
VALIDITAS PERMAINAN CONGKLAK PADA MATERI TATA SURYA UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Luvi Festy Zarafayana^{1*}, Laily Rosdiana²

^{1,2}Jurusan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

*E-mail: lailyrosdiana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan validitas permainan congklak pada materi tata surya untuk siswa SMP kelas VII. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Pungging dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen data yang dihasilkan adalah berupa lembar telaah dan lembar validasi. Hasil penelitian validitas permainan congklak dapat ditinjau dari hasil lembar validasi dan lembar telaah yang sudah diisi dengan dosen ahli dan guru mata pelajaran IPA. Analisis hasil pada lembar validasi adalah didapatkan rata-rata nilai modus sebesar 4. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kevalidan media permainan congklak yang dikembangkan terdiri dari beberapa aspek yakni aspek isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian media, dan aspek fungsi permainan memperoleh kategori yang sangat layak digunakan dengan nilai modus kelayakan sebesar 4.

Kata kunci: *Validasi Media, Permainan Congklak.*

Abstract

The research carried out aims to describe the validity of the Congklak game on solar system material for seventh grade junior high school students. This research was conducted at SMPN 2 Pungging with a total of 24 students. This research is a development research that is using the ADDIE development model. The resulting data instrument was in the form of a study sheet and a validation sheet. The results of the research on the validity of the Congklak game can be reviewed from the results of the validation sheet and the study sheet that has been filled in by expert lecturers and science subject teachers. Analysis of the results on the validation sheet is obtained an average mode value of 4. The conclusion of this study is the validity of the developed Congklak game consists of several aspects namely the content aspect, linguistic aspects, media presentation aspects, and aspects of the game function get a very decent category used with a feasibility mode value of 4.

Keywords: *Media Validation, Congklak Game.*

How to cite: Luvi F. Z., & Laily, R., (2020). Validitas Permainan Congklak pada Materi Tata Surya untuk Siswa SMP kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 8(2). pp. 153-158.

© 2020 Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa dan berpusat pada siswa. Di samping itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa Kurikulum 2013 juga mengamanatkan untuk mendorong peserta didik agar mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, menalar, dan mengomunikasikan terhadap apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran (Kemendikbud, 2013)

Proses pembelajaran seperti yang diharapkan oleh Kurikulum 2013 tentu diharapkan dapat diimplementasikan pada semua mata pelajaran baik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maupun mata pelajaran lainnya. Pembelajaran IPA saat ini dituntut untuk belajar aktif yang terimplikasikan dalam kegiatan secara fisik ataupun mental, tidak hanya mencakup aktivitas *hands-on* tetapi juga *minds-on* (Permendikbud No. 22; 2016). Selain itu, salah satu kompetensi yang berkaitan dengan Kurikulum 2013 adalah keterampilan peserta didik, penilaian keterampilan peserta didik dilakukan melalui kegiatan praktik, hasil atau produk, proyek, portofolio dan atau teknik lain yang sesuai dengan kompetensi yang dinilai (Permendikbud No. 23:2016).

Selain itu, di dukung dengan adanya teori pengembangan media pembelajaran oleh Arsyad (2014) yang digambarkan pada kerucut pengalaman Edgar Dale menyatakan penyerapan materi dalam proses belajar-mengajar itu berbeda. Maka hasil belajar seseorang akan lebih bermakna dan dapat diingat dengan melakukan sesuatu kegiatan karena dengan melakukan suatu kegiatan akan dapat mengingat 90% dari apa yang di pelajari. Seperti kegiatan belajar mengajar bisa menggunakan media permainan sehingga siswa tidak mudah cepat bosan.

