

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Game Menjelajah Ruang* Berbasis *Construct* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Bagi Siswa di Sekolah Dasar

Nova Aria Siswi¹, Wahyudi²

^{1,2} Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

Email : 292017154@student.uksw.edu, yudhi@uksw.edu

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 Juni 2021

Direvisi: 30 Juli 2021

Dipublikasikan: Agustus 2021

e-ISSN: 2089-5364

DOI: 10.5281/zenodo.5184453

Abstract:

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the thematic learning media Construct-based Space Exploration Game to improve students' critical thinking skills with thematic-based problem solving in elementary schools. This research is a type of development research or R&D (Research and Development). Development research is the process used to develop and validate Educational products. The results showed that the game media exploring space in the thematic learning of grade 4 students was practical for use in learning. This can be shown from the questionnaire on the response results of grade 4 students. The results of the student response questionnaire obtained a score of 219, with a percentage of 91% which can be categorized as very good.

Keywords: *Development, thematic, thinking, critical*

PENDAHULUAN

Satuan pembelajaran selaku wadah buat meningkatkan keahlian siswa sebaiknya melakukan proses pendidikan secara interaktif, inspirati, mengasyikkan, menantang, memotivasi siswa buat berpartisipasi aktif, dan membagikan ruang yang lumayan untuk prakarsa, kreativitas, serta kemandirian cocok dengan bakat, atensi, serta pertumbuhan raga dan psikologis siswa (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016). Pendidikan sendiri dapat mengubah pandangan hidup seseorang, dengan pendidikan yang diharapkan dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana informasi menjadikan wawasan seseorang

menjadi bertambah dan semakin luas. Pendidikan sebagai aktivitas data, serta bisa disebarluaskan kepada generasi penerus sesuatu bangsa lewat teknologi data, sanggup mengganti tantangan jadi kesempatan, serta memahami bermacam tata cara dalam pemecahan permasalahan (Rahmat, 1989).

Pendidikan dapat dikatakan baik apabila di dalam proses pembelajaran anak dapat mengembangkan sesuatu yang ia dapatkan menjadi temuan baru berupa inovasi dari karya mereka sendiri yang di ambil dari pembelajaran mereka pada saat itu. Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspek (Priatna, 2004). Dalam pendidikan terdapat dua jenis arti yaitu

pendidikan dalam arti luas dan pendidikan dalam arti sempit yang dipergunakan sebagai pegangan untuk mengetahui suatu perbedaan di dalam pendidikan. Setelah itu pembelajaran secara luas dimaksud selaku proses pergantian perilaku serta tingkah laku seorang ataupun kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia lewat upaya pengajaran serta latihan (Poerwadarminta, 1985).

Maka pendidikan dalam arti luas dapat dikatakan sebagai suatu pendidikan yang lebih mengajarkan pada pengalaman nyata seseorang di dalam kehidupan. Belajar secara nyata berarti menggali potensi dalam diri untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam sebagai bentuk upaya hasil dari pengalaman berkelanjutan dengan mendewasakan diri baik di ruang lingkup sekolah maupun lingkungan masyarakat. Sebab pendidikan dalam arti luas ini dapat di dilakukan di mana saja dan kapan saja. Sehingga dalam makna yang luas, pembelajaran tidak dibatasi oleh ukuran ruang serta waktu, maksudnya tidak terbatas di area sekolah ataupun penyekolahan (*schooling*) saja, akan tetapi berlangsung semenjak lahir sampai wafat dunia. Sebagaimana nasehat dari ulama “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian hingga liang lahat” (Mustofa bin Abdullah, 1/52). Beda halnya dengan pendidikan dalam arti sempit yang dibatasi hanya orang tertentu yang masuk dalam pendidikan tersebut seperti mereka yang memiliki predikat sebagai siswa atau mahasiswa. Dalam pengertian sempit pendidikan selain dibatasi juga terbatas dalam ruang lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mudyaharjo (2001) yang mengatakan bahwa dalam pengertian sempit, tujuan pembelajaran terbatas pada pengembangan kemampuan-kemampuan tertentu serta mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup di masyarakat (Redja Mudyahardjo, 2001). Dengan begitu pendidikan dalam arti sempit memang diperuntukkan bagi kalangan siswa atau mahasiswa sebelum mereka menginjakkan diri ke dalam dunia pendidikan yang dalam

arti luas yaitu dengan terjun langsung ke lapangan menemui hal baru dan ruang lingkup yang baru baik dari masyarakat maupun keluarga.

