PENGUNAAN *PIECES CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KELAS III SD

Auliya Amiroh, Suharjo, I Made Suardana
Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Malang
E-mail: aulyaamiroh1809@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran tematik. Dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik diintegrasikan ke dalam beberapa tema yang mencakup beberapa mata pelajaran dan saling berkaitan. Tema dalam pembelajaran tematik diharapkan bermakna bagi siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara bersamaan. Saat ini perkembangan teknologi Informasi sangat berpengaruh pada bidang pendidikan, hal ini dapat menunjang pengembangan pengetahuan siswa yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tematik tersebut. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan membawa banyak dampak positif, misalnya semakin berkembangnya media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Teknologi dan informasi juga sangat berperan penting dalam peningkatan kualitas. Salah satunya melalui pembelajaran berbantuan komputer. Pembelajaran berbantuan komputer ini dapat membuat siswa menjadi aktif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks, dan memahami konsep yang abstrak menjadi konkrit. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar salah satunya media pembelajaran berupa permainan atau game. Media pembelajaran seperti ini dapat menarik minat siswa dalam belajar dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga penggunaan media pieces card game diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbantuan komputer.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Informasi berpengaruh pada kehidupan manusia baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan pendidikan. Hal ini didukung oleh pendapat B. Uno & Lamatenggo (2011: 1) bahwa dalam kehidupan sehari-hari perkembangan teknologi informasi sudah tidak asing lagi, hal ini menandakan teknologi informasi telah menjadi konsumsi publik. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan membawa banyak dampak positif, misalnya semakin berkembangnya media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Teknologi dan informasi juga sangat berperan penting dalam peningkatan kualitas. Salah satunya melalui pembelajaran berbantuan komputer.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SD saat ini adalah pembelajaran tematik *integrated*, pembelajaran dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Menurut Prastowo (2013 : 117) “pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang

menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa”. Hal ini sejalan dengan Kemendikbud (2013: 9) bahwa “pembelajaran tematik juga dapat melatih dan membimbing siswa untuk menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari secara utuh serta dapat memahami keterkaitan materi dengan pengalaman sehari-hari”. Sehingga melalui pembelajaran tematik siswa mendapatkan pengalaman bermakna, selain itu siswa berlatih untuk menemukan konsep dari materi yang dipelajari.

Penerapan pembelajaran tematik di SD masih banyak mengalami kendala, siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari materi yang abstrak, serta kesulitan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Siswa banyak mengalami kesulitan pada tema “perkembangan teknologi”. Tema tersebut dianggap sulit karena materi yang dipelajari terlalu kompleks sehingga membuat siswa sulit untuk memahami materi yang ada pada tema perkembangan teknologi. Selain itu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang efektif karena kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran seperti LCD (*Liquid Crystal Display*) dan komputer dapat membantu siswa memahami materi, dan memahami konsep yang abstrak, selain itu guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhar (2012: 39) bahwa media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dilihat dan dinilai dari segi kecanggihan media saja, tetapi juga harus dilihat dari fungsi dan perencanaannya dalam membantu proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sudjana dan Rivai, 2010: 4).

Siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkrit, siswa sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Tanpa objek fisik di hadapan mereka, siswa masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. (Jarvis, 2011:149-150). Siswa pada tahap operasional kongkrit mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang.

Media yang sesuai untuk pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis game karena pada usia SD siswa lebih suka bermain sambil belajar sehingga siswa lebih antusias belajar ketika diberikan permainan. Game merupakan suatu jenis model permainan atau pertandingan. Game bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bermain dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pembelajaran di SD

Pembelajaran di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran tematik, hal ini sesuai dengan Permen Nomor 22 Tahun 2016 tentang “Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah”. Model pembelajaran tematik memadukan kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang sesuai dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik harus dikelola sedemikian kreatif agar menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran harus mengacu pada tingkat kematangan peserta didik (Trianto, 2012: 84).

Pembelajaran tematik mewadahi berbagai dimensi yang terkandung dalam diri siswa. Pembelajaran ini mewadahi berbagai perbedaan yang dimiliki siswa. Tema dalam pembelajaran tematik diharapkan bermakna bagi siswa. Keterikatan dalam pembelajaran tematik yang dikembangkan dari berbagai muatan dan diikat oleh tema merupakan cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara bersamaan.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang perlu dipahami agar sesuai dengan perkembangan belajar siswa. Menurut Suyanto dan Jihad (2013: 254) ada tujuh karakteristik pembelajaran tematik, yaitu: ”(1) berpusat pada siswa, Siswa berperan sebagai subyek dan guru sebagai fasilitator; (2) memberikan pengalaman langsung pada siswa, dengan menghadapkan siswa pada sesuatu yang nyata siswa akan mencoba memecahkan masalah-masalah yang baru dan lebih abstrak; (3) pemisahan antar muatan pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan pada suatu tema dengan mempertimbangkan tema yang paling dekat, relevan; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu pembelajaran,; (5) bersifat luwes, pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran sangat fleksibel; (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi keleluasaan untuk dapat mempelajari bahasan tertentu dalam tema sesuai minat dan kebutuhan siswa; (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa diberi keleluasaan untuk melaksanakan tugas-tugas dalam pembelajaran sambil melaksanakan interaksi sosial dan budaya lingkungannya. Siswa tidak lagi berada dalam pembelajaran yang terstruktur dan ketat”.

Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Daryanto (2010: 4) menyatakan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Pendapat lainnya diungkapkan oleh Arsyad (2002: 3) bahwa “media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Sejalan dengan hal itu Sanjaya (2010: 204) mengungkapkan bahwa “media adalah alat komunikasi yaitu, cetak maupun audio visual yang digunakan untuk merangsang siswa belajar”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, menyenangkan dan menarik yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. selain itu media dapat membantu siswa memahami materi, dan memahami konsep yang abstrak menjadi konkrit. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu media yang pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran tersebut dikenal sebagai media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif juga dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer (Darmawan, 2011). Format media pembelajaran interaktif dikategorikan menjadi lima kelompok yaitu: (1) tutorial, penyajian materi dilaksanakan secara tutorial, seperti guru atau instruktur. Informasi yang disajikan berupa teks, gambar, dan grafik; (2) drill and practice, pada program ini menyediakan soal yang ditampilkan secara acak, sehingga soal yang ditampilkan akan selalu berbeda; (3) simulasi, format ini mencoba menirukan kejadian di dunia nyata, siswa dibuat seolah-olah berada disituasi tersebut dan melakukan aktivitas yang sama dengan kejadian di dunia nyata; (4) percobaan atau eksperimen; dan (5) permainan, pembelajaran ini dapat dibuat dengan menggunakan banyak perangkat lunak yang dapat mengolah teks, gambar, animasi, serta video.

Pieces card game

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. “Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya” (Yunus, dkk: 2015). Pendapat Sadiman (2007: 75) mengungkapkan bahwa “*game* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk berinteraksi dengan mengikuti aturan-aturan agar tujuan yang diinginkan tercapai”. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam *game* ada target yang ingin dicapai pemainnya, selain itu terdapat peraturan yang bertujuan agar pemain dapat menentukan permainan yang dipilihnya.

Game yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran dan bertujuan sebagai alat pendidikan, dan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain dapat disebut *game* edukatif. Menurut Ismail (2009: 112) “ permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik, dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan”. *Game* edukasi sebagai media pembelajaran mempunyai enam karakteristik, yaitu: (1) fantasi, *Game* berlangsung di dunia khayal atau fantasi dan terpisah dari realitas. Fantasi yang dibuat dapat menyebabkan peningkatan pembelajaran; (2) aturan dan tujuan, aturan dan tujuan dapat meningkatkan kinerja pemain serta membuat proses pembelajaran yang terkandung dalam permainan akan berjalan dengan baik; (3) *sensory Stimuli*, Diberikan *reward* atau penghargaan pada sebuah *game* akan menambah motivasi pemain. Hal lain yang digunakan untuk menambah motivasi adalah visual, skor, musik, efek suara yang membangun karakter, dan lingkungan; (4) tantangan, tantangan dirancang agar permainan menjadi berarti bagi pemain; (5) Misteri, Salah satu faktor utama yang mendorong terjadinya pembelajaran adalah rasa ingin tahu. Misteri

membangkitkan rasa ingin tahu siswa; (6) Kontrol, Kontrol adalah kewenangan untuk mengatur. Kewenangan memilih strategi, mengelola arah suatu kegiatan, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil dapat meningkatkan motivasi pemain.

Penulis memilih media pembelajaran berupa *pieces card game* karena pada kegiatan sehari-hari siswa lebih senang dengan permainan, selain itu siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar ketika proses pembelajaran dilaksanakan disela-sela permainan. *pieces card game* ini nantinya akan berupa potongan-potongan kartu, yang di dalamnya terdapat soal dan jawaban yang harus dikerjakan oleh siswa. Di dalam *pieces card game* ini terdapat beberapa tingkatan, pada setiap tingkatan siswa harus menyelesaikan soal agar dapat melanjutkan pada tingkatan *game* selanjutnya. *Game* ini dirancang untuk pembelajaran pada tema perkembangan teknologi, sub tema teknologi pangan kelas III SD.

PENUTUP

Penggunaan *pieces card game* sebagai media pembelajaran pada tema perkembangan teknologi kelas III sd dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena media pembelajara berupa *game* ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan siswa kelas III SD. *Pieces card game* ini nantinya akan berupa potongan-potongan kartu, yang di dalamnya terdapat soal dan jawaban yang harus dikerjakan oleh siswa. Di dalam *pieces card game* ini terdapat beberapa tingkatan, pada setiap tingkatan siswa harus menyelesaikan soal agar dapat melanjutkan pada tingkatan *game* selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- Matt, Jarvis. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: Nusa Media.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan lengkap Aplikatif*. Jogjakarta :DIVA Press.
- Permendikbud Nomor 65. 2013. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, W. 2010. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

- Suyanto, & Jihad, Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisier.
- Uno, B. Lamatenggo, N. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunus, M., Astuti, I. F., Khairina, D. M. Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*. (online), 10 (2), <http://fmipa.unmul.ac.id/file/docs/59-64%20mursyid%GAMEEDUKASIUNTUKSEKOLAHDASAR>, diakses tanggal 6 November 2016.