Sebelum media permainan digunakan oleh siswa, maka media permainan tersebut perlu di validasi oleh tim ahli validasi media/validator. Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar 1986). Suatu skala atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Konsep validitas tes dapat dibedakan atas tiga macam yaitu validitas isi (*content validity*), validitas konstruk (*construct validity*), dan validitas empiris atau validitas kriteria. Validitas isi suatu tes mempermasalahkan seberapa jauh suatu tes mengukur tingkat penguasaan terhadap isi atau konten atau materi tertentu yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tujuan pengajaran. Dengan kata lain tes yang mempunyai validitas isi yang baik ialah tes yang benar-benar mengukur penguasaan materi yang seharusnya dikuasai sesuai dengan konten pengajaran yang tercantum dalam

Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP). (Zulkifli, 2016)

Validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut. Artinya tes itu valid apabila butir-butir tes itu mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang diujikan atau yang seharusnya dikuasai secara proporsional. (Heryanti, 2017)

Validitas konstruk (*construct validity*) adalah validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh butir-butir tes mampu mengukur apa yang benar-benar hendak diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang telah ditetapkan. Validitas konstruk biasa digunakan untuk instrumen yang dimaksudkan mengukur variabel konsep, baik yang sifatnya performansi tipikal seperti instrumen untuk mengukur sikap, minat konsep diri, locus kontrol, gaya kepemimpinan, motivasi berprestasi, dan lain-lain, maupun yang sifatnya performansi maksimum seperti instrumen untuk mengukur bakat (tes bakat), inteligensi (kecerdasan intelektual), kecerdasan, emosional dan lain-lain. (Heryanti, 2017)

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa kelas VIII di sekolah SMPN 2 Pungging. Sebanyak 62,5% siswa menyatakan bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Alasan siswa mengatakan bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik adalah sebanyak 71,8% siswa mengatakan bahwa pelajaran IPA terdapat banyak hafalan yang membosankan, sebanyak 21,8% siswa mengatakan bahwa pelajaran IPA terdapat banyak rumus-rumus dan hitungan, dan sebanyak 6,2% siswa mengatakan bahwa pelajaran IPA banyak yang bersifat abstrak. Hal ini juga didukung oleh sebanyak 81,2% siswa mengatakan bahwa metode yang paling sering digunakan guru IPA saat mengajar dikelas adalah metode ceramah dan sebanyak 18,7% siswa mengatakan dengan metode diskusi kelompok. Kegiatan pembelajaran seperti ini akan menciptakan suasana pembelajaran menjadi berpusat pada guru dan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa menjadi kurang baik. Siswa merasa bosan apabila pembelajaran menggunakan metode yang sama pada setiap pertemuan.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media permainan tradisional congklak. Hal itu juga didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu hasil penelitian Ucik (2018) menyatakan bahwa pengembangan permainan congklak hasil belajar mengalami peningkatan skor gain sebesar 0,7 termasuk kriteria peningkatan tinggi dan hasil penelitian Tri (2020) menyatakan bahwa validitas media permainan congklak dari barang bekas sebesar 91,1% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka media permainan congklak dari barang

bekas dikategorikan sebagai media pembelajaran yang layak.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement and Evaluation*). Pada penelitian ini didapatkan hasil melalui validasi yang tercakup pada tahap *Development*. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pengembangan permainan congklak pada materi tata surya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik telaah dan validasi. Instrumen penelitian yang diperlukan pada penelitian ini adalah lembar telaah dan lembar validasi. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Pungging. Validasi dilaksanakan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen ahli IPA dan 1 guru IPA SMP. Pada lembar validasi disediakan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari desain sebelumnya. Hasil akhir yang didapatkan penulis dari validasi adalah skor validitas

Data validasi dianalisis menggunakan skala 1-4 yang diadopsi dari Riduwan (2016) dengan kriteria kurang hingga sangat layak.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi

Skor Validasi	Kriteria Penilaian
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Cukup
1	Kurang

(Riduwan, 2016)