Perkembangan zaman semakin menuntut seseorang untuk lebih berpikir kritis dan kreatif dalam mengembangkan berbagai media sebagai bentuk cara lain supaya kegiatan yang di kemas tidak mudah membuat bosan di semua kalangan dan terus berinovasi untuk meminimalisir sebagai persaingan. Keahlian berpikir ialah keahlian yang sangat dibutuhkan dalam mengalami tantangan kehidupan. Keahlian tersebut antara lain keahlian berpikir kritis, berpikir kreatif, dekameter keahlian pemecahan permasalahan (Kalelioglu & Gulbahar, 2014). Ada sebagian penafsiran tentang berpikir kritis. Facione (2011) menyatakan bahwa berpikir kritis ialah pengaturan diri dalam memutuskan suatu yang menciptakan interpretasi, analisis, penilaian, serta inferensi, ataupun pemaparan memakai sesuatu fakta, konsep, metodologi, kriteria, ataupun pertimbangan kontekstual yang jadi dasar dibuatnya keputusan. Ennis (2011) menambahkan bahwa berpikir kritis ialah keahlian berpikir reflektif serta beralasan yang difokuskan pada apa yang dipercayai ataupun dicoba.

Dengan begitu peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan pemecahan masalah berbasis tematik di Sekolah Dasar. Bila dilihat dari aspek kurikulum, keahlian pemecahan permasalahan jadi salah satu tujuan dalam pendidikan matematika di sekolah ialah melatih metode berpikir serta bernalar dalam menarik kesimpulan, meningkatkan keahlian membongkar permasalahan, dan meningkatkan keahlian mengantarkan data ataupun mengkomunikasikan ide-ide lewat lisan, tulisan, foto, grafik, peta, diagram, serta sebagainya (Depdiknas, 2006). Media *Game Menjelajah Ruang* ini dapat dijadikan sebagai bentuk media pembelajaran yang bisa dilakukan dalam jaringan (*daring*) untuk siswa agar tetap

mematuhi peraturan dari pemerintah terkait *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* dengan menerapkan sistem belajar dari rumah. Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka Percepat Penindakan *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* diresmikan pada 31 Maret 2020, Pemerintah Daerah (Pemda) bisa melaksanakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk satu provinsi ataupun kabupaten/ kota tertentu (Peraturan Pemerintah Nomor 21 tahun 2020). Dengan adanya surat edaran dari pemerintah tersebut maka pendidikan di Indonesia diberlakukan sistem pembelajaran secara online atau dalam jaringan (daring) sampai batas waktu yang belum ditentukan. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian serta kejelian partisipan didik dalam menerima serta mencerna data yang disajikan secara *online* (Riyana, 2019). Media pembelajaran berupa *Game Menjelajah Ruang* dapat melatih ke kritisitas siswa dalam pemecahan masalah *game* ini tidak memberatkan siswa dalam penggunaannya serta menjadikan media pembelajaran yang lebih interaktif juga menyenangkan. Adapun isi dari *Game Menjelajah Ruang* yang dikembangkan berupa soal latihan yang sesuai dengan pembelajaran secara individu ditujukan untuk siswa kelas tinggi khususnya kelas 4 Sekolah Dasar. Dengan adanya pengembangan dari kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas juga kritis setiap individu dalam menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi mengenai pembelajaran tematik melalui sebuah permainan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Sutarti

dkk, 2017). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini ialah media *Game Menjelajah Ruang* berbasis *Construct* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan pemecahan masalah pada pembelajaran Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku Kelas IV SD. Secara umum, desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Borg and Gall yang meliputi 10 tahapan (*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation*). Akan tetapi peneliti hanya akan melakukan 6 langkah yang dapat disederhanakan dalam model ASSURE untuk mempermudah penyusunan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru kelas 4 SD Negeri Asinan 02 dan siswa kelas 4 SD Negeri Asinan 02.

