (kompetensi inti aspek kognitif/pengetahuan). Kemudian Kompetensi Inti 4 (KI 4) menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. (kompetensi inti aspek keterampilan/psikomotor).

Setelah identitas sekolah serta kompetensi inti, dibuatlah Kompetensi Dasar dengan indikatornya. Kompetensi Dasar ini tertera pada 3.4 dengan 4.4. Kompetensi Dasar selain pada kompetensi mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Penjabaran Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran IPS Kelas VB Semester 2 SDN Bima Kota Cirebon

Kompetensi Dasar	Indikator
1) Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa	1) Siswa dapat menafsirkan setelah diberikan materi pelajaran yaitu peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dan siswa

<p>Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>diminta untuk mengubah dari kalimat ke gambar dan dari gambar ke kalimat tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan yang telah disediakan pada dadu misteri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Memberikan contoh-contoh cerita peristiwa kemerdekaan Indonesia. 3) Mengklasifikasi nama-nama tokoh heroik dalam peristiwa heroik setelah pembacaan teks proklamasi. 4) Meringkas sejarah kemerdekaan proklamasi. 5) Menjodohkan kalimat-kalimat tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
<ol style="list-style-type: none"> 2) Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Meringkas sejarah kemerdekaan proklamasi. 2) Menyimpulkan sejarah kemerdekaan proklamasi. 3) Menjelaskan bagaimana Indonesia dapat merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945.

Berdasarkan Kompetensi dan indikator yang ada maka materi yang terkait dalam tema ini yaitu membuat media dadu misteri. Adapun tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Melalui membaca buku sumber siswa dapat menyebutkan contoh-contoh cerita peristiwa kemerdekaan Indonesia.
- b. Melalui media dadu misteri siswa dapat menjodohkan kalimat-kalimat tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- c. Melalui media dadu misteri siswa dapat menyimpulkan sejarah kemerdekaan proklamasi.
- d. Melalui media dadu misteri siswa dapat menafsirkan setelah diberikan materi pelajaran yaitu peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dan siswa diminta untuk mengubah dari kalimat ke gambar dan dari gambar ke kalimat tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan yang telah disediakan pada dadu misteri.
- e. Melalui media dadu misteri siswa dapat mengklasifikasi nama-nama tokoh heroik dalam peristiwa heroik setelah pembacaan teks proklamasi.
- f. Melalui media dadu misteri siswa dapat meringkas sejarah kemerdekaan proklamasi.
- g. Melalui media dadu misteri siswa dapat menjelaskan bagaimana Indonesia dapat merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945.

Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dapat dilihat dari 4 aspek yaitu 1) Aspek kelayakan substansi/isi, kelayakan substansi juga terdiri dari beberapa materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, wawasan kebhinekaan dan wawasan kontekstual. Kelayakan isi meliputi Teknik penyajian, pendukung penyajian materi dan penyajian pembelajaran. 2) Aspek kelayakan bahasa meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, lugas, koherensi dan sesuai dalam kaidah bahasa serta penggunaan istilah dan simbol/lambang. 3) Aspek kelayakan penyajian meliputi teknik penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir. 4) Aspek kelayakan kegrafikan yaitu meliputi ukuran font,

Design

Pada tahap selanjutnya melalui model pengembangan ADDIE adalah desain ini terdiri dari 3 yaitu 1) rancangan media, 2) rancangan bahan, 3) pembuatan lembar Instrumen Adapun lembar instrument terdiri dari 2 yaitu instrument validasi dan instrument kelayakan media.

Rancangan Media

Rancangan media yang dibuat ini dapat dilihat berdasarkan kurikulum yang berlaku serta materi yang akan dipelajari. Adapun materi pembelajaran yaitu terkait dengan Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

Rancangan Bahan

Langkah-langkah proses pembuatan Media dadu misteri sebagai berikut :

- 1) Siapkan kertas karton yang sudah dibentuk jaring-jaring kubus yang
- 2) disetiap sisinya ada lebih kertas.
- 3) Kemudian lipat dan tempel sisi kertas disetiap sisi kertas karton hingga berbentuk kubus.
- 4) Selanjutnya, siapkan dua lembar kertas buffalo warna hitam dan gunting
- 5) menjadi lingkaran. Lakukanlah hal tersebut hingga terkumpul menjadi 21 lingkaran.
- 6) Siapkan enam lembar gambar jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam, kemudian tempelkan disetiap sisi kubus.
- 7) Siapkan lingkaran yang sudah digunting dan tempelkan disetiap sisi kubus seperti angka pada dadu.