Berdasarkan kriteria tersebut, media permainan congklak yang dikembangkan dikatakan layak apabila skor modulusnya mencapai ≥ 3 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sub bab ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai pengembangan permainan congklak pada materi tata surya di SMPN 2 Pungging. Hasil yang didapat adalah berdasarkan lembar telaah dan lembar validasi. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh:

a. Lembar Telaah

Berdasarkan alur penelitian yang telah dijelaskan pada bab III, sebelum media permainan divalidasi maka dilakukan telaah yang bertujuan untuk mendapatkan saran atau masukan dari Dosen FMIPA Unesa yang kemudian dilakukan revisi. Data hasil telaah pada media permainan congklak tercantum pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Telaah Media Permainan Congklak

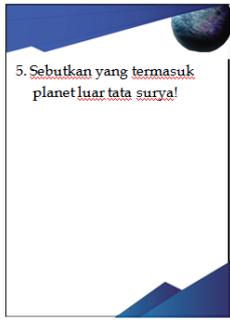
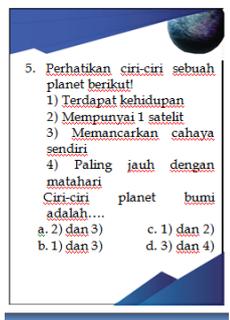
No	Aspek yang Dinilai	Sumber	Saran dan Komentar
Kualitas Soal			
1	Kesesuaian soal yang terdapat dalam media permainan dengan tujuan pembelajaran.	Kartu soal	Masih ada soal pada kartu yang masih kurang sesuai.
2	Kesesuaian soal yang terdapat dalam media dengan tingkatan kelas siswa	Kartu soal	Ada yang masih kurang sesuai
Kualitas Bahasa			
3	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang baik dan benar	Buku panduan, kartu soal, dan kartu peluang	Tidak ada revisi
Kriteria Penyajian Media			
4	Media permainan dilengkapi dengan buku panduan	Buku panduan	Tidak ada revisi
5	Tampilan media permainan menarik	Papan congklak, kartu soal, dan kartu peluang	Tidak ada revisi
6	Ukuran gambar jelas dan sesuai	Kartu soal dan kartu peluang	Tidak ada revisi
Kesesuaian Persyaratan Permainan			
7	Kemudahan dalam menggunakan permainan congklak	Pelaksanaan permainan	Tidak ada revisi
8	Media permainan dapat	Pelaksanaan	Tidak ada revisi

No	Aspek yang Dinilai	Sumber	Saran dan Komentar
	menyenangkan siswa	permainan	
Keamanan Media Permainan			
9	Media yang digunakan aman	Papan congklak, kartu soal,	Lapisan plastik transparan masih kurang rapi dan bagus

Berdasarkan tabel 2 tentang lembar telaah yang telah ditelaah oleh dosen FMIPA terdapat beberapa hal yang perlu direvisi terkait dengan media permainan congklak yang telah dikembangkan diantaranya masih terdapat soal yang kurang sesuai dengan indikator pembelajaran dan plastik yang terdapat pada papan media permainan congklak kurang rapi dan bagus.

Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh dosen terhadap media permainan congklak sebagai media pembelajaran adalah:

Tabel 3. Saran dan Komentar Lembar Telaah

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Kartu soal belum sesuai dengan indikator dan tujuan	Kartu soal sudah sesuai dengan indikator dan tujuan
	
Kartu soal berbentuk kotak (lancip) sehingga berbahaya	Kartu soal sudah tumpul sehingga tidak berbahaya

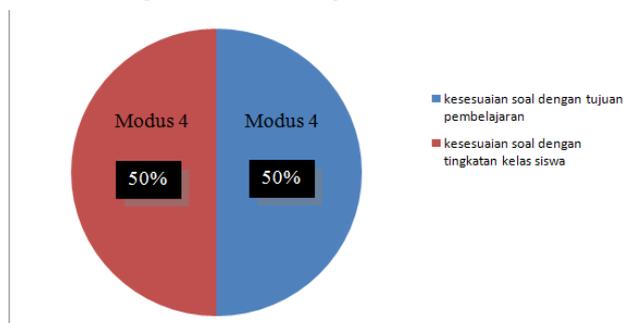


b. Lembar Validasi

Media permainan congklak yang telah ditelaah dan direvisi kemudian divalidasi untuk memperoleh kevalidan media pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh 3 validator. Validasi permainan terdiri atas kualitas soal, kualitas bahasa, kriteria penyajian media, kesesuaian persyaratan permainan, keamanan media permainan. Berikut ini hasil validasi media permainan congklak.

