

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “*SCRABBLE BERBARCODE*” PADA MATERI BENTUK KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Rif'atul Mahmudah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(rifatul.18016@mhs.unesa.ac.id)

Hendri Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau sumber materi pembelajaran bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dari latar belakang tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan edukatif yang bernama *Scrabble Berbarcode*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mendeskripsikan kelayakan serta kepraktisan media *Scrabble Berbarcode* pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa SD Negeri Sambikerep II Surabaya. Uji validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berikut hasil dari ahli materi untuk uji kevalidan memperoleh skor validitas 86% dan ahli media memperoleh skor validitas 75,5%. Sedangkan untuk kepraktisan media menunjukkan skor respon siswa adalah 94,19%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble Berbarcode* layak dan praktis digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Scrabble, Berbarcode, Keberagaman Budaya Indonesia*

Abstract

Learning media has a role as a means to convey information or sources of learning materials for students in following the learning process in order to achieve maximum learning goals. From this background, researchers developed a learning medium in the form of educational games called Scrabble Berbarcode. The purpose of this research is to describe the development process and describe the feasibility and practicality of Scrabble Berbarcode media on materials in the form of Indonesian cultural diversity in Elementary Schools. This research uses the ADDIE model method which consists of five stages, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The subject of the study was a student of Sambikerep II Surabaya State Elementary School. Media validation tests are conducted by material experts and media experts. Here the results of the material expert for the validate test obtained a validity score of 86% and the media expert obtained a validity score of 75.5%. As for the practicality of the media, the student response score is 94.19%. Based on this, it can be concluded that The Berbarcode Scrabble media is feasible and practically used in the learning process activities in Elementary School.

Keywords: *Scrabble, Berbarcode, Indonesian Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu aspek kehidupan yang memiliki peran penting dalam pembentukan pribadi setiap individu. Dengan pendidikan akan terbentuk pola pikir dan pola sikap serta menambah berbagai ilmu pengetahuan yang berguna bagi manusia sehingga ia mampu menjalani kehidupan dengan baik. Berdasarkan hal tersebut pendidikan menjadi perhatian pemerintah agar dapat terwujudnya sistem pendidikan yang berkualitas untuk generasi bangsa Indonesia. Pendidikan di sekolah dasar

adalah pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan Pendidikan, karakteristik daerah serta sosial budaya masyarakat setempat. Adanya pendidikan di sekolah dasar bertujuan mendidik dan menumbuhkan kembangkan ilmu pengetahuan pada siswa agar mempunyai sikap kebersamaan dalam upaya mencetuskan generasi muda yang berdedikasi tinggi serta bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Pendidikan bagi setiap individu memberikan banyak sekali manfaat seperti menambah ilmu pengetahuan dan wawasan seiring

berkembangnya zaman. Di sekolah dasar siswa diberikan berbagai macam bidang studi seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Inggris, Pendidikan Agama, Pendidikan olahraga, Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Di dalam pembelajaran terdapat berbagai komponen, dimulai dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut berfungsi sebagai hal yang saling berkaitan satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan mendidik siswa menjadi warga negara yang cerdas, baik dan bertanggung jawab. Tujuan pembelajaran mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik yang mengembangkan kecerdasan, membina tanggung jawab serta mendorong partisipasi sebagai warga negara.

Dalam konteks pembelajaran daring khususnya materi "Bentuk Keragaman Budaya Indonesia" pada muatan mata pelajaran PPKn, kehadiran media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung tentu mempunyai arti penting. Media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau sumber materi pembelajaran kepada siswa agar dapat tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Materi pembelajaran yang sulit bahkan rumit atau luas akan lebih mudah dipelajari oleh siswa dengan media pembelajaran yang konkret.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan penggunaan sebuah media pembelajaran yang berfungsi selain sebagai sarana pembelajaran tetapi juga sebagai sumber belajar yang inovatif, menarik dan mudah dipelajari serta diaplikasikan oleh siswa. Sebagai bahan referensi belajar siswa yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan terutama pada materi "Bentuk Keragaman Budaya Indonesia" pada muatan mata pelajaran PPKn. Dalam materi "Bentuk Keragaman Budaya Indonesia" kompleksitas materi PPKn sangat tampak terlihat jelas. Keragaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang.

