

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RIDDLE PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS I SD

¹Ainun Nur Anisa, ²Lala Rizqillah, ³NurAjizah, ⁴Sani Suci Cahyanengsih, ⁵Siti Dewi Astuti.

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Abstrak

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dengan berbagai media. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) menanamkan nilai kewarganegaraan dan nasionalisme, namun efektivitasnya masih diperdebatkan. Media pembelajaran penting untuk menyampaikan materi dan memotivasi siswa. Kurangnya media menurunkan motivasi dan konsentrasi siswa. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran efektif untuk simbol-simbol Pancasila dan lambang negara di kelas 1 SD, menggunakan game teka-teki (riddle) dan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi oleh ahli menunjukkan media riddle sesuai dengan tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas, efektivitas, serta kesesuaian materi.

Sejarah Artikel

Submitted: 14 Juni 2024

Accepted: 17 Juni 2024

Published: 27 Juni 2024

Kata Kunci

Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Nasionalisme, Media Pembelajaran, Game Riddle, ADDIE

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi langsung atau tidak langsung yang terjadi diantara guru dan siswa dengan menggunakan berbagai media dan pola pembelajaran yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran terdapat pola, metode, taktik atau cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar tercapainya kompetensi dasar. Salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Ketersediaan perantara pendidikan, media pembelajaran dan juga materi ajar menjadi sebuah keniscayaan dalam proses belajar mengajar. Tanpa kehadiran hal-hal di atas, tentu pendidik atau guru akan kesulitan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang secara khusus dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan, termasuk nasionalisme. Namun, efektivitas pembelajaran PKN dalam menanamkan jiwa nasionalisme pada siswa sekolah dasar masih menjadi perdebatan di kalangan akademisi dan praktisi pendidikan. Dalam konteks Indonesia, nasionalisme memiliki akar sejarah yang kuat, terbentuk melalui perjuangan melawan kolonialisme dan upaya membangun identitas nasional pasca kemerdekaan. Sumpah Pemuda 1928 dan proklamasi kemerdekaan 1945 menjadi tonggak penting dalam pembentukan semangat nasionalisme Indonesia. Namun, seiring berjalannya waktu dan perubahan dinamika global, konsep nasionalisme ini perlu terus direvitalisasi dan disesuaikan dengan konteks kekinian.

Media pembelajaran adalah suatu jembatan yang mengantarkan siswa pada pesan pokok bahasan. Hal itu juga mampu menstimulasi anak ketika menerima pelajaran sehingga proses belajar dan mengajar menjadi lebih baik. Sebagai perantara dalam pembelajaran, media dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang keduanya berfungsi mengantarkan pesan.

Masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan semangat, motivasi dan kemauan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi minim. Mereka kurang berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran karena media kurang menarik, sebagai akibatnya siswa kurang tertarik buat mengikuti pembelajaran. Pendidik lebih cenderung menggunakan ceramah dan diskusi, peserta didik sering merasa bosan dan mengantuk waktu pembelajaran. Kadangkala, anak didik bercanda, mengobrol dengan teman dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi sehingga keadaan kelas tidak kondusif. Ketika guru melakukan

evaluasi siswa masih kurang memahami dan banyak pertanyaan tentang pelajaran yang disampaikan, hal ini memicu penurunan prestasi belajar peserta didik.

Melihat karakteristik peserta didik di SD, penggunaan media pada aktivitas pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Hakikatnya usia anak sekolah dasar merupakan tahapan bermain sambil belajar dan membutuhkan hal konkret yang memudahkan mereka untuk memahami. Paradigma pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered) di mana guru bertindak sebagai sumber pengetahuan menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal ini membutuhkan suatu media yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran menjadikan siswa semakin meminati materi belajar karena mereka dapat menghubungkan pengalaman yang mereka miliki dengan materi ajar. Pendidik mau tidak mau dituntut berperan aktif dan kreatif mencari dan merancang media pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti hendak melakukan pengembangan media pembelajaran agar dapat memberikan kontribusi positif dengan membantu siswa mengoptimalkan masa belajar sehingga meningkatkan prestasi belajar yang optimal pula. Peneliti berfokus mengembangkan media pembelajaran pada materi simbol-simbol Pancasila dan lambang Negara. Peneliti memilih untuk membuat media game teka-teki sebagai media yang akan dikembangkan.

Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2017: 407). Model yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang sistematis dan tertata, dirancang untuk menciptakan produk yang efektif dan efisien (Benny, 2016: 23). Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi; ahli media dari Universitas Muhammadiyah Pringsewu mengoreksi desain media pembelajaran game *riddle*. Uji coba produk menilai kualitas, efektivitas, dan kesesuaian produk. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi (Zainal, 2016: 152-156).