a) Aspek Isi

Hasil penilaian oleh para validator mengenai permainan congklak dapat diketahui bahwa, pada aspek isi permainan congklak sebagai media pembelajaran secara keseluruhan memperoleh modus dengan skor 4. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, dapat diketahui bahwa permainan congklak memuat kesesuaian indikator soal berdasarkan materi tata surya sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

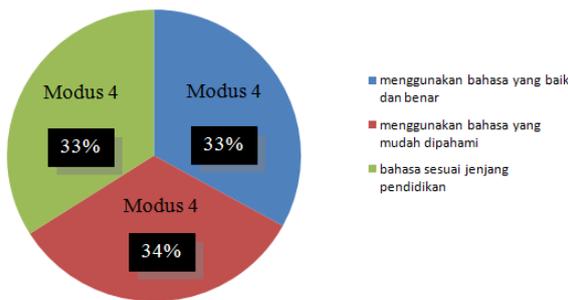


Gambar 1. Hasil Validasi Aspek Isi

Berdasarkan gambar 1 tentang hasil validasi aspek isi, dapat diketahui bahwa permainan congklak yang dikembangkan dikatakan layak apabila mendapat penilaian dari para validator pada setiap aspek mencapai modus ≥ 3 . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek isi pada permainan yang memperoleh modus 4 termasuk dalam kriteria sangat layak maka dapat dikategorikan sangat baik (Riduwan, 2016). Dari penilaian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa aspek penyajian permainan congklak memperoleh presentase kelayakan sebesar 100%.

b) Aspek Kebahasaan

Berdasarkan data hasil validasi permainan congklak oleh validator, aspek kebahasaan memperoleh nilai modus yaitu 4, nilai ini diperoleh berdasarkan komponen dalam aspek kebahasaan yang meliputi (1) bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang baik dan benar, (2) menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan (3) bahasa sesuai jenjang pendidikan. Dalam hal ini termasuk dalam kriteria sangat layak atau dikategorikan sangat baik (Riduwan, 2016).



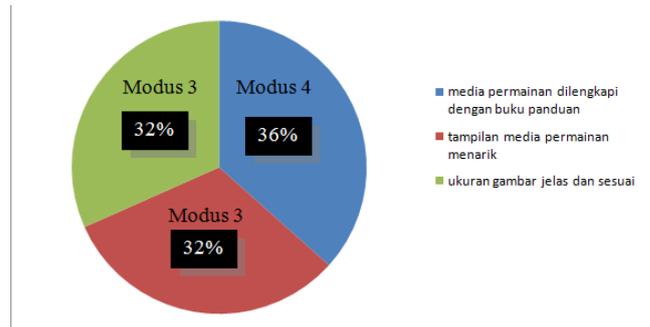
Gambar 2. Hasil Validasi Aspek Kebahasaan

Menurut Anita (2018) bahwa unsur bahasa harus menyampaikan pesan secara bahasa agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Unsur kebahasaan juga harus menggunakan bahasa yang baik dan sesuai dengan jenjang pendidikan. Oleh karena itu media permainan congklak dalam segi aspek kebahasaan mendapatkan presentase sebesar 100% yang dikategorikan sangat layak digunakan.

c) Aspek Penyajian Media

Pada aspek penyajian media berdasarkan tabel 4, permainan congklak rata-rata mendapatkan modus sebesar 3. Nilai ini diperoleh dari 3 kriteria yaitu media permainan dilengkapi dengan buku