Salah satu contoh keragaman yang terdapat di Indonesia adalah keberagaman budaya. Keberagaman budaya ialah kekayaan bangsa Indonesia. Indonesia kaya akan keragaman budaya diantaranya yaitu terdapat sekitar 13.667 pulau besar dan kecil, 400 suku bangsa, dan ratusan bahasa lokal. Oleh karena itu Indonesia adalah negara yang memiliki berbagai bentuk keragaman seperti suku bangsa, baju adat, rumah adat, alat musik tradisional, bahasa, adat istiadat, agama, golongan ekonomi, jenis pekerjaan, dan masih banyak bentuk keberagaman yang lain.

Dengan penggunaan media pembelajaran dapat menunjang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan mudah dan mandiri. Pembelajaran yang menyenangkan tentu berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menyerap materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran tentu banyak jenis dan modelnya yang sama-sama memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Media yang efektif, efisien, dan mudah diaplikasikan sangat diperlukan seiring kemajuan dan perkembangan zaman. Menurut Viswanath, Kusuma, dan Gupta (dalam Santoso, Ridwan, and Wuri Wuryandani. 2020) berpendapat bahwa pendidikan modern adalah pendidikan yang identik dengan perkembangan dalam penggunaan teknologi berbasis IT. Yang bertujuan memfasilitasi proses pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien.

Peran positif dalam pemanfaatan teknologi berbasis IT adalah terlihat pada penerapannya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keterbatasan waktu, tempat dan finansial pelaksanaan pembelajaran. Proses-proses pembelajaran tersebut dapat bertujuan sebagai langkah preventif berawal dari sekolah untuk menjaga dan melestarikan kekayaan keberagaman budaya di Indonesia. Dengan begitu perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat menanamkan rasa cinta dan kepemilikan terhadap nilai-nilai keberagaman budaya Indonesia kepada setiap generasi penerus bangsa khususnya di Sekolah Dasar.

Sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang bernama *Scrabble Berbarcode*. *Scrabble* pada hakikatnya adalah suatu alat atau media yang dikemas dalam bentuk permainan dengan tujuan untuk menstimulasi, mengasah otak dan mengoptimalkan perkembangan otak khususnya pada siswa atau seseorang yang sedang mengaplikasikan media tersebut (Muhammad, 2019; Mu'thia & Widiyanto, 2017). Dengan media *Scrabble Berbarcode* akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru terutama pada materi "Bentuk Keragaman Budaya Indonesia" pada muatan mata pelajaran PPKn.

Permainan *scrabble* sendiri berupa mengisi kotak-kotak dengan huruf yang membentuk sebuah kata dengan tujuan mengasah kemampuan siswa dalam menyusun kosa kata, melatih penguasaan struktur morfologis dan melatih ejaan (Farlina, 2019). Konsep media pembelajaran *Scrabble Berbarcode* adalah berupa *Scrabble* berkonsep Teka-Teki Silang yang memanfaatkan teknologi berbasis android untuk *scan barcode*. Terdapat beberapa barcode yang bisa di *scan, barcode-barcode* tersebut berisi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa, dan kunci jawaban beserta penjelasannya. Siswa menyusun beberapa huruf untuk mengisi *scrabble* berkonsep TTS atau teka-teki silang tersebut, jadi siswa harus menjawab beberapa soal mendarat dan menurun.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Scrabble Berbarcode* diharapkan dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran PPKn terutama dalam materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia agar tercipta suasana belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru saja. Berdasarkan hasil pengamatan dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Scrabble Berbarcode" Pada Materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan yang artinya suatu metode yang menghasilkan suatu produk dan diuji keefektifan produk yang dikembangkan. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif *Scrabble Berbarcode* yang membantu kegiatan pembelajaran pada materi “Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia”. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2010:407) yang mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

Pada tahap pengembangan media *Scrabble Berbarcode* dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan alur dalam mengembangkan sebuah produk sudah tersusun dengan sistematis sehingga dapat memudahkan dalam pengembangan dan produksi media pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Setyosari (2015:284) yang menjelaskan bahwa model ADDIE terprogram secara sistematis sehingga langkah yang dilakukan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan prosedur model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015:200).

