

VALIDITAS PERMAINAN *GOBAK SODOR* UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN MEMECAHKAN MASALAH PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL

Lilis Pitrianingsih

Mahasiswa S1 Pendidikan Sains, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

email:lilispitrianingsih@mhs.unesa.ac.id

Laily Rosdiana

Dosen S1 Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

email: lailyrosdiana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas permainan *Gobak Sodor* sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan memecahkan masalah pada materi pemanasan global. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap revisi produk. Hasil penelitian adalah validitas media permainan *gobak sodor* dikatakan valid sebagai media pembelajaran pada materi pemanasan global ditunjukkan pada kriteria isi dengan nilai modus sebesar 3, kriteria penyajian dengan nilai modus sebesar 3, kriteria persyaratan permainan pendidikan dengan nilai modus sebesar 3 dan 4, kriteria kebahasaan dengan nilai modus sebesar 3. Semua aspek mendapatkan kategori baik, sehingga dapat dikatakan valid sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : media pembelajaran, permainan gobak sodor, pemanasan global.

Abstract

.This research aims to describe the validity of the Gobak Sodor game as a learning to practice problem solving skills in global warming material. This type of research is a research and development (R&D). This research only done at the product revision stage. The results of the research on the validity of the game media gobak sodor are valid indicated by a mode value of 3 in the content criteria, the presentation criteria mode value is 3, criteria for educational game requirements mode value 3 and 4, language criteria mode value 3. All aspects get a worthy category, so that it can be said to be valid as a learning media.

Keyword: instructional media, gobak sodor game, global warming.

PENDAHULUAN

Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan kurikulum 2013. Proses pembelajaran menurut kurikulum 2013 memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dilihat dari aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (Psikomotor). Peningkatan kualitas pembelajaran diupayakan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan aktivitas dan karakter siswa.

Pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menyatakan bahwa “Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan selama pembelajaran yaitu buku siswa dan lembar kegiatan peserta didik. Akan tetapi, selama ini guru belum pernah menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam menjawab soal-soal yang berupa permasalahan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *prapenelitian*. Siswa diberikan soal yang memuat indikator keterampilan memecahan masalah.

Dari hasil penyelesaian soal yang diberikan kepada siswa menyatakan bahwa keterampilan mengidentifikasi masalah 37,5%, merencanakan solusi 35%, mengumpulkan data 30%, menentukan solusi 35%. Sehingga dari hasil tersebut keterampilan memecahkan masalah pada siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu untuk mengatasi kesulitan dalam memecahkan masalah, berdasarkan hasil angket siswa menyatakan tertarik menggunakan media permainan sebanyak 83%. Oleh sebab itu, metode yang diterapkan yaitu dengan penggunaan media permainan pada saat pembelajaran. Melalui permainan keterampilan dan materi yang dipelajari jauh lebih mudah untuk diterapkan dan dipahami daripada keterampilan dan materi yang diperoleh melalui pelajaran biasa (Sadiman, 2014).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Uskup & Curtis (Iswinarti, 2016) saat ini banyak anak-anak yang tidak tahu cara bermain permainan tradisional. Salah satu alasan permainan tradisional tidak dimainkan lagi disebabkan daya tarik yang lebih besar terhadap permainan modern. Padahal permainan modern seperti *video game* dan permainan lainnya yang didukung oleh perkembangan komputer berdampak buruk pada perkembangan anak dan dapat menyebabkan kecanduan yang sering berkolerasi negatif (Anderson & Carnagey, 2009). Menurut Aksoy (Mehmet, 2016) mengatakan bahwa permainan tradisional memfasilitasi pemecahan masalah dan *self-management* dimasa kecil. Berdasarkan fakta tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran permainan *Gobak Sodor* yang telah dimodifikasi.

