**PENGEMBANGAN MEDIA JUMANJI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Enggar Dewi Oktasavira

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (enggaroktasavira16010644080@mhs.unesa.ac.id)

Fx. Mas Subagio

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (massubagio@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media visual berupa papan permainan Jumanji pada pembelajaran tematik dan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Proses penelitian ini tidak dapat dilakukan di lapangan dikarenakan adanya pandemi *covid 19* sehingga uji kepraktisan hanya dilakukan kepada guru kelas IV sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media Jumanji mendapatkan presentase kevalidan media sebesar 86% dengan kategori sangat valid, sedangkan untuk kevalidan materi mendapatkan presentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid, serta untuk kepraktisan media mendapatkan presentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik dan praktis. Berdasarkan hasil validasi dan kepraktisan yang diperoleh, pengembangan media Jumanji pada pembelajaran tematik dinyatakan valid dan layak sebagai media untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Jumanji, Tematik

Abstract

This research aims to develop of visual media in the form of Jumanji board games on the thematic learning and test the eligibility level of learning media based on validity and practicality aspect. The type of this research is development of research (Research and Development) that used ADDIE model with using qualitative and quantitative model. This research consist of 5 steps such as Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research process couldn't be done directly due to the Covid 19 pandemic, so the practicality test only to teachers from IV grades as test subject. The result of development research indicate that Jumanji as media get validity percentage in the amount of 86% with very valid category, while for validity of the material get percentage in the amount of 84% with very valid category then for practicality media get validity percentage in the amount of 98% with very good and practical. Based on the result validity and practicality that obtained, the development of Jumanji media on thematic learning is declared valid and decent as media that can be implemented on teaching and learning activity.

**Keywords:** Development, Jumanji, Thematic

# **PENDAHULUAN**

Di Sekolah Dasar pada umumnya biasanya menggunakan pembelajaran yang berjenis tematik, karena merupakan salah satu bentuk atau jenis model pembelajaran terpadu. Seperti yang diungkapkan Depdiknas (dalam Sumantri, 2016: 45), yaitu pada hakikatnya istilah pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang memakai tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran tematik tidak lagi berfokus pada mata pelajaran yang terpisah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik tidak hanya dipengaruhi oleh guru, namun juga dapat dipengaruhi dari dalam diri peserta didik, salah satunya yaitu motivasi atau stimulus. Motivasi belajar merupakan seluruh harkat penggerak dari dalam diri peserta didik yang memicu kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang mampu memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diharapkan oleh peserta didik dapat tercapai (Sardiman, 2013:75).

Namun dalam pelaksanaannya, melalui pengalaman peneliti bersamaan dengan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Banyu Urip VI Surabaya, serta setelah melakukan wawancara dengan beberapa guru khususnya pada kelas IV didapatkan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Di antaranya adalah pembelajarannya yang bersifat *teacher centered* atau pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, sehingga proses pembelajaran dinilai kurang menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pendukung juga menjadi penyebab permasalahan tersebut. Kendati di setiap SD sudah tersedia penunjang pembelajaran seperti video pembelajaran, *power point*, dan berbagai fasilitas penunjang seperti LCD proyektor, tidak banyak guru yang dapat memaksimalkan fasilitas tersebut. Beberapa guru hanya menggunakan gambar yang ditempelkan di papan tulis sebagai media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan beberapa di antaranya tidak menggunakan media pembelajaran. Sementara itu Dimyati dan Mudjiono (2006: 33) menyatakan bahwa media dan sumber belajar merupakan kualifikasi penting yang dapat mempengaruhi proses belajar. Kondisi tersebut membuat komunikasi dalam pembelajaran berlangsung hanya satu arah, yaitu guru kepada peserta didik. Hal ini tentu dapat menyebabkan minimnya pemahaman dalam menerima materi pembelajaran oleh peserta didik secara bermakna. Sementara paradigma pendidikan modern dalam Kurikulum 2013 menekankan bahwa peserta didik dianggap sebagai pusat belajar (*student centered*). Hal tersebut membuktikan bahwa fasilitas-fasilitas tersebut belum dapat mendukung atau terintegrasi dengan Kurikulum 2013.

Pada saat ini fasilitas yang mendukung pembelajaran atau sudah terintegrasi dengan Kurikulum 2013 adalah modul tematik yang didapatkan dari pemerintah. Modul tersebut berupa buku Tema yang merupakan pengorganisasian beragam mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Salah satu kekurangan modul tematik yaitu kurang luasnya pemaparan pengetahuan dan penjelasan materi dengan alokasi waktu yang cukup singkat, sehingga sering terjadinya keterlambatan belajar bagi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran tematik. Hal ini menunjukkan bahwa penting bagi guru untuk memposisikan diri sebagai pembimbing dan sumber belajar serta melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran (Hamzah, 2015: 10). Oleh sebab itulah dibutuhkannya variasi model dan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi guna memperkaya ilmu pengetahuan peserta didik.