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis merupakan tahap awal perencanaan. Peneliti pada tahap ini melakukan beberapa tahapan diantaranya adalah menganalisis karakter siswa, menganalisis proses kegiatan pembelajaran, dan menganalisis media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia di Sekolah Dasar. Dilihat dari karakter siswa terdapat gaya belajar yang bervariasi, tingkat kognitif, psikomotor dan afektif yang berbeda, dan perbedaan kondisi yang dialami setiap siswa seperti semangat dan motivasi belajar. Setelah mengidentifikasi pada tahap analisis, selanjutnya adalah evaluasi hasil analisis tersebut. Pada proses evaluasi dilakukan pengevaluasian terhadap data yang diperoleh oleh peneliti untuk diulas permasalahan yang terjadi. Berdasarkan analisis tersebut peneliti mengadakan variasi pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media yang bernama *Scrabble Berbarcode*.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain ialah tahapan perancangan konsep produk yang akan dikembangkan berdasarkan pada informasi yang sudah didapatkan pada tahap analisis.

Dalam tahap ini diawali dengan pembuatan desain produk media pembelajaran *Scrabble Berbarcode* yang disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Media *Scrabble Berbarcode* dirancang berbentuk *playing board* (papan permainan) dengan bahan plastik yang dibuat dengan kombinasi warna yang menarik agar menarik minat siswa sebagai obyek penelitian. Ukuran *playing board* $\pm 48 \times 48$ cm. Dilengkapi kepingan huruf untuk menyusun sebuah kata yang akan menjadi jawaban dari sebuah soal. Desain yang ringkas dan portabel memudahkan media di aplikasikan dimana saja.

Terdapat beberapa kartu berisi barcode yang dapat diakses dengan cara di scan menggunakan *smartphone*. Barcode-barcode tersebut berisi soal-soal dan kunci jawaban. Uraian materi, soal dan kunci jawaban berisi tentang materi PPKn yaitu bentuk keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Di dalam papan permainan *scrabble* berisi TTS atau teka-teki silang berupa soal mendatar dan menurun.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ialah tahap pembuatan produk yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini menghasilkan produk dalam bentuk *playing board*. Setelah produk selesai dibuat maka proses selanjutnya adalah produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila hasil validasi terhadap produk belum mencapai kriteria maka produk akan revisi terlebih dahulu. Dalam proses validasi akan menghasilkan kritik, komentar, masukan serta saran untuk digunakan sebagai dasar melakukan analisis dan revisi media atau produk yang sedang dikembangkan. Jika produk media telah mencapai kriteria baik atau layak maka dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Uji validitas pada tahap pengembangan terdapat kriteria penilaian untuk menilai tingkat kelayakan produk atau media serta materi yang telah dikembangkan. Berikut presentase kriteria penilaian oleh ahli media dan ahli materi:

a. Uji Ahli Media

Uji ahli media digunakan dengan tujuan untuk memvalidasi dan mengetahui kelayakan media *Scrabble Berbarcode* pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang akan di implementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Aspek yang dinilai adalah tampilan, petunjuk penggunaan media, isi materi, dan keefektifan media saat digunakan. Hasil penilaian dari ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Pada lembar validasi media penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert yang berisi beberapa pertanyaan dengan pilihan skor 1-5. Responden menilai dengan teknik checklist (\checkmark) pada setiap pertanyaan. Hasil skor yang diperoleh dari responden terhadap materi akan menjadi tolak ukur kelayakan media yang dibuat

oleh peneliti. dalam media pembelajaran tersebut.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi digunakan dengan tujuan untuk menilai dan memvalidasi materi bentuk keberagaman budaya Indonesia. Aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Pada lembar validasi materi penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert yang berisi beberapa pertanyaan dengan pilihan skor 1-5. Responden menilai dengan teknik checklist ($\sqrt{\quad}$) pada setiap pertanyaan. Hasil skor yang diperoleh dari responden terhadap materi akan menjadi tolak ukur kelayakan materi yang dibuat oleh peneliti dalam media pembelajaran tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrabble Berbarcode* adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh akan dihitung untuk mengetahui validitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi materi, lembar validasi media dan lembar angket siswa. Lembar validasi berupa kuisioner (angket) tertutup yang menggunakan perhitungan skala linkert yang memiliki nilai 1 hingga 5 dimana 1 : Tidak Baik, 2 : Kurang Baik, 3 : Cukup Baik, 4 : Baik, dan 5 : Sangat Baik. Data hasil dari validasi ahli kemudian dianalisis dengan metode deskriptif presentasi berdasarkan kriteria tingkat validitas. Data hasil angket respon siswa di analisis dengan analisis data skala Guttman dengan cara mengukur suatu objek dengan jawaban lalu data yang diperoleh dijumlahkan dan diolah menjadi angka. Hasil data dari angket validasi ahli dan angket respon siswa kemudian dianalisis dengan metode deskriptif presentasi berdasarkan kriteria kepraktisan penggunaan media berikut.