Desain Pengembangan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE. Menurut Smaldino dkk, (2008) model ASSURE merupakan suatu rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Model ASSURE memiliki 6 tahapan, yakni: analisis peserta didik (*Analyse Learner*), merumuskan tujuan (*State Objectives*), memilih media dan bahan (*Select Method, Media or Materials*), penggunaan media dan bahan (*Utilize Media and Materials*), partisipasi pelajar (*Require Learner Participation*), dan penilaian dan revisi (*Evaluate and Revise*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D, digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk atau media yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu *game menjelajah ruang* untuk menumbuhkan pemikiran kritis dalam aktivitas pemecahan masalah pembelajaran tematik. Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV dan guru SD Negeri Asinan 02, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang. Desain pengembangan yang digunakan dalam penyusunan media ini adalah model *ASSURE*. Model *ASSURE* terdiri dari *Analyze Learners* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), *States Objectives* (Merumuskan Tujuan Pembelajaran), *Select Method, Media or Materials* (Memilih Media dan Bahan), *Utilize Media and Materials* (Penggunaan Media dan Bahan), *Require Learner Participation* (Partisipasi Pelajar), dan *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Uraian dari hasil enam tahap dalam model *ASSURE* adalah sebagai berikut.

Analyze Learners (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

Tahap ini dilakukan sebagai awal untuk mengembangkan media pembelajaran tematik berupa *game* untuk menumbuhkan pemikiran kritis dalam aktivitas pemecahan masalah pembelajaran tematik. Kegiatan yang dilakukan yaitu dengan wawancara Bapak Ibrahim Seto Banyu Sejati selaku guru kelas IV di SD Negeri Asinan 02. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah mengembangkan media pembelajaran tematik. Media yang dikembangkan tersebut berupa video pembelajaran dan papan bermain, belum menggunakan media interaktif berupa *game* dalam pembelajaran. Dari data yang sudah didapatkan selanjutnya dijadikan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran *game* menjelajah ruang, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa

sehingga memiliki minat belajar yang tinggi dan memudahkan siswa untuk memahami suatu materi serta dapat menangkap materi yang telah disampaikan dan mengerjakan soal yang diberikan dengan baik.

State Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)

Langkah kedua adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada hasil analisis kemampuan awal siswa. Terdapat beberapa pertimbangan yang diperlukan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang meliputi: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD). Sehingga sesuai dengan Kurikulum 2013, tujuan pembelajaran terdiri dari empat komponen yaitu ABCD. A (*Audience*), B (*Behavior*), C (*Condition*), D (*Degree*). Berikut rumusa Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

Tabel 1. Rumusan Kompetensi Dasar & Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa	
Indonesia	
1.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)	1.5.1 Menentukan unsur intrinsik dari cerita
1.5 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	1.5.1 Menentukan unsur intrinsik cerita
Matematika	
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat	3.9.1 Meneentukan rumus keliling segitiga

dua dengan akar pangkat dua

2.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua	2.9.1	Menyelesaikan masalah tentang keliling segitiga
-----	--	-------	---

PPKn

1.1	Mendeskripsikan hubungan simbol dengan Pancasila	1.1.1	Menghubungkan sikap dengan sila ketiga Pancasila
-----	--	-------	--

4.1	Menjelaskan makna hubungan simbol dengan Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1	Memilih kegiatan yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai sila ketiga Pancasila
-----	--	-------	---

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui game menjelajah ruang siswa diberi kesempatan untuk menentukan unsur intrinsik dari cerita yang telah dibaca dengan tepat.
2. Melalui game menjelajah ruang siswa diberi kesempatan untuk menempatkan unsur intrinsik cerita yang dibaca dengan benar.
3. Disajikan gambar segitiga, siswa dapat menemukan rumus keliling segitiga dengan benar.
4. Disajikan gambar segitiga, siswa dapat menyelesaikan masalah tentang keliling dan luas segitiga dengan benar.
5. Melalui game menjelajah ruang siswa diberi kesempatan untuk menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila ketiga Pancasila dengan benar.
6. Melalui game menjelajah ruang siswa diberi kesempatan untuk memilih kegiatan yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai sila ketiga Pancasila dengan benar.

Select Methods, Media, or Materials (Memilih Media dan Bahan)

Langkah ketiga dalam model desain pengembangan ini yaitu memilih media dan bahan ajar yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Metode yang dipilih dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Metode ceramah digunakan untuk memberi informasi awal pembelajaran mengenai pengertian sila ketiga Pancasila, luas dan keliling segitiga, serta cara menentukan keliling dan luas segitiga. Dari penjelasan yang diberikan tersebut siswa dapat melakukan tanya jawab kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Metode diskusi dan penugasan dilakukan saat siswa memainkan *game menjelajah ruang*.