Media pembelajaran tidak hanya dapat menunjang guru dalam penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat membuat peserta didik berpartisipasi secara langsung mempelajari materi yang dibahas. Seperti yang telah dijelaskan oleh Sudjana (2010: 2) tentang fungsi media pembelajaran yaitu dengan digunakannya media yang sesuai mampu memaksimalkan proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada peralihannya diharapkan mampu memaksimalkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman peserta didik dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi menarik, efektif serta efisien.

Tidak hanya menumbuhkan motivasi peserta didik, media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, melewati empat tahapan dalam perkembangan kognitif, yakni (1) Tahap sensori-motorik, mulai dari anak berusia 0 sampai dengan usia 2 tahun; (2) Tahap pra-operasional, mulai dari anak berusia 2 sampai dengan usia 7 tahun; (3) Tahap operasional kongkrit, mulai dari usia 7 sampai dengan usia 11 tahun; (4) Tahap operasional formal, mulai dari anak berusia 11 tahun sampai dewasa (Desmita, 2012: 46-47). Sesuai dengan teori tersebut, peserta didik kelas empat Sekolah Dasar pada umumnya berusia 10 tahun, yakni masih menempati tahapan operasional kongkrit. Di tahapan ini, peserta didik masih memiliki proses berpikir secara abstrak, di mana peserta didik belum dapat mengelola informasi yang disampaikan oleh guru, namun peserta didik sudah bisa untuk berpikir secara logis dengan memanfaatkan *object* konkret seperti benda-benda nyata dan kejadian atau peristiwa riil. Sehingga dibutuhkan adanya media agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Ditinjau dari persoalan yang terjadi saat ini, yaitu keterbatasan media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik. Media pembelajaran merupakan komponen utama ke empat dari rancangan pelaksanaan pembelajaran tematik, yaitu media dan bahan pembelajaran. Namun berdasarkan hasil penelitian Desty Triastuti, Dkk (2017: vol. 2 hal. 1345) menyatakan bahwa di SD Anak Saleh Malang banyak guru yang tidak memiliki cukup waktu untuk membuat atau menyediakan media dalam pembelajaran, serta sekolah belum memiliki media khusus yang bersifat tematik.

Dari permasalahan tersebut yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebuah media yang mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran tematik. Media yang akan dikembangkan merupakan sebuah media visual yaitu media papan permainan Jumanji. Jumanji merupakan permainan papan ajaib yang diadaptasi dari buku anak-anak Chris Van Allsburg pada tahun 1981 dengan judul yang sama, permainan ini akan berakhir jika seorang pemain telah mencapai jumanji yang merupakan garis *finish* dalam permainan ini (Serina Patterson, 2015: 1). Jumanji merupakan media pembelajaran berbentuk papan permainan yang mana merupakan kompetisi antar para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan diiringi aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan tersebut. Unsur dari permainannya dapat membuat peserta didik punya rasa tanggung jawab, mampu memecahkan masalah, dan rintangan yang menuntut peserta didik menyelesaikan visi dan misi permainan.

Sadiman (2012: 78) memaparkan bahwa sebagai media pendidikan, permainan adalah sesuatu yang dapat membuat peserta didik bergerak serta menumbuhkan rasa senang untuk dilakukan karena sangat menghibur. Permainan Jumanji menjadi media yang menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi antar pemain, serta dapat menciptakan rasa penasaran karena tidak ada yang tahu siapa yang akan menjadi pemenang dan siapa yang akan kalah. Sehingga pada permainan Jumanji memberikan potensi adanya kontribusi aktif dari para peserta didik dalam proses belajar. Seperti pada Kurikulum 2013 yang mencetuskan bahwa belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Sesuai dengan permainan Jumanji yang memiliki kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar secara aktif. Sehingga dalam kegiatan belajar ini guru dapat berperan sebagai fasilitator.

Media papan permainan Jumanji yang dikembangkan sedikit berbeda dengan permainan Jumanji karya Chris Van Allsburg pada bukunya. Pada media ini papan permainan Jumanji digunakan secara berkelompok dengan tujuan area tengah Jumanji sebagai *finish area*. Untuk dapat mencapai tujuan akhir harus dapat menjawab kartu tantangan yang disediakan untuk setiap kelompok pemain. Jalannya permainan ini dijaga oleh pengawas permainan yang dibekali kunci jawaban serta sticker bintang dan bom sebagai *reward* dan *punishment* bagi para pemain dalam menyelesaikan kartu tantangan. Kelompok yang mampu mencapai garis akhir terlebih dahulu dan banyak mendapatkan bintang (*reward*) adalah pemenangnya.