Tabel 1. Kriteria Presentase Validitas

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid, tanpa revisi
61% - 80%	Valid, perlu revisi kecil
41% - 60%	Cukup valid, perlu revisi besar
21% - 40%	Kurang valid, perlu revisi besar-besaran
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi ialah tahap penerapan atau penggunaan produk baru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba dari produk yang dihasilkan atau telah dibuat di lapangan untuk memperoleh data tentang kelayakan dan kepraktisan produk. Setelah itu siswa melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran interaktif *Scrabble Berbarcode*. Setelah melakukan uji coba kepada siswa di sekolah dasar, selanjutnya peneliti membagikan angket respon kepada siswa sebagai pengguna media.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap mereview kembali dan mengukur hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Media yang sudah di uji coba dibutuhkan proses evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan menentukan kevalidan produk tersebut. Peneliti melakukan evaluasi terhadap pengembangan produk bertujuan untuk mengukur ketercapaian dari tujuan pengembangan. Adanya evaluasi peneliti dapat melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran pada angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Dan angket yang telah dibagikan kepada siswa digunakan sebagai acuan valid atau tidaknya dan minat siswa terhadap media *Scrabble Berbarcode*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media *Scrabble Berbarcode* pada materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri Sambikerep II Surabaya. Kualitas media *Scrabble Berbarcode* dilihat dari kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran. Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Scrabble Berbarcode* adalah sebagai berikut :

Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis meliputi analisis karakter siswa, analisis proses kegiatan pembelajaran, analisis media dan analisis materi. Analisis dilakukan dengan wawancara bersama siswa dan guru. Analisis siswa di SD Negeri Sambikerep II Surabaya diperoleh bahwa terdapat karakter siswa yang berbeda karena terdapat gaya belajar yang bervariasi, tingkat kognitif, psikomotor dan afektif yang berbeda, dan perbedaan kondisi yang dialami setiap siswa seperti semangat dan motivasi belajar.

Selanjutnya analisis dilakukan dengan guru mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri Sambikerep II Surabaya. Diketahui bahwa wali kelas IV dalam pembelajaran PPKn menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran PPKn. Media yang digunakan relatif sudah sering digunakan seperti *power point* atau video pembelajaran.

Materi bentuk keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar khususnya kelas IV diperoleh minat belajar yang cukup tinggi tetapi siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia karena siswa membutuhkan media yang konkret yang akan memberikan rangsangan bagi siswa dalam mempelajari terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Oleh sebab itu pennggunaan media yang unik dan dapat membuat siswa dapat menggunakan secara langsung akan membuat siswa lebih tertarik dan memudahkan dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan dan memajukan proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Desain (Design)

Pada tahap desain diawali dengan perancangan konsep produk yang akan dikembangkan berdasarkan pada informasi yang sudah didapatkan pada tahap analisis. Pembuatan desain produk media pembelajaran *Scrabble Berbarcode* disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Yang pertama dilakukan adalah perancangan konsep tampilan dan isi dari media *Scrabble Berbarcode*. *Scrabble* adalah permainan atau game yang berisi papan klasik yang memiliki tujuan untuk menyusun kata-kata yang dimainkan oleh dua atau lebih siswa.



Dimulai pemilihan materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, KI, KD dan Indikatornya beserta kesesuaian uraian materi dengan soal. Selanjutnya pemilihan *playing board* berukuran 48 cm x 48 cm yang aman digunakan oleh siswa Sekolah Dasar. Desain pada *playing board* menggunakan tema Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar. Pemilihan gambar, warna dan bentuk yang menarik merupakan komponen penting dalam pembuatan media karena dapat membuat siswa lebih bisa menikmati proses pembelajaran.