Development

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pengembangan ini dilakukan setelah tahap kedua yaitu desain, sebagai validasi kedua yaitu untuk mengembangkan instrument desain serta pengembangan desain RPP dan lembar kelayakan. Pada tahap ini lembar validasi serta lembar kelayakan yang telah dibuat sudah berupa data yang siap untuk divalidasi oleh validator.

Hasil Validasi

Penilaian Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam lembar instrument ini bertujuan untuk menilai instrument mengenai RPP yang telah

dibuat. Klasifikasi penilaian pada RPP dapat dijelaskan melalui table berikut ini.

Table 4.2 Penilaian Instrumen RPP

No.	Aspek	V1	V2
1	Identitas RPP	19	25
2	Kompetensi Inti	4	5
3	Kompetensi Dasar	8	9
4	Tujuan Pembelajaran	9	9
5	Materi dan Sumber Pembelajaran	5	5
6	Model, metode dan media pembelajaran	9	11
7	Kegiatan pembelajaran	26	30
8	Penilaian	3	7
Skor total		83	91

Sumber :Data Penelitian 2023

Berdasarkan dari data tersebut, perolehan RPP oleh validator akan dihitung menggunakan rumus yang ada pada table berikut ini :

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dalam (Husaini, F, 2020, n.d.)

Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Dadu Misteri

Pada kelayakan media ini, yang divalidasi pada materi tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Adapun skor yang diperoleh dari 2 validator dapat diklasifikasikan pada table sebagai berikut :

Table 4.5 Penilaian Kelayakan Media Dadu Misteri

No.	Aspek	V1	V2
1	Kelayakan praktis	15	16
2	Kualitas visual	13	20
3	Kelayakan biaya	17	22
Skor total		45	58

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti memperoleh saran dari validator yaitu dengan menambahkan gambar luar dadu agar siswa tertarik untuk memainkan dadu misteri dan sebaiknya diperbanyak gambar para tokoh pahlawan. Peneliti pun memperbaiki terhadap saran dari validator sehingga mendapatkan RPP yang diperoleh dari validator 1 sebanyak 45 dan validator 2 memperoleh nilai 58.

Parameter untuk Menganalisis Kelayakan Media Pembelajaran

N o	Skore	Paramete r
1.	80 % – 100%	Sangat baik
2.	60 % – 79 %	Baik
3.	40 % – 59 %	Cukup baik
4.	20 % – 39%	Kurang
5.	< 20 %	Sangat kurang