Hasil dan Pembahasan

Konsep Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Gay dkk., dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dikembangkan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail. Penyelesaian pengembangan sebuah produk di lapangan akan direvisi sampai suatu tingkat efektivitas awal tertentu dicapai.

Pengembangan merupakan sebuah penelitian, biasanya digunakan dalam pendidikan yang disebut penelitian pengembangan. Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terisi atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba.

Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses. lain-lainnya Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lainnya.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman 1993). Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 1984). Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar

Pengertian media menurut Santosa S. Samijaya (Rohani, 1997: 2) adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Sedangkan secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut diperjelas oleh Amri, Jauhari, & Elisah (2011): 118 yang menyampaikan bahwa media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dan penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan oleh Arsyad (2017: 3) sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu proses belajar mengajar, berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran yang membantu guru memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan dari suatu teori pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Pengertian Riddle Game

Riddle game adalah sebuah game teka-teki yg biasanya berisi tentang permainan, soal, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang. Dalam sebuah teka-teki, pemecah teka-teki diharapkan untuk menyatukan potongan-potongan (atau memisahkannya) dengan cara yang logis, untuk sampai pada solusi yang benar atau menyenangkan dari teka-teki tersebut. Ada berbagai genre teka-teki, seperti teka-teki silang, teka-teki pencarian kata, teka-teki angka, teka-teki relasional, dan teka-teki logika.

Menurut Carin and Sund (1971), pictorial riddle merupakan teka-teki yang disajikan di kelas dalam bentuk gambar atau diagram yang menunjukkan beberapa peristiwa baru ataupun berbeda. Lebih lanjut, pictorial riddle merupakan suatu media pembelajaran berupa teka-teki

gambar guna membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar (Yunita *et al.*, 2016).

Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan permasalahan yang telah disampaikan oleh guru melalui riddle tersebut (Valentina *et al.*, 2018). Media pictorial riddle memiliki beberapa kelebihan diantaranya melalui teka-teki yang bergambar dapat meningkatkan retensi siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta mampu memperdalam materi secara mudah sehingga dapat bertahan lama dalam ingatan (Awal *et al.*, 2017).

Menurut *Trowbridge and Bybee* menyatakan bahwa metode pembelajaran pictorial riddle adalah suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu riddle bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut. Riddle game bisa membuka pikiran seperti tes IQ dan puzzle logika yang membuat hubungan baru untuk pikiran yang maju, kecepatan mental, dan memperkuat hubungan antara sel-sel otak yang dipadukan dengan berbagai level.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pictorial riddle adalah pembelajaran dalam bentuk teka-teki bergambar dimana pembelajaran diawali dengan guru memilih suatu gambar sebagai bahan permasalahan dan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa diminta berdiskusi untuk mencari dan menemukan jawaban dari gambar berupa teka-teki yang telah diberikan oleh guru.

Hasil Penelitian

Pada tahap validasi ahli materi dengan pengoreksian terhadap kesesuaian isi materi yang digunakan dari segi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta kesesuaian isi materi pada media pembelajaran game riddle, dilakukan oleh guru mata pelajaran PKN di SD yaitu Ibu Gusti Bina Sari, S.Pd. berdasarkan hasil validasi materi dinyatakan bahwa media riddle sudah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) Pada pembelajaran PKN di kelas 1 sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil responden, media pembelajaran riddle sangat baik dan cocok digunakan pada pelajaran PKN materi Pancasila untuk kelas 1. Media ini mempermudah dan membantu siswa dalam pembelajaran di sekolah, membuatnya lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Permainan riddle yang interaktif menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih fokus dan tertarik untuk belajar. Media riddle memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis sejak dini dengan mengajak mereka berpikir dan memecahkan masalah. Selain sebagai alat evaluasi efektif, media ini dapat diintegrasikan dengan metode lain seperti diskusi kelompok dan presentasi, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dengan media riddle, menunjukkan peningkatan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran riddle sangat baik dan sesuai untuk pembelajaran PKN materi Pancasila di kelas 1, mempermudah pemahaman, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, Cepi Shafrudin Abdul Jabar. 2004. *Evaluasi program pendidikan: pedoman teoritis praktis bagi praktisi pendidikan*. Jakarta : Bumi aksara.

- Benny A. Pribadi, 2016. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Jakarta : Prenada Media Group, h. 23.
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 407.
- Suharsimi Arikunto, 2013. Manajemen Pendidikan. Jakarta :PT. Rineka Cipta, h.44.
- Zainal Arifin, 2016. Evaluasi Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, h.152- 166.