Spesifikasi media *Scrabble Berbarcode* dirancang berbentuk *playing board* (papan permainan) dengan bahan plastik yang dibuat dengan kombinasi warna yang menarik yaitu warna biru dengan abu-sebagai warna dasar, dilengkapi dengan gambar bertema Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia yang dibuat untuk menarik minat siswa sebagai obyek penelitian. Ukuran *playing board* 48 x 48 cm dan dapat dilipat agar efisien dan praktis. *Playing board* ini dilengkapi uraian materi, soal, dan kunci jawaban. *Playing board* di desain seperti TTS atau teka-teki silang yang berisi beberapa soal mendatar dan menurun. Uraian materi berupa *Power Point Interaktif* yang berisi penjelasan materi dan gambar-gambar yang menarik. Soal dan kunci jawaban dilengkapi dengan pemilihan font dan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Media *Scrabble* dilengkapi barcode yang dapat di akses oleh siswa dengan cara di *scan* untuk melihat soal dan kunci jawaban beserta penjelasannya. *Barcode* di tampilkan berupa sebuah kartu yang memudahkan siswa dalam *scan barcode* tersebut. Dilengkapi kepingan huruf

abjad berfungsi agar siswa dapat menyusun sebuah kata yang akan menjadi jawaban dari sebuah soal. Di desain dengan ringkas dan portabel memudahkan media di aplikasikan dimana saja.

Tabel 2. Rancangan desain Media “*Scrabble Berbarcode*”

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan desain <i>Playing Board</i> (Papan Permainan) sebelum di cetak dan sesudah dicetak (bentuk fisik)
2.		Tampilan uraian materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia dalam bentuk <i>Power Point</i>

		
<p>3.</p>		<p>Tampilan Kartu Barcode soal dan kunci jawaban yang bisa di akses dengan cara scan barcode</p>
		
<p>4.</p>		<p>Tampilan soal dan kunci jawaban setelah melalui proses scan barcode</p>
<p>5.</p>		<p>Tampilan kepingan huruf abjad yang digunakan siswa untuk menjawab soal dengan menyusun diatas playing board</p>

Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahap pengembangan menghasilkan produk dalam bentuk *playing board* yang dilengkapi kartu dan kepingan huruf abjad. Setelah produk selesai dibuat maka proses selanjutnya adalah memvalidasi produk yang dikembangkan.

Produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila hasil validasi terhadap produk belum mencapai kriteria maka produk akan revisi terlebih dahulu. Dalam proses validasi akan menghasilkan kritik, komentar, masukan atau saran yang digunakan sebagai dasar melakukan analisis dan revisi media atau produk yang sedang dikembangkan. Jika produk media telah mencapai kriteria baik atau layak maka dapat dilakukan uji coba di lapangan. Berikut hasil validasi materi dan validasi media oleh para ahli :

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan dengan bantuan Bapak Hendri Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. sebagai validator materi. Uji validasi materi dilakukan bertujuan untuk menentukan kebasahan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dengan media *Scrabble Berbarcode* yang akan diterapkan. Ada 3 aspek dengan jumlah 10 pertanyaan validasi yaitu : 1. Pembelajaran, 2. Kelayakan isi, dan 3. Bahasa.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilaksanakan dengan bantuan Bapak Hendri Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. sebagai validator media. Uji validasi media dilakukan bertujuan untuk menentukan kelayakan dan menilai produk yang dikembangkan. Ada 4 aspek dengan jumlah 16 pertanyaan validasi yaitu : 1. Desain Tampilan, 2. Tulisan, 3. Gambar, dan 4. Penggunaan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

Kevalidan	Presentase	Kriteria
Materi	86%	Sangat valid
Media	75,75%	Valid

Berdasarkan hasil skor validasi tersebut maka produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak digunakan karena memenuhi kriteria kevalidan meskipun ada beberapa revisi di dalamnya.

Perbaikan media dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator media dan materi. Adapun saran untuk perbaikan media yang pertama adalah perbaikan dalam uraian materi yang tidak hanya diwujudkan hanya dalam bentuk *Power Point* tetapi bisa dibuat menjadi *Power Point* interaktif, yang kedua yaitu akses untuk uraian materi bisa langsung diberikan tanpa melalui scan barcode terlebih dahulu supaya praktis, yang ketiga untuk (kartu, font huruf dan gambar) dibuat lebih menarik lagi untuk siswa