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan permainan media dadu misteri dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi anatar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di SDN Bima Kota Cirebon ini dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS SD karena permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajaran materi IPS di sekolah dasar.
2. Penerapan permainan media dadu misteri dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi anatar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di SDN Bima Kota Cirebon ini dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS SD dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran pada peserta didik perlu dilakukan pembelajaran dengan pendekatan desain media berbentuk permainan, dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran materi IPS dan pemahaman terhadap Sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia.
3. Penerapan permainan media dadu misteri dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi anatar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di SDN Bima Kota Cirebon ini dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS SD permainan dadu misteri dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran berbasis permainan pada materi IPS kelas VB sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliawati, D. N., & Dewi, S. M. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary School Education*, 1(1), 14–23.
- Agustini, D. R. (2020). *Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. 9.*
- Amin, Q., Wijayanti, E., & Irmaidah, I. (2019). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Dadu dan Pengaruhnya ditinjau dari Perkembangan Kognitif. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 19–31. <https://doi.org/10.31537/laplace.v2i1.191>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201.
- Basit, R. A., & Maryani, E. (2020). A Model Pembelajaran Active Learning Tipe Snowball Throwing Dan Tipe Index Card Match (ICM) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 118–125.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>
- Dewi, C. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinkpair-share untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah Sosial IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02).
- Fahyuni, E. F., & Psi, S. (n.d.). *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017.*
- Fiantika, R, Dkk, 2022. (N.D.). *Metode Penelitian Kualitatif.*
- Ginting, D. A., Hassan, M., Lestari, N. S., Rahmadhani, M., & Napoli, F. D. (2020). Pelatihan Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Media Gambar Untuk Anak-Anak Desa Jaring Halus, Kec. Secanggang, Kab. Langkat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.
- Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). *Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA MUATAN IPS SD.*
- Hewi, L. (2020). *Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. Thufula*, 8 (1), 112-124.
- Hidayah, N. (2015). *PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR. 2.*
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Husaini, F, 2020. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF.*
- Ikkal, A. M. (n.d.). *MENINGKATKAN KREATIFITAS GERAK BERIRAMA MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU.*
- Iskandar, 2021, N. (n.d.). *METODE PENELITIAN CAMPURAN.*
- Karima, M. K., & Ramadhani, R. (2018). Permasalahan pembelajaran IPS dan strategi jitu pemecahannya. *Ittihad*, 2(1).

- Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksba*, 6(2), 202–211.
- Khoirudin, R., Sunarto, S., & Sunarso, A. (2022). Pengembangan Modul dalam PBL untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4442–4450.
- KURNIATI, K. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR*.
- Lubis, L. R., Erdila, R. S., & Siregar, L. (2022). Pelaksanaan Teknik Permainan Dadu Dalam Pembelajaran Vocabulary. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 181–185.
- Lyesmaya, D., & Wardana, A. E. (2019). PENERAPAN MODEL NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS DI KELAS TINGGI. *Ummi*, 13(2), 149–156.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Maharani, S., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 4(1), 115–123.
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan karakter melalui pembelajaran IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Dan Sains*, 5(2), 67–75.
- Meuthia, N., & Suyadi, S. (2021a). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 357–366. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>
- Meuthia, N., & Suyadi, S. (2021b). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 357–366. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>
- Nawafilaty, T. (2020). Pengembangan Media Smart Dadu Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Khususnya Membaca Permulaan Anak Kelompok a. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), 19–33.
- Nurhayati, E. (2018). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYYAH MELALUI MEDIA DADU HURUF PADA SISWA KELAS I SD*. 3.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Okpiani, S., Aryaningrum, K., & Kuswidyanarko, A. (2022). *ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 18 LAHAT*. *Analysis Of Understanding Concepts Of Science Cultural Diversity Materials In Class IV Students In Elementary School 18 Lahat*. 9(1).
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Ramadhani, M. I. (2019). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap pemahaman konsep ips sd. *Jurnal Pena Karakter*, 2(1), 1–8.

- Rayanto, H Y, 2019, S. (n.d.). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI DAN PRAKTEK*.
- Sahertian, J., & Muladi, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Sel. *TEKNO*, 19(1).
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jppg.v4i1.32215>
- Sugianti, 2020. (n.d.). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE & R2D2 TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiarti, I. Y., & Khodari, R. (2022). ANALISIS KELAYAKAN LKS DENGAN METODE SQ3R BERBASIS HOTS PADA DIMENSI PENGETAHUAN DI SDN KOTA CIREBON. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 23–29.
- Sugiyono, 2021. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF & RnD*. Alfabeta.
- Talitha, R. I., & Sari, T. C. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231–241.
- Tauriska, V. E., & Christiana, E. (n.d.). *Penggunaan Media Dadu Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Jendral Sudirman*.
- Tsabit, D., Rizqia Amalia, A., & Hamdani Maula, L. (2020). ANALISIS PEMAHAMAN Konsep Ips Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran Ips Sistem Daring Di Kelas Iv.3 Sdn Pakujajar CBM. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol 5 No 1 June 2020*. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>
- Yusuf, M, 2017. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF & PENELITIAN GABUNGAN*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>