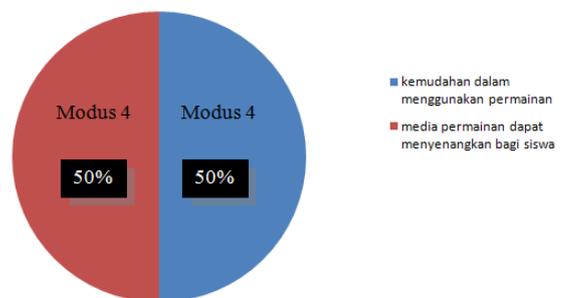
panduan mendapatkan nilai modus 4, Tampilan media permainan menarik mendapatkan nilai modus 3, dan ukuran gambar jelas dan sesuai mendapatkan nilai modus 3. Berdasarkan kriteria tersebut dapat dikategorikan baik (Riduwan, 2016).



Hal ini sesuai dengan Heryanti (2014) yang menyatakan bahwa media permainan congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila tampilan media permainan yang digunakan menarik sehingga siswa merasa senang apabila menggunakan media permainan yang dikembangkan. Menurut Arsyad (2014) menyatakan bahwa penyajian yang baik dapat memberikan stimulus yang tepat kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Media yang digunakan juga harus dipastikan aman bagi siswa.

d) Aspek Fungsi Permainan

Berdasarkan data hasil validasi permainan congklak oleh para validator, aspek fungsi permainan memperoleh nilai modus yaitu 4. Nilai ini berdasarkan komponen dalam aspek fungsi permainan yang meliputi media permainan congklak dapat menyenangkan siswa yang memperoleh nilai modus 4 dan dinyatakan sangat baik.



Gambar 4. Hasil Validasi Aspek Fungsi Permainan

Didukung dengan penelitian Sari (2016) yang menyatakan media permainan harus menyenangkan bagi siswa agar mereka dapat dengan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru dan juga menyebabkan agar siswa tidak mudah cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

dapat diketahui bahwa permainan congklak yang dikembangkan dikatakan layak apabila mendapat penilaian dari para validator pada setiap aspek mencapai modus ≥ 3 . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek fungsi permainan yang memperoleh nilai modus 4 termasuk dalam kriteria sangat layak maka dapat dikategorikan sangat baik (Riduwan, 2016).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil serta pembahasan yang terdapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kevalidan media permainan congklak yang dikembangkan terdiri dari beberapa aspek yakni aspek isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian media, dan aspek fungsi permainan memperoleh kategori yang sangat layak digunakan dengan nilai modus kelayakan sebesar 4.

Saran

Pengembangan permainan congklak ini hanya diterapkan hanya sebatas pada materi tata surya, perlu adanya penelitian lanjutan pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Bashooir, K. & Supahar. (2018). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi Sains Pelajaran Fisika Berbasis *STEM*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 219-230. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.19590>
- Delu, H & Nur, M.W. 2016. *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan kota Tambolaka*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Dywan, A. A. & Airlanda, G. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *STEM* dan Tidak Berbasis *STEM* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal of Elementary Education*, 4(2), 344-354. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.353>
- Heryanti. 2017. Kearifan Lokal Permainan Congklak sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 5(2), 53-62. <https://dx.doi.org/10.12928/jrpkpf.v5i2.9977>
- Kemendikbud. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyani, dkk. 2017. Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 4(2), 202-207. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i2.809>
- Nurdiana Ucik. 2019. The Effectiveness of Congklak Traditional Game to Improve Students Learning Motivation in Human Excretion System Materials. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 54-65. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i1.10495>
- Permendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan, 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Sari Elisa, dkk. 2018. *Pendekatan Hierarki Abraham Maslow pada Prestasi Kerja Karyawan PT Madubaru Yogyakarta*. JPSB Vol 06, No 01
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulardi, Nur, M., & Widodo, W. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model *Problem Based Learning (PBL)* Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 802-810. <http://dx.doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p802-810>