Setelah metode, hal yang perlu dilakukan yaitu memilih media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang akan digunakan merupakan *game menjelajah ruang* yang berisi tentang materi tematik. *Game menjelajah ruang* memuat materi materi tematik meliputi mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika. Langkah ketiga setelah memilih metode dan media pembelajaran adalah memilih bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih diantaranya buku guru, buku siswa serta materi atau permasalahan pada pembelajaran temati yang terdapat pada *game menjelajah ruang*.

Utilize Media and Materials

Langkah selanjutnya adalah penggunaan media dan bahan ajar yang sudah dipilih dalam langkah sebelumnya. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu perlu dilakukan uji pakar atau validasi guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Terdapat dua komponen yang diujicobakan, yakni sebagai berikut:

- a) Uji Pakar Materi

Uji pakar materi bertujuan untuk mengevaluasi kelengkapan materi, kebenaran materi, dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Pakar materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan media *game menjelajah ruang* adalah Ibu Yohana Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Validasi dilakukan dengan memberikan instrumen uji ahli materi yang berisi aspek kelayakan isi, bahasa, dan mendorong keingintahuan serta keaktifan. Pakar materi mengkoreksi materi yang selanjutnya memberikan kritik serta saran kepada peneliti apakah materi pada media tersebut layak atau tidak untuk diujicobakan di lapangan. Hasil validasi pakar materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuaian dengan materi pelajaran
	Kesesuaian materi dengan konsep yang berlaku
	Keruntunan penyajian materi
	Keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran
	Kelengkapan materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik
Bahasa	Jumlah soal yang diberikan cukup
	Kesesuaian penggunaan bahasa pada materi dengan tingkat perkembangan peserta didik
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif

Mendorong keingintahuan dan keaktifan	Game mendorong siswa memahami materi	4
	Game mendorong siswa aktif dalam pembelajaran	5
Jumlah		38
Presentase		76%

Data di atas adalah perolehan nilai dari pakar materi. Berdasarkan hasil pakar materi *game menjelajah ruang* yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor sebesar 38 dengan presentase sebesar 76% sehingga dikategorikan baik dan layak untuk digunakan.

Uji Pakar Media

Uji pakar media dilakukan bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan *game menjelajah ruang*, kemenarikan dan efektivitas visual pengguna *game menjelajah ruang* yang dilakukan oleh pakar media. Pakar media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan media *game menjelajah ruang* adalah Bapak Adi Winanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Validasi dilakukan dengan memberikan instrumen uji ahli media yang berisi aspek tampilan, bahasa, cakupan isi, keterkaitan elemen, keseimbangan elemen media pada *game menjelajah ruang*. Pakar media mengkoreksi media yang dikembangkan dan selanjutnya memberikan kritik serta saran kepada peneliti apakah media tersebut layak atau tidak untuk diujicobakan di lapangan. Berikut ini hasil dari pakar media yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Pakar Media

Aspek	Indikator	Skor
3 Tampilan	Kemenarikan tampilan pada <i>game</i>	5

	Kesesuaian warna pada <i>layout</i> dengan informasi (konsep) yang akan disampaikan	5 siswa di dalamnya. Siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran serta untuk melihat kepraktisan media interaktif yang sudah dikembangkan. Kegiatan
	Kesesuaian gambar pada <i>game</i> dengan konsep	4 pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut hasil analisis kepraktisan media
Bahasa	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan pada <i>game</i>	5 dalam pembelajaran.
	Kemudahan dalam membaca tulisan pada <i>game</i>	1) Hasil respon peserta didik Uji coba terbatas dilakukan oleh 4 peserta didik kelas IV SD Negeri Asinan 02 guna untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif yang
Cakupan isi	Kemenarikan isi pada <i>game</i>	5 dikembangkan. Pada uji terbatas ini peneliti menggunakan angket uji terbatas siswa
	Penggunaan kalimat pada <i>game</i> membantu penyampaian materi	4 untuk mengetahui respon mereka setelah mencoba media <i>game</i> menjelajah ruang. Berikut hasil uji coba terbatas 6 siswa yang berupa respon peserta didik dapat dilihat
	Alur pada <i>game</i> membantu pemahaman materi	5 pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor
5		
1.	Saya bersemangat belajar tematik dengan menggunakan media pembelajaran <i>game menjelajah ruang</i>	24
2.	Saya dapat memainkan serta mengerjakan tugas yang terdapat di dalam media pembelajaran <i>game menjelajah ruang</i> tanpa meminta bantuan teman	21
3.	Dengan adanya media pembelajaran <i>game menjelajah ruang</i> , saya menjadi tertarik untuk belajar tematik	22
4.	Pada saat guru menyampaikan materi yang terdapat dalam media <i>game menjelajah ruang</i> , saya memperhatikan dengan baik	23
5.	Materi yang disampaikan oleh guru terkait media <i>game menjelajah ruang</i> saya catat dengan rapi	21