Permainan *Gobak Sodor* mempunyai arti *gobak* yaitu bergerak dengan bebas, dan *sodor* artinya tombak. Permainan *Gobak Sodor* mempunyai kelebihan yaitu mengandung nilai budaya yaitu nilai kegembiraan atau kesenangan, melatih *skill* motorik, melatih strategi, sportivitas, melatih kerjasama, rasa tanggungjawab, solidaritas, nilai kepemimpinan, dan nilai kejujuran (Wiana, 2012). Keterampilan memecahkan masalah dapat dilatihkan dengan baik melalui kartu permainan yang telah disediakan untuk dapat menyelesaikan permasalahan autentik atau nyata sehingga memungkinkan adanya berbagai solusi.

Mengacu pada pembelajaran abad 21 berfokus pada masalah dan proses dunia nyata. Menurut Fadel (2008) terdapat kerangka keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), kreativitas (*creativity*) dan inovasi (*innovation*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*). Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Modifikasi Permainan *Gobak Sodor* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatihkan Keterampilan Memecahkan Masalah Pada Materi Pemanasan Global".

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keterampilan pembelajar atau kemampuan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Nurdin, 2016). Menurut pendapat Sadiman (2014) menyatakan bahwa permainan (*games*) didefinisikan setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat empat komponen dalam permainan yaitu: adanya pemain, adanya lingkungan tempat permainan berlangsung, tujuan dalam permainan, dan tampilan permainan.

Teori belajar yang mendukung adalah teori belajar Piaget bahwa proses belajar mengikuti pola perkembangan sesuai dengan umur. Karakteristik perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget dibagi menjadi empat tahap yaitu: (1) tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), (2) tahap praoperasi (usia 2-7 tahun), (3) tahap operasi konkrit (usia 8-11 tahun), (4) tahap operasi formal (11 tahun keatas). Siswa SMP kelas VII dengan usia rata-rata 12-13 tahun berada tahap operasional formal, dimana terjadi peralihan tahapan konkrit menuju operasional formal. Pada tahap tersebut pemikiran-pemikiran abstrak dapat dilakukan namun masih sangat sulit. Menurut Suyono (2014) teori Vygotsky menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kooperatif bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit (*top down proses*) jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya dalam kelompok kecil.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: Bagaimana validitas permainan *gobak sodor* sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan memecahkan masalah pada materi pemanasan global?"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengacu metode R & D (*Research and Development*). Metode penelitian ini dilakukan hanya sampai pada revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 21 Surabaya. Sasaran penelitian ini adalah validitas permainan sebagai media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil telaah yang berupa saran dan komentar dalam media yang dimodifikasi. Analisis hasil validasi menilai setiap kriteria validitas media. Kemudian, hasil validasi digunakan untuk mendeskripsikan validitas media tersebut. Berikut kategori validasi media yang digunakan:

Tabel 1 Kategori validasi media

Penilaian	Nilai Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1
Sangat Kurang	0

Sumber: Modifikasi Riduwan (2014)

Media permainan *Gobak Sodor* dikatakan valid apabila persentase mencapai modus ≥ 3 dengan kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan telaah terlebih dahulu kepada dosen penelaah. Selanjutnya dilakukan revisi pada media berdasarkan saran dan masukan dari dosen penelaah. Adapun saran dari dosen penelaah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil telaah dan perbaikan

Sebelum	Perbaikan	Sesudah
	gambar pada buku pedoman disesuaikan dengan materi.	
	kartu permainan diberikan kode soal	

Validasi Media

Setelah tahap telaah, media divalidasi oleh 2 validator dan guru IPA. Berikut hasil validasi oleh ketiga validator.