Sekolah Dasar, yang keempat materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan yang kelima adalah

uraian materi perlu ditambahkan aktivitas siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan atau penggunaan produk baru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini setelah media diperbaiki, kemudian media *Scrabble Berbarcode* dapat di uji dengan subjek 16 siswa kelas IV SD Negeri Sambikerep II Surabaya. Dalam uji coba, 16 siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok adalah 4 siswa. Kegiatan awal pembelajaran siswa di kondisikan dan mendengarkan penjelasan terkait peraturan dan tata cara menggunakan media *Scrabble Berbarcode*. Selanjutnya siswa membaca, mempelajari dan memahami uraian materi tentang Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia dalam bentuk *Power Point Interaktif*. Setelah memahami uraian materi, siswa menjawab soal-soal dengan mengakses melalui scan barcode terlebih dahulu. Dalam satu kelompok, setiap siswa menjawab 5 soal. Cara menjawab soal adalah dengan menyusun kepingan huruf-huruf abjad menjadi sebuah kata diatas *playing board*. Setelah satu kelompok menjawab semua soal, selanjutnya siswa mengakses kunci jawaban terkait soal yang telah dijawab dengan cara *scan barcode*.

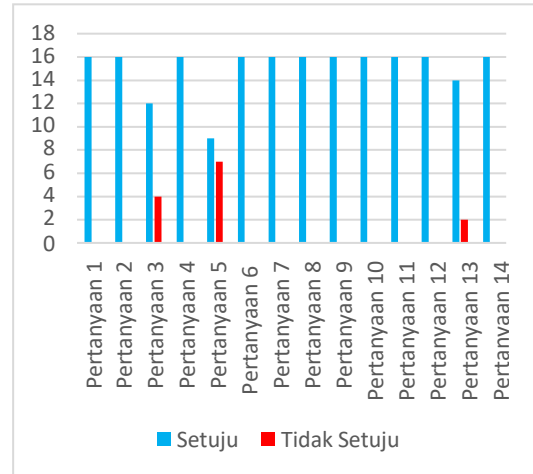
Tabel 4. Uji Coba Media *Scrabble Berbarcode*

No	Gambar	Keterangan
1.		Siswa menggunakan media <i>Scrabble Berbarcode</i> secara berkelompok

		
<p>2.</p>		<p>Siswa mengisi lembar angket</p>

Selesai menjawab soal, siswa diberikan lembar angket yang bertujuan mendapatkan hasil respon siswa untuk mengukur kepraktisan media yang telah digunakan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 3 aspek yang mencakup 14 pertanyaan yaitu 1. Tampilan, 2. Materi, 3. Penggunaan. Dalam angket terdapat hanya dua jawaban yaitu setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan pada lembar kuisisioner.

Hasil kuisisioner tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang dibawah ini.



Hasil perhitungan angket respon angket siswa diperoleh skor nilai yaitu 94,19 % yang menunjukkan bahwa media *Scrabble Berbarcode* untuk pembelajaran Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia adalah sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yaitu melihat kembali dan mengukur hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Media yang sudah di uji coba dibutuhkan proses evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan menentukan kevalidan produk tersebut. Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator. Evaluasi yang diperoleh yang pertama adalah perbaikan dalam uraian materi yang tidak hanya diwujudkan hanya dalam bentuk *Power Point* tetapi bisa dibuat menjadi *Power Point* interaktif, yang kedua yaitu akses untuk uraian materi bisa langsung diberikan tanpa melalui scan barcode terlebih dahulu supaya praktis, yang ketiga untuk (kartu, font huruf dan gambar) dibuat lebih menarik lagi untuk siswa Sekolah Dasar, yang keempat materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan yang kelima adalah uraian materi perlu ditambahkan aktivitas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Pembahasan

Media *Scrabble Berbarcode* merupakan media berupa *Scrabble* berkonsep teka-teki silang (TTS) yang memanfaatkan teknologi berbasis android untuk *scan barcode*. Media ini digunakan dalam mata pelajaran PPKn khususnya materi pembelajaran Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan yang artinya suatu metode yang menghasilkan suatu produk dan diuji keefektifam produk yang dikembangkan. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif *Scrabble Berbarcode* yang membantu kegiatan pembelajaran pada materi “Bentuk Keberagaman Budaya