Hasil modifikasi dari papan permainan Jumanji ini diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Tematik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV pada Tema 6: Cita-citaku, Subtema 1: Aku dan Cita-citaku, Pembelajaran 1 yang berisi keterpaduan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kedua mata pelajaran tersebut dinilai sesuai dan cocok dengan karakteristik media papan permainan Jumanji. Oleh sebab itu, judul penelitian yang dipilih yaitu “Pengembangan Media Jumanji dalam Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.”

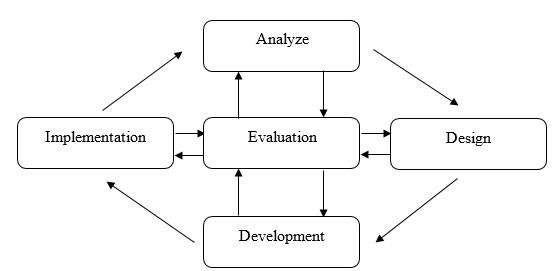
Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mengetahui prosedur pengembangan media Jumanji dalam pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar. (2) Mengetahui kevalidan media Jumanji pada pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar. (3) Mengetahui kepraktisan media Jumanji pada pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar.

**METODE**

Penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan atau yang dalam Bahasa Inggris disebut juga sebagai “*Research & Development*”. Metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 297). Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (dalam Tegeh, 2014: xiii) bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan suatu prosedur dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Adapun kegunaan produk yang dikembangkan adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

Prosedur penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media papan permainan Jumanji pada pembelajaran tematik kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009: 2) yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*); (2) tahap perancangan (*design*); (3) tahap pengembangan (*development*); (4) tahap penerapan (*implementation*); (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Lima langkah penelitian tersebut dapat digambarkan seperti pada Bagan 1.

**Bagan 1. Model Penelitian**



(Tegeh, 2014: 78)

Terdapat dua teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media Jumanji ini, instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi media dan validasi materi berupa angket yang digunakan para ahli untuk menilai media. Kemudian terdapat angket guru untuk melihat tanggapan atas kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu pernyataan atau pertanyaan dalam angket sudah disediakan opsi jawaban sehingga responden hanya dapat memilih jawaban yang telah tersedia.

Penelitian pengembangan media Jumanji ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan jumlah perolehan skor dari penilaian angket yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari bentuk saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, serta guru kelas. Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas menggunakan skala likert dengan ketentuan Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Skala Likert**

|  |  |
| --- | --- |
| Skor | Kategori |
| 1 | Sangat kurang |
| 2 | Kurang |
| 3 | Cukup |
| 4 | Baik |
| 5 | Sangat Baik |

Hasil angket yang berupa skor selanjutnya dihitung nilai presentase jawaban menggunakan rumus:

*E:\SKRIPSI\SKRIPSI LAMA\Gambar\3.jpg*

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah frekuensi

Rumus di atas digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan media Jumanji. Media dapat dikatakan valid atau layak jika hasil komponen validasi mendapatkan hasil lebih dari atau sama dengan 61%. Untuk mengukur presentase kelayakan dari hasil data kuantitatif dapat dengan menggunakan tabel kriteria presentase kelayakan media pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor Kriteria** | **Kriteria** |
| 0,00% - 20,00% | Sangat tidak valid dan tidak layak digunakan perlu revisi sangat berat |
| 21,00% - 40,00% | Tidak valid dan tidak boleh digunakan perlu revisi berat |
| 41,00% - 60,00% | Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi sedang |
| 61,00% - 80,00% | Valid dan dapat digunakan perlu revisi ringan |
| 81,00% - 100,00% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi |

(Riduwan, 2014: 41)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa papan permainan Jumanji. Media ini digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik dan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV. Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil dari media pembelajaran Jumanji yaitu meliputi kevalidan dan kepraktisan dari media Jumanji.

Media papan permainan Jumanji digunakan pada Tema 6: Cita-citaku, Subtema 1: Aku dan Cita-citaku, Pembelajaran 1 yang berisi keterpaduan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berisi materi tentang puisi, serta mata pelajaran IPA berisi materi tentang siklus hidup makhluk hidup serta upaya dalam pelestariannya.

Proses pengembangan media papan permainan Jumanji ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*), dan terakhir tahap evaluasi (*evaluation*).

**Analisis (*Analysis*)**

Tahap permulaan yaitu analisis yang ditargetkan untuk memutuskan materi yang akan dikembangkan dalam sebuah media Jumanji, supaya sesuai dengan kompetensi, karakteristik peserta didik, serta materi. Dalam menganalisis masalah peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Banyu Urip VI Surabaya dan didapatkan informasi bahwa terdapat kesulitan dalam pembelajaran tematik karena dipadukannya beberapa mata pelajaran dengan waktu yang terbatas yang menyebabkan peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran tematik sepenuhnya dalam satu pembelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan metode dan media yang digunakan oleh guru pada umumnya adalah metode ceramah serta sering tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai bagi peserta didik sehingga terjadi kesulitan dalam menerima informasi dan pengetahuan.