Data di atas adalah perolehan nilai dari pakar media. Berdasarkan hasil pakar media *game menjelajah ruang* yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor sebesar 56 dengan persentase sebesar 93% sehingga dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan.

Require Learner Participation

Tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan

6.	Saya sangat berantusias mengikuti pembelajaran karena media yang disajikan menarik dan menyenangkan	21
7.	Setiap tugas yang disajikan dalam media pembelajaran saya kerjakan dengan baik	24
8.	Saya mampu menyelesaikan masalah pada setiap mata pelajaran yang terdapat pada <i>game menjelajah ruang</i> sendiri	20
9.	Saya merasa terlatih untuk berpikir secara kritis dalam memainkan <i>game menjelajah ruang</i>	20
1010 ...	Saya merasa terlatih untuk berpikir cara memecahkan masalah pada setiap soal dalam <i>game menjelajah ruang</i>	23
	Jumlah	21
		9
	Presentase	91
		%

Berdasarkan hasil respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *game menjelajah ruang* mencapai angka presentase sebesar 91% yang dapat dikategorikan sangat baik, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik dapat memahami dan memperoleh kepraktisan ketika menggunakan media *game menjelajah ruang*.

Evaluate and Revise

Tahap terakhir dalam ASSURE adalah evaluasi dan revisi. Evaluasi dan revisi dilakukan dalam rangka mengukur prestasi siswa dan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti.





1) Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah memperoleh validasi dari pakar, revisi dilakukan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pakar, sehingga perbaikan

produk sesuai dengan kaidah yang sudah ditentukan. Saran maupun kritik yang didapat dari uji pakar dijadikan pedoman oleh peneliti untuk melakukan revisi produk. Revisi desain atau produk yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan oleh pakar dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Revisi Berdsarkan Saran Pakar

Saran	Ganti kata “QUEST” dengan kata lain yang lebih mudah dipahami siswa (misalnya “PERTANYAAN”).
Tampilan Sebelum Revisi	
Tampilan Sesudah Revisi	
Saran	Kata “adi” diperbaiki menjadi “Adi”.
Tampilan Sebelum Revisi	

Tampilan Sesudah Revisi	
Saran	Keterangan sisi di gambar segitiga seharusnya a, b dan c.
Tampilan Sebelum Revisi	
Tampilan Sesudah Revisi	
Saran	Tambahkan penjelasan kegunaan pita di soal dan benahi ukuran bendera yang belum sesuai dengan yang seharusnya.
Tampilan Sebelum Revisi	

Tampilan Sesudah Revisi	
Saran	Tambahkan feedback/respon jika jawaban siswa benar.
Tampilan Sebelum Revisi	
Tampilan Sesudah Revisi	
Saran	Ditambahkan materi pada game
Tampilan Sebelum Revisi	
Tampilan Sesudah Revisi	

	
Saran	Tata letak icon pada halaman diubah, sebaiknya aturan terlebih dahulu baru main
Tampilan Sebelum Revisi	
Tampilan Sesudah Revisi	

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan produk media *game menjelajah ruang* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 4 SD. Penelitian dan pengembangan media tematik dengan tahap-tahap ASSURE, yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: *Analyze Learners* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), *States Objectives* (Merumuskan Tujuan Pembelajaran), *Select Method, Media or Materials* (Memilih Media dan Bahan), *Utilize Media and Materials* (Penggunaan Media dan Bahan), *Require Learner Participation* (Partisipasi Pelajar), dan *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi) (Smaldinno dkk, 2008).