Indonesia”. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2010:407) yang mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Pada tahap pengembangan media *Scrabble Berbarcode* dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Tujuan media *Scrabble Berbarcode* adalah agar siswa mendapat pengalaman baru dalam belajar materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia. Pada materi keragaman banyak sekali media yang digunakan sebagai langkah mengembangkan pembelajaran keragaman sosial budaya yang lebih inovatif (Andin Devi Anggraeni. 2019). Media *Scrabble Berbarcode* dapat memotivasi semangat belajar siswa dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Pada tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas IV SD Negeri Sambikerep II Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa mata pelajaran PPKn diperoleh minat belajar yang cukup tinggi tetapi siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia karena siswa membutuhkan media konkret yang bertujuan agar siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Guru berperan sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, terutama pada peningkatan keaktifan siswa. Maka diperlukan adanya inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran sehingga Guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran (Putri, Adelita Arifatur, Trisakti Handayani, and Mafruzah Mafruzah. 2019). Oleh sebab itu penggunaan media yang unik dan dapat membuat siswa dapat menggunakan secara langsung akan membuat siswa lebih termotivasi dan memudahkan dalam dal pemahaman.

Pada tahap desain diawali dengan perancangan konsep produk yang akan dikembangkan berdasarkan pada informasi yang sudah didapatkan pada tahap analisis. Pembuatan desain produk media pembelajaran “*Scrabble Berbarcode*” disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Dimulai pemilihan materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, KI, KD dan Indikatornya beserta kesesuaian uraian materi dengan soal. Pemilihan gambar, warna dan bentuk yang menarik merupakan komponen penting dalam pembuatan media karena dapat membuat siswa lebih bisa menikmati proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Windura (dalam Pratiwi, Cerliling 2019:75) bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media yang didalamnya memiliki komponen gambar, warna, bentuk, dan gerak dapat membuat anak atau siswa lebih menikmati proses pembelajaran.

Tahap pengembangan dimulai pembuatan produk. Tahap ini menghasilkan produk dalam bentuk *playing board* yang dilengkapi kartu dan kepingan huruf abjad. Setelah pembuatan produk, proses selanjutnya adalah memvalidasi produk yang telah dibuat. Media atau

produk yang dikembangkan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila hasil validasi terhadap produk belum mencapai kriteria maka produk akan revisi terlebih dahulu. Dalam proses validasi akan menghasilkan kritik, komentar, masukan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan analisis dan revisi media atau produk yang sedang dikembangkan. Adapun saran untuk perbaikan media yang pertama adalah perbaikan dalam uraian materi yang tidak hanya diwujudkan hanya dalam bentuk *Power Point* tetapi bisa dibuat menjadi *Power Point* interaktif, yang kedua yaitu akses untuk uraian materi bisa langsung diberikan tanpa melalui scan barcode terlebih dahulu supaya praktis, yang ketiga untuk (kartu, font huruf dan gambar) dibuat lebih menarik lagi untuk siswa Sekolah Dasar, yang keempat materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan yang kelima adalah uraian materi perlu ditambahkan aktivitas siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Jika produk media telah mencapai kriteria baik atau layak maka dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi, pada tahap ini penerapan atau penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini setelah media diperbaiki, kemudian media *Scrabble Berbarcode* dapat di uji dengan subjek 16 siswa kelas IV SD Negeri Sambikerep II Surabaya.

Dalam proses uji coba diperoleh respon siswa yang sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan aktif. Menurut Supardi dkk (2010) menyatakan bahwa adanya media pembelajaran bermafaatn untuk membangkitkan minat dan semangat belajar memberikan motivasi dan stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Setelah uji coba, siswa diberi angket yang berisi 14 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Setuju” dan “Tidak Setuju” untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media. Dari hasil angket diperoleh Skor nilai sebanyak 94,19 % dimana pada tabel kepraktisan dapat diketahui bahwa skor nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis (Riduwan, 2018:41).