Analisis kurikulum yang digunakan di SDN Banyu Urip VI Surabaya adalah Kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang dalam penyampaiannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti kemudian melakukan analisa terhadap buku guru dan buku siswa untuk menentukan materi dan media yang cocok untuk digunakan serta menganalisa karakteristik peserta didik. Pada hasil analisis dipilih materi kelas IV pada tema Tema 6: Cita-citaku, Subtema 1: Aku dan Cita-citaku, Pembelajaran 1 yang berisi keterpaduan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berisi Kompetensi Dasar 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan dan 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Pada mata pelajaran IPA berisi Kompetensi Dasar 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya, dan 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya. Dipilih materi ini karena dalam materi-materi tersebut perlu memadukan pemahaman materi tentang puisi, daur hidup makhluk hidup, serta cita-cita.

Analisis kebutuhan peserta didik pada kelas IV dengan rentang usia 9-10 tahun menurut Piaget adalah senang dengan kegiatan bermain dan bekerja secara kelompok. Media Jumanji dapat menyampaikan informasi bukan hanya melalui gambar atau benda namun juga melalui soal-soal yang ada pada kartu tantangan, selain itu peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik berperan sebagai pemain utama dalam permainan, sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

## **Perancangan (Design)**

Pada langkah kedua ini, media didesain sedemikian rupa sehingga memiliki tampilan, penggunaan, dan isi yang berbeda dengan media yang sudah ada. Hasil dari fase ini masih berupa perancangan konsep awal dan menjadi acuan untuk tahap selanjutnya. Perancangan atau desain produk ini berupa perlengkapan media papan permainan Jumanji yang meliputi papan permainan, denah permainan, kartu tantangan, petunjuk permainan, serta materi yang dikembangkan.

Perancangan tampilan pada media Jumanji ini dibuat dalam bentuk papan permainan berbahan dasar kayu triplek dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 40 cm beserta desain yang mirip dengan yang ada pada adaptasi filmnya yaitu JUMANJI (1995). Di dalam papan permainan Jumanji terdapat denah permainan yang berisi empat *start* pada setiap ujung papan dan satu area *finish* yaitu pada tengah papan. Jalan penghubung antara area *start* menuju area *finish* berupa susunan persegi yang diberi nomor hingga area *start* terhubung dengan area *finish*. Pada permainan Jumanji kolom persegi disusun dengan bentuk meliuk-liuk hingga bersimpangan sehingga setiap pemain memiliki area start dan rute masing-masing dan tidak akan tercampur dengan pemain lain. Pada sisi penutup papan terdapat cara bermain dan aturan bagi para pemain, terdapat satu paket kartu tantangan, serta pion atau gacu sebagai identitas pemain. Kartu tantangan berisi pertanyaan dengan jumlah yang sama antara mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Kartu tantangan diberi warna yang berbeda untuk dapat membedakan kedua mata pelajaran, sebagai contoh kartu tantangan IPA diberi warna merah sedangkan kartu tantangan Bahasa Indonesia diberi warna kuning. Kartu tantangan tersebut harus dapat diselesaikan pemain untuk dapat memenangkan permainan. Media Jumanji didesain semenarik mungkin dengan tema hutan sesuai dengan tema pada pembelajaran sehingga dapat menghasilkan daya tarik bagi peserta didik.

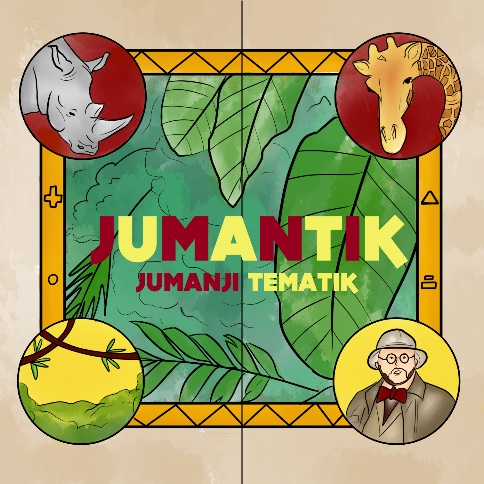
Berikutnya dalam tahap perancangan ini adalah penyusunan instrumen yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran. Penyusunan instrumen ini berupa aspek-aspek kriteria penilaian sesuai dengan kriteria pemilihan media yang baik. Adapun aspek-aspek tersebut adalah tampilan, kelayakan penyajian, dan efektivitas media. Sedangkan berdasarkan materinya meliputi aspek relevansi dengan kurikulum, kelayakan isi, dan kelayakan bahasa.

## **Pengembangan (Development)**

Pada langkah pengembangan inilah tahap di mana rancangan media yang telah diuraikan akan dijadikan sebagai dasar pengembangan media Jumanji.