Tabel 3 Hasil validasi modifikasi permainan *gobak sodor*

No	Penilaian			Mo	Kriteria
	V1	V2	V3		
Kriteria isi terdiri dari					
Kejelasan tujuan permainan	3	3	3	3	Baik
Peraturan permainan ditulis secara berurutan	3	3	4	3	
Aktivitas permainan	4	3	3	3	

No	Penilaian			Mo	Kriteria
	V1	V2	V3		
berurutan					
Permainan mengandung kegiatan pembelajaran	4	3	3	3	
Kriteria penyajian terdiri dari					
Kejelasan huruf, angka, dan gambar	3	3	4	3	Baik
Keserasian warna dan gambar	3	3	3	3	
Kartu soal berdasarkan kisi-kisi	3	4	3	3	
Kartu soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	3	4	4	
Kejelasan aturan permainan	3	3	3	3	
Kriteria persyaratan permainan pendidikan terdiri dari					
Permainan berpusat pada siswa	4	3	3	3	Baik
Permainan menyenangkan	4	3	4	4	
Kartu soal membantu memahami materi	4	4	3	4	
Aturan permainan melatih sportivitas	3	3	3	3	
Kriteria Kebahasaan Terdiri dari					
Kesesuaian dengan EYD	3	3	3	3	Baik
Bahasa mudah dipahami	4	3	3	3	
Bahasa sesuai dengan usia siswa	3	3	3	3	

Permainan *gobak sodor* sebagai media pembelajaran telah layak digunakan dengan kategori baik, namun terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh validator terhadap modifikasi permainan *gobak sodor* sebagai media pembelajaran antara lain: (1) tulisan pada permainan *gobak sodor* diperjelas karena terdapat beberapa tulisan yang kurang dipahami; (2) peraturan permainan dibuku pedoman dilengkapi dengan kegiatan diskusi; (3) sampul pada buku pedoman dibuat lebih menarik, gambar sedikit monoton; (4) menambahkan gambar kartu permainan dibuku pedoman; (5) pada kartu soal disesuaikan anantara ranah soal dan indikator memecahkan masalah; (6) pertanyaan pada kartu soal tidak boleh sama dengan soal *posttest*. Adanya beberapa masukan yang diberikan oleh validator, permainan *gobak sodor* telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Berikut ini gambar perbaikan buku pedoman.

Tabel 4 Hasil perbaikan media

Sebelum perbaikan	Saran	Setelah perbaikan
	sampul buku pedoman dibuat lebih menarik, gambar pada sampul sedikit monoton	
	menambahkan gambar kartu permainan dibuka pedoman;	

Kelayakan permainan *Gobak Sodor* divalidasi oleh 3 validator yaitu dua dosen dan satu guru IPA. Penilaian berdasarkan pada kriteria isi, kriteria penyajian, kriteria persyaratan permainan pendidikan, dan kriteria kebahasaan.

Berdasarkan hasil validasi kriteria isi dari keempat aspek penilaian memperoleh nilai modus sebesar 3 dengan kategori baik. Hal itu selaras dengan penelitian Pratiwi (2016) yang menyatakan bahwa media permainan merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan dari keseluruhan materi pelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Karakteristik permainan dapat dilihat dari segi desain, warna, dan cara bermain. Kriteria penyajian diperoleh dari kelima aspek dengan nilai modus sebesar 3 dalam kategori baik. Terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki yaitu pada aspek keserasian warna dan gambar yang disebabkan karena gambar pada sampul buku pedoman permainan *Gobak Sodor* kurang sesuai dengan materi pemanasan global. Selain itu, pada aspek kejelasan aturan permainan juga perlu diperbaiki dikarenakan kurang lengkapnya aturan pada buku pedoman sehingga kurang mengoptimalkan penilaian.

Permainan *Gobak Sodor* memenuhi kriteria persyaratan permainan pendidikan dengan nilai modus sebesar 3 dan 4. Penilaian pada aspek tersebut modusnya ada dua hal itu karena terdapat sekumpulan data bisa mempunyai lebih dari sebuah modus (Sudjana, 2005: 78). Nilai modus sebesar 3 dan 4 diperoleh dari empat aspek penilaian. Aspek penyajian permainan berpusat pada siswa mendapatkan penilaian yang kurang optimal oleh validator. Hal tersebut karena aturan buku pedoman lebih

fokus kepada siswa yang bermain sehingga siswa yang menunggu giliran bermain kurang mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, dalam buku pedoman ditambahkan aturan adanya diskusi kelompok.

