

Pengembangan *Words Scramble Game* Tentang Politik Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas V SD

Zurhaida*¹, Syifa Nurfitria², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: ¹zurhaida@upi.edu, ²syifanur412@upi.edu, ³aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Media pembelajaran berupa *words scramble game* mampu menyajikan objek belajar dengan mengaitkan materi pembelajaran peserta didik ke dalam game, sehingga peserta didik dapat membangun pemahamannya serta ikut aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI tentang politik islam sebagai media pembelajaran siswa SD berupa game. Media pembelajaran ini juga menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif selama proses pembelajaran siswa kelas V SD. Karena, adanya media pembelajaran ini siswa tidak akan cepat merasa jenuh dan bosan karena siswa akan bermain sambil belajar. Langkah penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengerjaan *word scramble game* yang dilakukan oleh 8 peserta didik, diperoleh rentangan nilai dari skor yang paling tinggi 119 hingga skor yang paling rendah 94. Adapun hasil kuesioner yang telah diisi oleh guru dapat dilihat bahwa 100% guru merasa terbantu dalam mengajar, mendapatkan kemudahan dalam memberikan materi, soal, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa senang, bersemangat, dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Peserta Didik, Words Scramble Game.

Development of Word Scramble Game About Islamic Politics as Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students

Abstract

Learning media in the form of words scramble game is able to present learning objects by linking student learning materials into games, so that students can build their understanding and actively participate in the learning process. This study also aims to develop learning media for PAI about Islamic Politics as a learning media for elementary school students in the form of games. The learning media is also one of the effective learning media during the learning process of fifth grade elementary school students. The students will not feel bored because they will play while learning. This research step uses the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the study, it can be concluded that the results of working on the word scramble game carried out by 8 students, obtained a range of values from the highest score of 119 to the lowest score of 94. The results of the questionnaire that have been filled out by the teacher can be seen that 100% of the teachers feel helped in teaching, get convenience in providing material, questions, and make the learning process more effective. The use of this learning media is also able to increase the interest in learning and motivation of students in the learning process. So that students feel happy, excited, and do not feel bored during the learning process.

Keywords: Development of Learning Media, Students, Words Scramble Game.

1. PENDAHULUAN

Pada era revolusi 4.0 ini teknologi semakin berkembang dengan pesat, hal tersebut bisa di lihat dari lingkungan sekitar kita yang segalanya menggunakan digital, seperti halnya *handphone* yang merupakan suatu alat komunikasi yang sangat penting bahkan *handphone* sudah menjadi alat kebutuhan primer, bahkan untuk bersekolah pun harus menggunakan *handphone* karena proses pembelajarannya masih menggunakan sistem *online*. Maka dari itu, sebagai pendidik memerlukan inovasi dan kreativitas yang tinggi supaya peserta didik bisa menyerap materi yang disampaikan pendidik secara *online*.

Sistem pembelajaran saat ini sudah menerapkan sistem teknologi, hal tersebut dilakukan untuk memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas maupun belajar di rumah. Dengan menggunakan teknologi tentunya seorang pendidik bisa mengembangkan dan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan atau diciptakan itu tentunya dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. [1]

Zaman sekarang sikap peserta didik dalam belajar masih banyak yang kurang semangat, terutama anak SD yang masih dunianya itu bermain. Dengan adanya media pembelajaran tentunya akan membuat suasana belajar di kelas lebih seru dan menyenangkan, sehingga kebosanan tidak akan dirasakan peserta didik dan juga membuat peserta didik sangat tertarik dan penasaran jika di kelas guru mengenalkan suatu barang atau produk yang baru yang belum pernah mereka ketahui dan lihat. Jika di kelas seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran dengan tentu akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Oleh sebab itu, sangat penting untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.