Dalam pembuatan media Jumanji terdapat tiga langkah yang harus dilakukan. Yang pertama yakni pembuatan media diawali dengan mendesain gambar pada papan permainan dan kartu tantangan, serta menentukan isi sesuai dengan materi puisi dan daur hidup makhluk hidup menggunakan *software* atau aplikasi pengolah gambar *Paint Tool SAI* pada *PC*. Langkah kedua, yaitu pembuatan papan permainan yang berbahan dasar kayu triplek berukuran 40 cm x 40 cm dengan bentuk sesuai dengan papan permainan Jumanji pada umumnya. Kemudian melakukan pencetakkan pada desain gambar yang akan ditempelkan pada papan seperti sampul depan, denah permainan, dan aturan permainan menggunakan *sticker paper*. Langkah ketiga dilanjutkan dengan mencetak kartu tantangan yang telah didesain pada langkah pertama dengan menggunakan art paper berukuran 7 cm x 10 cm.

Tampilan papan permainan Jumanji bagian depan atau luar ditunjukkan pada gambar 1:



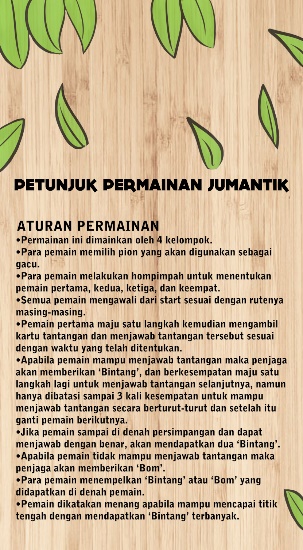
Gambar 1. Tampilan Depan Media Jumanji

Gambar 1 menunjukkan tampilan depan sebagai cover dari bagian papan permainan Jumanji. Ketika papan permainan Jumanji dibuka maka akan tampak tampilan papan bagian dalam yang ditunjukkan pada gambar 2:

****

Gambar 2. Tampilan Dalam Media Jumanji

Pada gambar 2 merupakan tampilan bagian dalam papan permainan Jumanji yang berisi denah permainan dan aturan cara bermain permainan Jumanji. Pada bagian denah permainan terdapat empat *start* yang terletak pada setiap sudut papan dengan area *finish* yang terletak di tengah papan, sehingga satu papan permainan dapat dilakukan oleh empat kelompok untuk saling berkompetisi mencapai *finish* sebagai tujuan akhir permainan ini. Untuk menjalankan permainan, pada setiap sudut start ditandai dengan satu karakter atau pion sebagai identitas kelompok pemain. Pada bagian kanan dan kiri papan terdapat petunjuk permainan yang berisi aturan bermain dan petunjuk bagi penjaga dan kelompok pemain dengan detail pada gambar 3 berikut:

Gambar 3. Petunjuk Permainan Jumanji

Pada denah permainan berisi rute dengan dua warna yang berbeda dalam setiap kotaknya. Pada kotak berwarna merah menunjukkan bahwa pemain harus mengambil kartu tantangan berwarna merah, sedangkan jika berada pada kotak berwarna kuning maka pemain harus mengambil kartu tantangan berwarna kuning. Desain kartu tantangan ditunjukkan pada gambar 4 dan gambar 5:

Gambar 4. Kartu Tantangan Jumanji Bahasa Indonesia

Gambar 5. Kartu Tantangan Jumanji IPA

Pada permainan ini terdapat empat peserta didik yang berperan sebagai penjaga untuk mengawasi jalannya permainan. Penjaga dibekali kunci jawaban kartu tantangan Jumanji seperti pada gambar 6 berikut:

Gambar 6. Kunci Jawaban Kartu Tantangan Jumanji

Peneliti memilih paduan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Tema Cita-citaku Subtema 1 Pembelajaran 1 yang berisi tentang materi puisi dan daur hidup makhluk hidup serta cara pelestariannya. Kartu tantangan berisi pertanyaan-pertanyaan meliputi materi puisi dan daur hidup makhluk hidup dan keterkaitannya dengan cita-cita. Jumlah kartu tantangan pada media ini adalah 40 kartu tantangan IPA dan 40 kartu tantangan bahasa Indonesia, masing-masing kelompok mendapat satu paket kartu tantangan. Peserta didik mendapat pertanyaan sesuai dengan angka dan warna kotak tempat bidak berhenti, jika berhenti pada kotak berwarna merah maka harus mengambil kartu tantangan berwarna merah yaitu mata pelajaran IPA materi daur hidup makhluk hidup, sebaliknya jika bidak berhenti pada kotak berwarna kuning maka harus mengambil kartu tantangan berwarna kuning yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan harus dapat menjawab dengan benar untuk dapat melangkah maju menuju area *finish*. Disediakan *sticker* bintang dan bom untuk diberikan kepada kelompok pemain yang kemudian ditempelkan dalam kotak pada rute permainannya sebagai *reward* dan *punishment.*

Berikutnya adalah proses penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti, sampai dengan penutup. Perangkat pembelajaran dibuat sesuai dengan kompetensi dasar pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

Kemudian media akan divalidasi dan dinilai oleh validator ahli media hal tersebut dilakukan agar dapat mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi dengan memberi penilaian pada lembar validasi penilaian kelayakan media serta memberikan masukan sebagai perbaikan media yang dikembangkan untuk dipakai sebagai acuan penyempurnaan media sebelum diterapkan atau digunakan di lapangan.