Langkah awal penelitian pengembangan ini yaitu melakukan analisis untuk mendapatkan data dengan melakukan

wawancara kepada guru kelas 4 SDN Asinan 02. Dari wawancara diperoleh hasil bahwa dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media berupa video pembelajaran dan papan bermain. Sebelumnya guru belum menggunakan media interaktif berupa *game*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *game* menjelajah ruang untuk diterapkan di sekolah dasar. Dengan media pembelajaran interaktif seperti *game* menjelajah ruang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah bagi siswa.

Dalam merancang media pembelajaran, yang peneliti lakukan adalah menentukan judul dan tema media *game* menjelajah ruang, menyiapkan sumber yang diambil dari buku serta referensi lain, merancang isi dari media pembelajaran *game* menjelajah ruang. Penentuan judul disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, Indikator, dan materi pada pembelajaran tematik. Adapun tema yang dipilih adalah Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Subtema 3 Pekerjaan Orangtuaku, pembelajaran ke 4. Media dirancang berdasarkan KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya), KD 3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila, KD 3.9 Menjelaskan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

Dalam pengembangan media *game* menjelajah ruang ini dilakukan uji validasi dari pakar materi dan pakar media. Hasil yang didapat dari validasi pakar materi, media *game* menjelajah ruang layak untuk digunakan, karena memperoleh skor 38 dengan presentase 76% yang dapat dikategorikan baik dan layak untuk digunakan. Sedangkan hasil yang diperoleh dari uji validasi pakar media, media *game* menjelajah ruang layak untuk digunakan, karena memperoleh skor 56 dengan presentase 93% sehingga dapat dikategorikan sangat baik dan layak untuk

digunakan dalam pembelajaran. Media interaktif *game* menjelajah ruang bermanfaat bagi siswa dalam melakukan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (2009) diantaranya yaitu menarik minat belajar siswa dengan menyajikan metode serta media yang bervariasi.

Revisi desain dilakukan dengan melihat kritik dan saran yang diberikan oleh pakar materi dan pakar media. Revisi produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagian besar mengarah pada media. Revisi mengacu pada penulisan dan tampilan pada media pembelajaran *game* yang dikembangkan. Media pembelajaran ini memiliki fungsi yang sesuai dengan pendapat Rusman (2012) yaitu sebagai jembatan siswa dalam proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan (waktu, tenaga, ruang dan indera), dapat menjadi permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dan meningkatkan hasil serta proses pembelajaran.

Media interaktif *game* menjelajah ruang yang sudah diujikan oleh pakar materi dan pakar media selanjutnya dilakukan uji kepraktisan. Penelitian ini dilakukan hanya sampai uji kepraktisan dengan melakukan uji terbatas yang melibatkan 6 siswa. Ujicoba media dilakukan di SD Negeri Asinan 02. Setelah diberikan media interaktif *game* menjelajah ruang, siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan berupa *google form*. Hasil dari angket respon peserta didik dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan.

Tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan untuk dilakukan uji coba secara luas maka penelitian hanya dilakukan sampai uji terbatas. Dari hasil uji kevalidan dan kepraktisan dapat dilihat bahwa media interaktif *game* menjelajah ruang mendapatkan hasil yang baik dan dapat diterapkan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Media *game* menjelajah ruang pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 4 tergolong layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Perihal ini dapat ditunjukkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh pakar materi dan pakar media. Hasil uji validasi pakar materi memperoleh skor 38, dengan presentase 76% dapat dikategorikan baik dan hasil uji validasi pakar media memperoleh skor 56, dengan presentase 93% dapat dikategorikan sangat baik.

Media *game* menjelajah ruang pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 4 praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Perihal ini bisa ditunjukkan dari angket hasil respon peserta didik kelas 4. Hasil angket respon peserta didik diperoleh skor 219, dengan persentase 91% yang dapat dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Standar Kompetensi Matematika Sekolah Menengah Atas dan Madrasah aliyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Disposition and Abilities*. Last Revised. Emeritus Professor: University of Illinois.
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Millbrae: Measured Reasons and The California Academic Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Permananda, T. P. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 5(1), 18-24
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*: Alfabeta.

Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russel, J. D., & D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall Inc.

Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158.