Salah satu inovasi teknologi supaya pembelajaran menjadi lebih mendukung, saling aktif, dan menarik adalah dengan adanya media pembelajaran *words scramble game*, media pembelajaran seperti *words scramble game* ini, peserta didik dapat bermain sembari belajar, tidak akan merasa jenuh atau pun bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. [2] Media pembelajar *words scramble game* ini adalah aplikasi yang berupa sebuah permainan yang mengandung unsur persaingan, siapa yang paling banyak benar maka ia akan mendapatkan poin yang besar dan mendapatkan bonus poin, apabila ketika memindahkan posisi hurufnya ada yang salah maka tidak akan mendapatkan bonus poin, dan apabila huruf yang dipindahkan banyak yang salah, poin yang dihasilkan akan sedikit.

Words scramble game ini merupakan aplikasi permainan mencari kosakata sebanyak mungkin yang terdapat dalam board 4x4. siapa yang dapat menemukan kata yang paling banyak maka ia akan mendapatkan poin lebih banyak. Secara umum, permainan itu sifatnya menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan yang mengedukasi adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan dalam proses pembelajarannya dan tentunya permainan itu memuat komponen-komponen atau nilai yang mendidik yang mengarah pada pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran yang perlu dilakukan oleh pendidik adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada imajinasi yang mampu membuat proses pembelajaran akan sangat menyenangkan. Pembelajaran yang berbasis permainan merupakan suatu proses pembelajaran yang berupa sebuah inovasi pendidikan.[3] Menurut Torrente *game based learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan metode permainan yang bertujuan untuk pendidikan, sebagai instrumen untuk mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). [4]

Permainan memiliki 4 karakteristik utama dalam perspektif pendidikan, yaitu:

1. Hasil yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah aktivitasnya dalam *game*.
2. Aturan, merupakan batas hal yang harus diketahui oleh para pemain dalam bermain *game* tersebut.
3. Sistem umpan balik, menunjukkan seberapa paham mereka dengan capaian yang akan mereka raih pada permainan.
4. Partisipasi sukarela, mereka yang dilibatkan pada sebuah permainan berdasarkan pada pengetahuan bahwa yang ikut terlibat secara ikhlas harus bisa menerima ada tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang sudah ditetapkan.

Pada proses pembelajaran, peserta didik yang malas belajar akan merasa tertarik jika di kelas menggunakan media pembelajaran. Karena penggunaan media yang menarik akan membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan penasaran dengan sesuatu hal baru. [5] Permasalahan – permasalahan yang muncul dalam pembelajaran itulah yang mengharuskan guru untuk bisa mendorong peserta didik untuk terus semangat belajar. Pembelajaran di kelas sangat bergantung kepada guru, bagaimana guru bisa menggunakan berbagai cara untuk membangun semangat belajar peserta didik.