Kriteria kebahasaan memperoleh nilai modus sebesar 3 dengan kategori baik. Nilai kriteria kebahasaan diperoleh dari hasil nilai modus tiga aspek penilaian.

Berdasarkan segi validitas aspek yang dinilai meliputi kriteria isi, penyajian, persyaratan permainan pendidikan, dan kebahasaan. Hasil penilaian secara berturut-turut dari keempat aspek memperoleh nilai modus sebesar 3 dengan kategori baik. Menurut Riduan (2013) suatu media dikatakan layak apabila mencapai nilai modus ≥ 3 dengan kategori baik atau sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Gobak Sodor* yang dimodifikasi layak digunakan sebagai media belajar siswa. Dapat dibuktikan dengan respon siswa yang menyatakan permainan *gobak sodor* mudah dipahami sebesar 100%. Sedangkan berdasarkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dianalisis melalui N-gain sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.

Adanya modifikasi media pembelajaran dapat membantu guru untuk berinovasi sehingga menunjang pembelajaran. Adanya media pembelajaran permainan membuat suasana belajar menyenangkan sehingga efektif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana (2016) yang menyatakan bahwa agar pembelajaran tidak membosankan, seorang pengajar juga perlu menggunakan suatu alat yang digunakan agar menunjang pembelajaran, yaitu dengan menggunakan pembelajaran.

PENUTUP
Simpulan

Kevalidan permainan *Gobak Sodor* sebagai media pembelajaran dinilai dari aspek kriteria isi memperoleh nilai modus sebesar 3, kriteria penyajian memperoleh nilai modus sebesar 3, kriteria persyaratan permainan pendidikan memperoleh nilai modus sebesar 3 dan 4, dan kriteria kebahasaan memperoleh nilai modus sebesar 3. Sedangkan peningkatan hasil belajar berdasarkan *N-gain score* sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.

Saran

Perlu adanya perbaikan pada aspek kejelasan aturan dan tujuan permainan *gobak sodor* sehingga mendapatkan hasil yang optimal sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Fadel, Charles. 2008. *21st Century Skills: How Can You Prepare Students For The New Global Economy?*

Paris: Patnership for 21st Century Skills. (Diunduh pada tanggal 20 September 2018).

Iswinarti, dkk. 2016. *The Influence Of Traditional Game With Experiential Learning Method On Social Competence. International Journal Of Recent Scientifict Research Vol 7, Issue 4. Available Online at <http://www.recentscientific.com>*. (Diunduh pada tanggal 09 April 2018).

Nurdin, Syafruddin dan Adrianto. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Pratiwi, Yuni. Eva. Layli Rosdiana, dan Endang Susantini. 2016. *Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Media Permainan Geprek Kempung Berbasis Penyelesaian Soal Pada Materi Kalor*. (Online) (Diunduh pada tanggal 16 April 2019).

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Raharjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Suyono, dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.

Rosdiana. Laily, dan Dhita Ayu Permata Sari. 2016. *Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Model Inkuiri Dengan Menggunakan Animasi*. (Online) Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA), Volume 1, Nomor 1. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>. (Diunduh tanggal 17 April 2019).

Wiana, Rama D. 2012. *Perencana Game "Galah Asin" Untuk Memperkenalkan Budaya Tradisional Jawa Barat*. (Online). Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.04 No. 2. Diunduh pada tanggal 24 Oktober 2018.

Winarso, Widodo. 2014. *Problem Solvibg, Creativity dan Decision Making dalam Pembelajaran Matematika*. (Online). Jurnal EduMa Vol. 3, No. 1. Hal 1-16.