Tahap terakhir adalah evaluasi. Kelayakan media berdasarkan pada hasil validasi materi dan media. Hal ini senada dengan pendapat Rukajat, Ajat (2018:2) bahwa evaluasi merupakan kegiatan mengukur tingkat kualitas kegiatan yang telah dilaksanakan dengan memperhatikan nilai berdasarkan informasi dan data yang diperoleh. Kepraktisan media diperoleh berdasarkan hasil angket siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media Media “*Scrabble Berbarcode*” Pada Materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Scrabble Berbarcode* pada materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Scrabble Berbarcode* bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis

(*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama adalah analisis, pada tahap analisis meliputi analisis karakter siswa, analisis proses kegiatan pembelajaran, analisis media dan analisis materi. Analisis dilakukan dengan wawancara bersama siswa dan guru. Tahap kedua adalah desain, diawali dengan membuat desain produk yang akan dikembangkan. Pembuatan desain produk media pembelajaran “*Scrabble Berbarcode*” disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Tahap ketiga yaitu pengembangan, yang dilakukan pada tahap pengembangan ialah pembuatan produk. Tahap ini menghasilkan produk dalam bentuk playing board yang dilengkapi kartu dan kepingan huruf abjad. Setelah produk selesai dibuat maka proses selanjutnya adalah memvalidasi produk yang dikembangkan. Tahap keempat adalah implementasi, yang dilakukan pada tahap ini yaitu penerapan atau penggunaan produk baru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini setelah media diperbaiki, kemudian media *Scrabble Berbarcode* dapat di uji dengan subjek 16 siswa kelas IV SD Negeri Sambikerep II Surabaya. Tahap kelima ialah evaluasi yaitu melihat kembali dan mengukur hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Media yang sudah di uji coba dibutuhkan proses evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan menentukan kevalidan produk tersebut.

Hasil dari validasi media *Scrabble Berbarcode* oleh ahli materi dan ahli media diperoleh hasil yang valid dan layak untuk digunakan. Perolehan data kepraktisan media *Scrabble Berbarcode* dilakukan dengan penilaian dari hasil angket respon siswa kelas IV SD Negeri Sambikerep II diperoleh presentase 94,19 % menunjukkan bahwa media *Scrabble Berbarcode* untuk pembelajaran Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia adalah sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Saran

Adapun saran dari pengembangan media *Scrabble Berbarcode* pada materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Saran pemanfaatan produk
Media *Scrabble Berbarcode* diharapkan dapat menjadi media yang dapat memberikan manfaat dan membantu dalam proses kegiatan pembelajaran terutama pada materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia.
2. Saran pengembangan produk
Media *Scrabble Berbarcode* dapat dijadikan inovasi dalam pengembangan media. Bagi peneliti lain yang berkeinginan untuk mengembangkan media yang serupa maka dapat melakukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keefektivan media *Scrabble Berbarcode* pada materi Bentuk Keberagaman Budaya Indonesia.
3. Saran bagi peneliti lanjutan
Diperlukan keterampilan dan kreatifitas yang lebih baik lagi dalam pembuatan media *Scrabble Berbarcode* agar dapat menghasilkan media yang lebih menarik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andin Devi Anggraeni. 2019. “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN WEREWOLF UNTUK MENGENALKAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN PACAR KELING V Abstrak.” : 3710–19.
- Hasan, Muhammad, Milawati. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Khaira, Mutia, Mahyudin Ritonga, and Syaflin Halim. 2021. “The Effectiveness of Scrabble Game Media in Improving Learning Outcomes.” *Journal of Physics: Conference Series* 1933(1).
- Khairunnisah, Nur, Lambang Subagiyo, and Usman. 2019. “Developing Scrabble as a Chemistry Learning Media for Hydrocarbon Subject Matter Learning Using Problem Based Learning at SMK Muhammadiyah 3 Samarinda.” 224(Esic 2018): 99–101.
- Listyaningsih, Ms, Septina Alrianingrum, and Hendrik Pandu Paksi. 2020. “E-Learning as Media Teaching Learning Pancasila Education in Universitas Negeri Surabaya.” 226(Icss): 220–23.
- Pratiwi, C. Y. 2019. “Pengembangan Media Doodle Pop up Explosion Box untuk Ketrampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal PGSD. Volumr 07 Nomer 05*, 75.
- Purwoko, Budi. 2016. “Prosiding Seminar Nasional Jurusan BK UNESA Surabaya, 28 Mei 2016 Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan Karakter Menyosong Generasi Emas Indonesia.” : 29–37.
- Putri, Adelita Arifatur, Trisakti Handayani, and Mafruzah Mafruzah. 2019. “Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 Sdn Tlogomas 2.” *Jurnal Basicedu* 3(1): 141–45.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta Cv
- Rukajat, Ajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran..* Sleman: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Ridwan, and Wuri Wuryandani. 2020. “Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman.” *Jurnal Ketahanan Nasional* 26(2): 229.