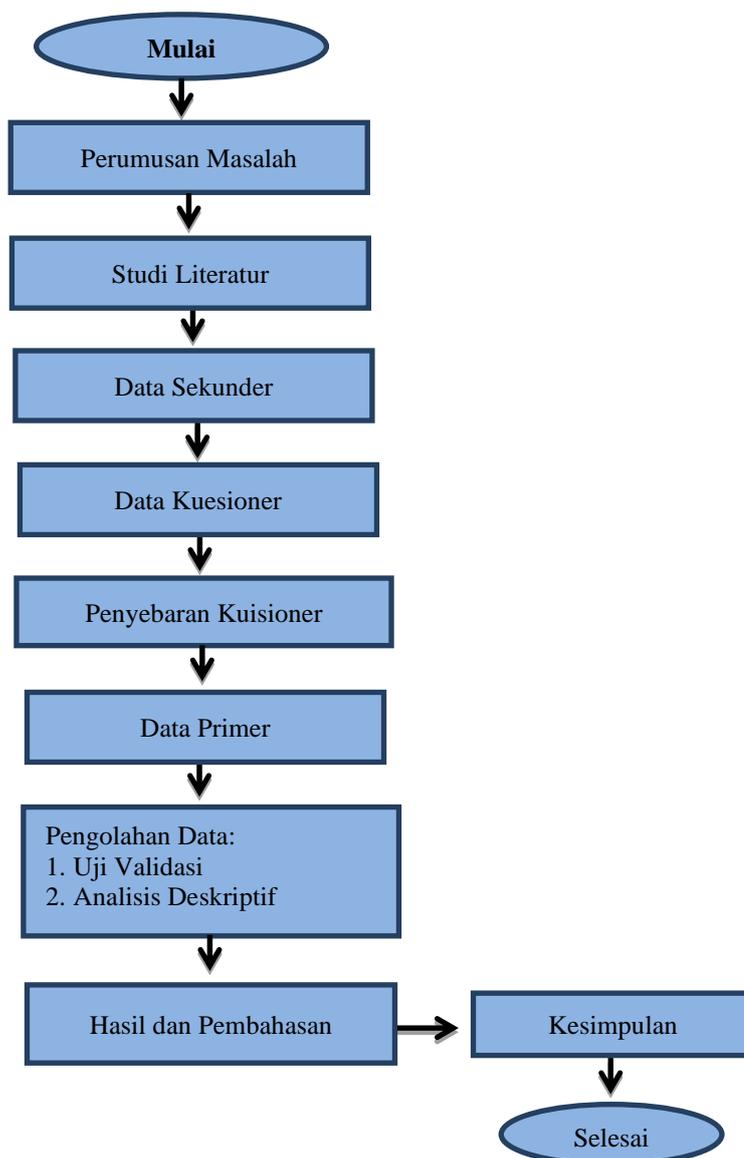
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu menggunakan penelitian model D&D (*Design and Development*). Model penelitian ini merupakan untuk merancang dan mengembangkan suatu produk agar bisa berguna di kelas sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang menggunakan model *design and development* ini dilakukan untuk mengetahui cara mendesain atau mengembangkan produk, baik itu produk yang sudah ada atau menciptakan suatu yang baru. Tahapan pelaksanaan penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu penyusunan desain yang sistematis dalam desain pembelajaran. Tahapan model ADDIE ada lima yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. [6]

Penelitian ini dilakukan di SDN 13 Sejangkung dengan pengambilan sampel penelitian yaitu siswa kelas V SD yang jumlah keseluruhannya 8 orang siswa, dan guru wali kelas. Pada penelitian ini, pengumpulan datanya

menggunakan instrument berupa angket atau kuesioner, yaitu angket responden siswa dan angket responden guru. Teknik analisis data ini menggunakan uji coba melalui produk yaitu media pembelajaran yang sudah dibuat dan juga hasil dari angket siswa dan guru. Data hasil analisis ini dilakukan secara deskriptif kualitatif yang mana tidak berfokus kepada angka atau kuantitas data.

Dalam pengambilan hasil data, dilakukan uji coba media pembelajaran yang berbasis permainan dengan menyesuaikan materi pembelajaran yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Materi pembelajaran tersebut tentunya berdasarkan KI dan KD pada kurikulum 2013.



Gambar 1. Flowchart Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tentunya dalam pembelajaran guru harus memperhatikan beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kegiatan belajar di kelas. Salah satu faktor yang utama ialah bagaimana caranya agar pembelajaran di kelas itu tidak membosankan tetapi terasa menyenangkan, maka guru harus membuat produk atau konten materi menjadi lebih menarik, seperti belajar yang diselengi dengan permainan. [7] Sehingga bisa menghasilkan suatu produk yang menarik minat peserta didik dalam belajar.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini berupa sebuah produk yang berupa game pembelajaran. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan melalui tahapan pengembangan model ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yaitu: [8]

A. Tahap Analisis

Dari hasil analisis yang diperoleh, bahwa hampir semua siswa merasakan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, karena materi pembelajaran yang disampaikan terkesan monoton. Apalagi saat ini kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar di kelas. Pada kurikulum 2013 guru juga dituntut harus lebih aktif dan kreatif dalam mengemas pembelajaran. Sehingga yang awal mulanya pembelajaran berpusat kepada guru, tetapi saat ini pembelajaran menjadi berpusat pada siswa yang biasanya disebut *student centered learning*.

Dalam tahap analisis ini akan muncul suatu permasalahan dalam pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Permasalahan tersebut bisa berupa karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan kemampuannya beragama di dalam kelas, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir setiap peserta didik tentu berbeda. Sehingga dalam pembelajaran konten materi harus disesuaikan dengan keperluan peserta didik.