Untuk dapat melakukan validasi, ahli materi harus memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Minimal lulusan S2; (2) Ahli pada rumpun Tematik. Dosen yang memenuhi kriteria ini adalah Drs. Masengut Sukidi, M.Pd. Hampir sama dengan ahli materi, ktiteria ahli media yakni sebagai berikut: (1) Minimal lulusan S2; (2) Menguasai media pembelajaran. Dosen yang memenuhi kriteria ini adalah Drs. Suprayitno, M.Si.

**Penerapan (*Implementation*)**

Pada langkah penerapan atau implementasi ini merupakan tahap uji coba. Pada tahap ini media tidak diuji cobakan pada peserta didik dikarenakan adanya pandemic Corona Virus Covid-19 yang meliburkan segala aktivitas di sekolah. Bersamaan dengan adanya program pemerintah “*Stay at Home and Social Distancing*” maka penelitian dilakukan secara terbatas. Pada langkah ini akan dibagikan angket kepada guru untuk melihat tanggapan atau respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan juga untuk mengetahui kepraktisan media Jumanji. Pada penelitian ini angket diberikan kepada guru kelas IV di SDN Banyu Urip VI Surabaya.

**Evaluasi (*Evaluation*)**

Langkah kelima yang merupakan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada setiap langkah pengembangan ADDIE selalu dilakukan tahap evaluasi. Karena penelitian ini berpusat pada pengembangan, maka evaluasi yang digunakan adalah evaluasi sumatif. Penggunaan evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media papan permainan Jumanji yang didapatkan dari hasil validasi dan respon guru. Tahap ini juga berupa revisi atau perbaikan yang dilakukan setelah mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli media, dosen ahli materi, serta guru terhadap media papan permainan Jumanji. Tahap ini berguna dalam mengukur ketercapaian dari tujuan yang telah dirumuskan dalam mengembangkan produk Media Jumanji dalam pembelajaran tematik kelas IV materi puisi dan daur hidup makhluk hidup.

1. **Data hasil Kevalidan Media Jumanji**
2. **Validasi Media**

Media Jumanji dinyatakan valid melalui uji validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli pada bidangnya. Ahli media telah memberikan penilaian sehingga telah diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Jumanji**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang Dinilai** | **Nomor Butir Pertanyaan** | **Skor** |
| 1. | Kelayakan tampilan | 1, 2, 3, dan 4 | 17 |
| 2. | Kelayakan penyajian | 5, 6, dan 7 | 13 |
| 3. | Efektivitas media | 8, 9, dan 10 | 13 |
|  | Total skor | | 43 |

Hasil presentase skor:



P =  x 100%

P = x 100%

P = 86 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media Jumanji memiliki presentase skor sebesar 86% yang menyatakan bahwa media Jumanji termasuk dalam kategori valid untuk digunakan. Hasil revisi dari saran ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Revisi Media**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Revisi Media** |
| 1. | **Sebelum revisi:**  C:\Users\ASUS\OneDrive\Pictures\Documents\Depan.jpg |
|  | **Saran Ahli Media:**  Menyesuaikan posisi gambar cover menjadi vertikal pada posisi horizontal pintu papan permainan sehingga ketika membuka papan tidak perlu memutar posisi media Jumanji. |
|  | **Setelah revisi:**  **C:\Users\ASUS\OneDrive\Pictures\Depan2(3).jpg** |

1. **Validasi Materi**

Validasi materi dan perangkat pembelajaran tdilakukan oleh validator ahli dalam bidang tematik dengan menggunakan instrumen validasi materi yang telah disiapkan peneliti sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Jumanji**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang Dinilai** | **Nomor Butir Pertanyaan** | **Skor** |
| 1. | Relevansi dengan Kurikulum | 1, 2, dan 3 | 13 |
| 2. | Kelayakan isi | 4, 5, dan 6 | 13 |
| 3. | Kelayakan kebahasaan | 7, 8, 9, dan 10 | 16 |
|  | Total skor | | 42 |

Hasil presentase skor:



P =  x 100%

P = x 100%

P = 84 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa diperoleh hasil presentase skor kevalidan materi sebesar 84% yang menandakan bahwa materi yang terdapat pada kartu tantangan media Jumanji valid untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

1. **Data Hasil Kepraktisan Media Jumanji**

Kepraktisan media Jumanji dapat dilihat berdasarkan angket yang diberikan kepada guru kelas IV SDN Banyu Urip VI Bapak Saikhu, S.Pd. Berikut hasil dari angket guru:

**Tabel 6. Hasil Angket Guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang Dinilai** | **Skor** |
| 1. | Media “*JUMANJI*” menarik bagi peserta didik. | 5 |
| 2. | Pemilihan kombinasi warna yang menarik peserta didik. | 5 |
| 3. | Kualitas gambar sudah baik dan jelas. | 5 |
| 4. | Penggunaan tulisan pada media “*JUMANJI*” jelas dan mudah dibaca. | 4 |
| 5. | Peserta didik tidak kesulitan untuk memahami | 5 |
| 6. | Media “*JUMANJI*” dapat membuat peserta didik lebih temotivasi dalam belajar. | 5 |
| 7. | Materi pada media “*JUMANJI*” disampaikan dengan cara yang unik dan menarik. | 5 |
| 8. | Melalui media “*JUMANJI*”, peserta didik dapat memahami materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup serta kaitannya dengan cita-cita. | 5 |
| 9. | Media “*JUMANJI*” dapat membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi. | 5 |
| 10. | Melalui media “*JUMANJI*” membantu peserta didik untuk lebih baik lagi dalam pembelajaran. | 5 |
|  | **Total Skor** | **49** |

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru kelas IV diperoleh hasil presentase skor 98% dengan kategori sangat layak sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah diuraikan di atas, media Jumanji merupakan media yang berkualitas dengan kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi pembelajaran tematik materi puisi dan daur hidup makhluk hidup serta kaitannya dengan cita-cita. Pengembangan media Jumanji ini menggunakan jenis penelitian model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, development, Implementation,* dan *Evaluation*. Adapun tahap awal yang dilakukan sebelum proses pengembangan adalah adalah tahap analisis. Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media Jumanji agar sesuai dengan kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi. (1) Permasalahan dan kendala yang ada diketahui berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran serta wawancara kepada guru kelas IV SDN Banyu Urip VI Surabaya yang kemudian didapatkan informasi di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran tematik secara utuh dari guru, dapat dilihat dari hasil observasi dan belajar yang dimiliki peserta didik. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan kurang sesuai seperti hanya menggunakan metode ceramah dan tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru membuat peserta didik cepat bosan dan berdampak pada nilai peserta didik. (2) Analisis kurikulum, media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SDN Banyu Urip VI Surabaya yaitu kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu dalam penyampaiannya. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap buku guru dan buku siswa dan disesuaikan dengan permasalahan dan produk yang dikembangkan. Dalam analisis ini peneliti memilih materi puisi dan daur hidup makhluk hidup serta upaya pelestariannya sehingga sesuai dengan tema hutan pada permainan Jumanji. Selain itu Robert Fros (dalam Rosdiana, 2011: 7.5) mengemukakan bahwa puisi harus menyenangkan anak-anak serta membantu anak-anak dalam mengembangkan pengetahuan baru dan cara baru dalam mengetahui dunianya. Hal tersebut sesuai dengan definisi papan permainan Jumanji menurut Kile (dalam Hadi Wijaya, 2016: 89) yang mendefinisikan bahwa “*Jumanji means ‘many effects’ in Zulu and playing the game brings about ‘many effects’ for players*” yang berarti Jumanji adalah permainan yang memiliki banyak pengaruh bagi pemainnya dengan papan sebagai media permainannya. (3) Analisis karakteristik peserta didik, media Jumanji ini ditujukan kepada peserta didik kelas IV SDN Banyu Urip VI Surabaya dengan rentang usia 9-10 tahun, menurut Desmita (2012: 155) anak-anak pada usia 9 – 10 tahun cenderung mempunyai karakteristik yang senang bermain, senang bekerja secara kelompok, serta melakukan dan memeragakan sesuatu secara langsung. Sehingga dengan adanya objek konkret seperti media papan permainan Jumanji dapat membuat peserta didik lebih antusias dan lebih mudah dalam memahami materi.

Tahap kedua yaitu perencanaan. Pada tahap ini media dirancang hingga memiliki tampilan dan isi yang berbeda dari media yang telah ada. Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal sebagai dasar untuk tahap berikutnya. Produk dibuat dengan bahan dasar kayu triplek dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 40 cm disertai dengan desain gambar yang dicetak menggunakan *sticker paper* untuk ditepelkan pada papan. Dilanjutkan dengan membuat kartu tantangan dengan menentukan desain dan isi materi sesuai dengan kompetensi dasar tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV. Kartu tantangan dicetak menggunakan kertas berjenis *art paper* dengan ukuran lebar 7 cm dan tinggi 10 cm. Lynn DiDominicis (2005: 5) menyebutkan bahwa Jumanji merupakan papan permainan misterius ciptaan Chris Van Allsburg yang disebut sebagai “*Jumanji - A jungle Adventure Game*” yang artinya Jumanji adalah permainan petualangan hutan dalam bentuk permainan papan. Sehingga tema hutan pada media Jumanji sesuai dengan tema Cita-citaku materi puisi dan daur hidup makhluk hidup serta upaya pelestariannya.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini media Jumanji dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang. Kemudian dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi sebagai validator dengan menggunakan instrumen berupa angket rentang skor 1 sampai 5. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat valid atau layak utuk dilakukan uji coba ke tahap selanjutnya. Adapun hasil validasi media mendapat presentase skor sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Ahli media juga memberikan masukan terkait papan permainan media Jumanji yaitu dengan mengubah posisi sticker pada tampilan luar papan. Hal tersebut dilakukan agar ketika membuka papan tersebut bagaikan membuka pintu tanpa harus memutar papan untuk melihat bagian dalam papan Jumanji. Sedangkan pada validasi materi mendapatkan presentase skor sebesar 84% dengan kategori sangat valid.