Sebelum melakukan proses pembelajaran, maka harus melakukan analisis terhadap materi yang akan disampaikan. Supaya materi dalam pembelajaran sesuai dengan analisis tujuan pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran merupakan tahapan yang penting dalam penentuan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik. Tentunya dalam analisis tujuan pembelajaran sudah menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

B. Tahap Desain

Tahap desain ini terdiri dari beberapa perencanaan pengembangan yang dimulai dari penyusunan materi pembelajaran berdasarkan KI dan KD yang tertera dalam kurikulum 2013. KI dan KD menjadi penentu materi pembelajaran yang akan digunakan di dalam pengembangan produk yang akan di desain atau dibuat. Pada tahapan desain ini harus memperhatikan sesuatu yang berkaitan dengan alokasi waktu, materi pembelajaran, instrumen, dan sebagainya. Setelah itu dilakukan perencanaan pembuatan produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Tahap Pengembangan

Pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang isinya berupa pengembangan rancangan produk yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Tahap pengembangan pada penelitian ini ialah kegiatan membuat dan memodifikasi materi pelajaran yang telah disusun rancangannya pada tahap desain. Pada tahap ini rancangan yang telah disusun bisa terealisasi dengan pengembangan produk, sehingga bisa diterapkan atau dipraktekkan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam tahap pengembangan ini juga dilakukan evaluasi apakah ada kekurangan atau kelemahan dalam materi pembelajaran ataupun produk yang dibuat. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir kekurangan dan kelemahannya.

D. Tahap Implementasi

Tahap implementasi pada penelitian ini ialah untuk melakukan pengimplementasian materi dan produk yang telah diciptakan atau yang disempurnakan. Pengimplementasiannya berupa diterapkannya produk pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap implementasi ini bertujuan untuk membimbing siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dibuat agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dan pada akhir pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami cara menggunakan media pembelajaran serta mampu meningkatkan pengetahuan siswa pada materi pembelajaran.

E. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan tahap akhir dari proses pengembangan penelitian. Evaluasi ialah suatu proses pemberian penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Adanya tahapan evaluasi ini untuk melihat kualitas media pembelajaran yang dibuat sebelum dan sesudah diimplementasikan di kelas.

Berikut ini skor hasil pengerjaan peserta didik pada media pembelajaran *words scramble game*:

Tabel 1. Peringkat dan Skor Hasil Pengerjaan Words Scramble Game

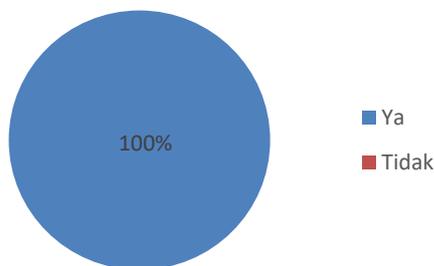
Peringkat	Nama	Skor
1	Trisman	119
2	Mega Lestari	117
3	Nur Adila	117
4	Risa Safitri	117
5	Deki	116
6	Sri Cahayu	111
7	Niko Novi Yanto	107
8	Saputra	94

Dari hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik, diperoleh hasil bahwa peserta didik merasa senang dengan adanya media pembelajaran seperti *words scramble game*, materi yang diberikan oleh guru juga mudah dipahami peserta didik. Berada di kelas peserta didik merasa senang dan bersemangat saat mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam *words scramble game* ini karena, dengan adanya *words scramble game* peserta didik dapat belajar sembari bermain atau yang sering disebut dengan *game based learning*. [4]

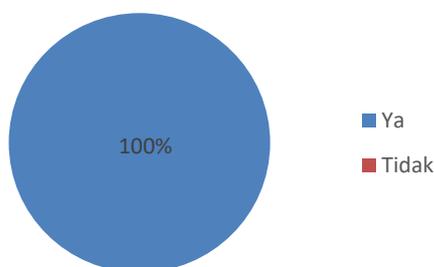
Menurut Torente, pembelajaran berbasis permainan ialah suatu permainan yang memiliki tujuan khusus (tujuan pendidikan), yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran secara signifikan. (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Permainan sangat bermanfaat dalam pembelajaran. [4]

1. Mendorong agar siswa dapat ikut serta dalam proses pembelajaran.
2. Kepandaian siswa juga bisa dilatih, contohnya pada kegiatan kemahiran membaca dan menulis dan keterampilan dalam berhitung.
3. Menjadi alat untuk mengatasi keterhambatan dalam bidang kognitif siswa.
4. Ikut berperan sebelum praktek di kehidupan nyata.
5. Menjadikan siswa untuk membuat berbagai media pembelajaran berbasis game.