Tahap keempat yaitu tahap penerapan atau implementasi. Pada tahap ini merupakan tahap uji coba namun dengan adanya pandemic *Corona Virus Covid-19* yang meliburkan segala aktivitas di sekolah dan bersamaan dengan adanya program pemerintah “*Stay at Home and Social Distancing*” maka penelitian dilakukan secara terbatas. Pada langkah ini dibagikan angket kepada guru kelas IV SDN Banyu Urip VI Surabaya untuk mengetahui tanggapan guru atas kelayakan media Jumanji. Hasil perhitungan angket respon guru terhadap media yaitu sebesar 98% dengan kategori sangat layak.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini media Jumanji telah dilakukan uji validasi dan kepraktisan yang kemudian mendapatkan revisi dan perbaikan dari ahli media, ahli materi, serta guru kelas. Berdasarkan hasil validasi media dan materi serta penilaian guru dinyatakan bahwa media Jumanji valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas IV Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 materi puisi dan daur hidup makhluk hidup serta upaya pelestariannya. Hal ini membuktikan bahwa media Jumanji seesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang disebutkan Majid (2014: 89) yaitu dapat memberikan pengalaman langsung, berpusat pada peserta didik, bersifat fleksibel dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Jumanji pada pembelajaran tematik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa: (1) Media pembelajaran Jumanji yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media dalam bentuk papan permainan berbahan kayu triplek berukuran panjang 40 cm dan lebar 40 cm yang berisi denah permainan, aturan permainan, gacu, serta dilengkapi dengan 4 paket kartu tantangan dengan jumlah total 80 kartu berukuran 7 cm x 10 cm. Kartu tantangan Jumanji berisi tentang materi puisi dan daur hidup makhluk hidup serta upaya pelestariannya. Media ini juga dilengkapi dengan sticker bintang dan bom untuk ditempelkan pada denah permainan kelompok pemain sesuai dengan kemampuannya dalam menyelesaikan kartu tantangan. (2) Proses pengembangan media Jumanji menggunakan model penelitian ADDIE dengan 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Namun pada tahap implementasi atau penerapan peneliti hanya melakukan uji kepraktisan dengan menggunakan instrument angket kepada guru kelas IV di SDN Banyu Urip VI Surabaya dikarenakan adanya *pandemic corona virus covid 19* sehingga tidak dapat melakukan uji coba di lapangan. (3) Tingkat kelayakan media papan permainan Jumanji dilihat dari dua aspek, yang pertama adalah tingkat kevalidan yang didapatkan berdasarkan validasi ahli materi sebesar 84% dengan kategori sangat valid serta validasi ahli media sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Yang kedua, yaitu tingkat kepraktisan media Jumanji yang didapatkan dari hasil angket respon guru sebesar 98% dengan kategori sangat layak.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Jumanji yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut: (1) Diharapkan media Jumanji dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran tematik secara utuh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (2) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait media Jumanji dalam pembelajaran tematik dan melengkapi kekurangannya sehingga media ini bisa menjadi media yang lebih inovatif. (3) Hasil penelitian ini juga dapat memunculkan ide untuk mengujicobakan media Jumanji ke lapangan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

A.M, Sadirman. (2013). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dimyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yunus, H., & Alam, H. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.

Sudjana, N., & Riva’i, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Patterson, S. (2015). *Games and Gaming in Medieval Literature* (1st ed). New York: Palgrave Macmillan.

Sadiman, A. S., & dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Tegeh, I. M., & dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design – The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rosdiana, Y., & Dkk. (2011). *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wijaya, H., & Sari, D. P. (2016). MAKING OF JFG (JUMANJI FOR GRAMMAR) BOARD GAME TO LEARN GRAMMAR FOR UNIVERSITY STUDENTS. *INOVISH JOURNAL*, *1*, 86–97.

Didominicis, L. (2005). *A Guide for Using Jumanji in the Classroom*. Westminster, U.S.A: Teacher Created Resourses, Inc.

Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan*, *2*, 1344–1350.