Berikut adalah hasil data yang di peroleh dari pengisian pertanyaan pada kuesioner guru:



Gambar 1. Diagram terbantunya guru dalam mengajar



Gambar 2. Diagram kemudahan guru dalam memberikan materi dan soal

Diagram lingkaran diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya media pembelajaran berbasis *game* seperti *words scramble* ini guru sangat terbantu, dalam penyampaian materi pembelajaran dan kuis guru tidak mengalami kesulitan. *Words scramble game* juga mudah diakses oleh guru ataupun peserta didik baik itu untuk belajar di rumah atau di kelas.

Berikut beberapa kelebihan dari *words scramble game* didasarkan pada hasil penelitian yang telah diteliti yaitu:

1. Dapat mengukur tingkat pemahaman para peserta didik.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.
4. Bisa mengukur pemahaman, ingatan terlatih, merilekskan diri, dan juga meningkatkan rasa semangat belajar.

Adanya pengembangan permainan seperti *words scramble game* ini akan bermanfaat ketika digunakan di kelas oleh siswa ataupun guru. [9] Media pembelajaran *words scramble game* ini juga menjadikan proses

pembelajaran menjadi efektif, karena selain belajar peserta didik juga bisa sambil bermain dan suasana di kelas terasa lebih menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *words scramble game* tentang politik islam di kelas V SD yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran seperti *words scramble game* ini guru merasa terbantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan juga pemberian latihan soal di rumah seperti kuis. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa senang dan kegiatan pembelajaran juga tidak monoton ketika menggunakan media yang berbasis permainan. Siswa di dalam kelas menjadi antusias, semangat, dan tidak merasa bosan saat belajar. Adanya media pembelajaran ini siswa bahkan merasa termotivasi, siswa jauh lebih aktif dan lebih memahami materi pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran, seharusnya guru bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, supaya siswa merasa tidak jenuh saat belajar. Guru bisa mengembangkan atau membuat media pembelajaran sendiri sekreatif mungkin. Saat ini sudah banyak aplikasi atau *website* yang bisa digunakan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. P. Dewi and I. Listiowarni, "Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 2, pp. 124–130, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i2.885.
- [2] P. Emma, K. Desa, A. Rosnaningsih, and I. Nurjaman, "PERBEDAAN METODE SCRAMBLE DENGAN METODE WORD SQUARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PARTS OF HUMAN BODY (Studi pada Siswa Kelas III SDIT At-Taufiq Kota Tangerang)," vol. 3, pp. 225–233, 2018.
- [3] A. C. P. Wibawa, H. Q. Mumtaziah, L. A. Sholaihah, and R. Hikmawan, "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New," *Integrated*, vol. 3, no. 1, pp. 17–22, 2021.
- [4] K. R. Winatha and I. M. D. Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 198–206, 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.
- [5] M. Maulidina, S. Susilaningsih, and Z. Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 113–118, 2018, doi: 10.17977/um031v4i22018p113.
- [6] I. Doc, "Analisis kesenjangan kinerja Menentukan tujuan pengajaran 1," pp. 1–21, 2019.
- [7] M. Nuraini, S. Ega, R. Kristiana, F. A. Ghafar, and A. N. Aeni, "Efektivitas Kurikulum Terpadu Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 577–582, 2022, doi: 10.52436/1.jpti.120.
- [8] R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [9] L. L. Ulya, A. N. Aeni, and D. Kurnia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V," *J. Pena Ilm.*, vol. 2, no. 1, pp. 2061–2070, 2018.