

VALIDASI MEDIA PERMAINAN *HOPSCOTH* BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Devi Ayu Mareta¹, Wendri Wiratsiwi²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban¹, deviyumareta123@gmail.com¹
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban², wendriwiratsiwi3489@gmail.com²

Article history:

Received Agst 25, 2022

Revised, Des 26, 2022

Accepted, Des 29, 2022

Kata Kunci: *media permainan hopscotch, pendidikan karakter*

Keywords: *hopscotch game media, character education*

Abstrak. Di sekolah program pengembangan pendidikan karakter yang dikenal dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) masih pada tahap pengenalan-pengenalan karakter dan belum dipraktikkan secara baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media permainan *hopscotch* berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Dengan adanya media permainan *hopscotch* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat menanamkan nilai-nilai karakter sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan penelitian pengembangan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Produk yang dikembangkan yaitu media permainan *hopscotch* berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil perhitungan validasi media permainan *hopscotch* diperoleh 96% dari ahli materi dengan kategori "valid" dan 87% dari ahli media dengan kategori "valid". Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *hopscotch* layak dan valid digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Abstract. In schools the character education development program known as Strengthening Character Education (PPK) is still at the character introduction stage and has not been practiced well. This research aims to develop and validate character education-based hopscotch game media for third grade elementary school students. With the hopscotch game media, it is hoped that it will make it easier for students to understand the subject matter and can instill character values so that they can be applied in everyday life. The method used in development research is the ADDIE model which consists of five stages, namely *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. The product developed is a hopscotch game based on character education for third grade elementary school students. The data collection technique in this research is a questionnaire. The data collection instrument used was the validation sheet of material experts and media experts. The results of the calculation of the validation of the Hopscotch game media obtained 96% of material experts in the "valid" category and 87% from media experts in the "valid" category. These results indicate that the hopscotch game media is feasible and valid to be used for third grade elementary school students.

PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir ini, pemerintah membuat program pendidikan karakter yang dikenal sebagai program (PPK) Penguatan Pendidikan Karakter. Namun, pada kenyataannya di sekolah-sekolah pengembangan karakter anak masih pada tahap pengenalan-pengenalan karakter belum dipraktekkan secara baik. Perpres No 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menjelaskan bahwa nilai-nilai utama PPK yang dikembangkan adalah religious, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Menurut [1] Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, akan tetapi pendidikan karakter mampu menanamkan kebiasaan tentang yang baik agar anak paham tentang kebaikan, mampu merasakan dan mampu melakukan hal yang baik.

Menurut [2] ada beberapa model pendidikan karakter yaitu pendidikan karakter dilakukan secara holistik yang artinya dapat melalui seluruh program sekolah, pelajaran, aturan sekolah, suasana sekolah, dan pendidikan orang tua di keluarga. Dalam lembaga pendidikan formal guru diharapkan menjadi *role model* dari nilai-nilai karakter untuk siswanya. Mengingat usia pada sekolah dasar adalah waktu yang tepat dalam penanaman moral sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang dapat diintegrasikan melalui mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran [3].

Pada saat pembelajaran Matematika materi keliling bangun datar berlangsung masih banyak siswa yang kurang dapat mengendalikan diri seperti bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru dan terkesan tidak menghargai guru. Kurangnya alat bantu belajar yang dapat menarik perhatian siswa karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku tema sebagai sumber belajar. Siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi serta tanya jawab seputar materi yang ada di buku tema lalu mengisi latihan-latihan soal yang ada di buku tema sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan dari 20 siswa masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa permainan *hopscoth* untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran Matematika materi keliling bangun datar. Permainan *hopscoth* ini bukan hanya fokus untuk memancing minat belajar siswa agar lebih aktif, menarik dan memahami apa yang disampaikan guru tetapi juga dapat mengembangkan karakter siswa dalam permainan tersebut. Permainan *hopscoth* yaitu permainan lompat jingkat atau bisa diartikan seperti permainan tradisional engklek. Menurut [4] Engklek adalah salah satu bentuk permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Menurut [2] di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang dapat ditanamkan, nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam masyarakat. Dalam permainan *hopscoth*, siswa disuruh melempar gacuk ke bangun datar yang akan dipilih secara bergantian sehingga dapat melatih sikap disiplin dan toleransi siswa, namun setiap gacuk yang dilempar tidak semua jatuh ke tempat bangun datar yang diinginkan sehingga disini mampu menanamkan sikap sportif, jujur dan tanggung jawab siswa untuk menjawab soal yang diperoleh. Diharapkan melalui permainan *hopscoth* ini selain siswa dapat memahami materi dengan baik, siswa juga dapat melatih sikap untuk saling toleransi, menghargai, menghormati, kebersamaan, jujur, sportif, disiplin, serta tanggung jawab.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh [5] dengan judul “Pengembangan Permainan Engklek Sewuan Untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut, hasil skor uji validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 78,84% dengan

kualifikasi “sangat valid” dan ahli media 92,5% dengan kualifikasi “sangat valid”. Namun terdapat sebuah perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikembangkan saat ini yaitu adanya pembaharuan. Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu permainan dibuat berbasis pendidikan karakter agar dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Validasi Pengembangan Media Permainan *Hopscotch* Berbasis Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, dengan adanya pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan perubahan yang berguna bagi sekolah-sekolah dasar yaitu dapat menjadi alternatif bagi guru maupun siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif. Selain itu pengembangan media permainan *hopscotch* ini dapat membantu guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang ada dalam permainan kepada siswa melalui mata pelajaran pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Menurut [6] Penelitian *R&D* adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* karena langkah-langkah model *ADDIE* lebih efektif dan sistematis untuk penelitian dan pengembangan media permainan *hopscotch*.

Menurut [7] Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap yaitu: (1) *Analyze* (Analisis) pada tahap ini peneliti menganalisis masalah-masalah yang terjadi pada tempat penelitian; (2) *Design* (Desain) yaitu pada tahap ini peneliti mendesain rancangan media permainan *hopscotch*; (3) *Develop* (Pengembangan) pada tahap ini peneliti membuat media permainan *hopscotch* dan menguji cobakan kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui penilaian dan saran terhadap media permainan *hopscotch* yang sudah dikembangkan apakah sudah valid dan layak untuk diterapkan; (4) *Implement* (Implementasi) pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan dengan mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media permainan *hopscotch*; dan (5) *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini peneliti menganalisis data kuantitatif dari media permainan *hopscotch* pada tahap implementasi. Namun berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditentukan, penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data uji validasi yang berupa tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor uji validasi dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Subjek uji coba yang digunakan untuk uji validasi yaitu seseorang yang berpendidikan minimal S2 seperti bapak/ibu dosen dan sudah berpengalaman dalam bidangnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data kevalidaan. Data validasi diperoleh dari hasil penilaian lembar instrumen validasi dari ahli materi dan ahli media. Menurut [5] data hasil validasi akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\text{Nilai yang di peroleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

PSA = Presentase skor akhir

Kriteria penilaian validasi pengembangan media permainan *hopscotch* sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Media Permainan *Hopscotch*

Presentase (%)	Kriteria Valid
76 – 100	Valid
56 – 75	Cukup valid
40 – 55	Kurang valid
0 – 39	Tidak valid

Sumber : [8]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keliling bangun datar dan menanamkan nilai-nilai karakter melalui media permainan *hopscotch* yang telah dikembangkan yang memenuhi kriteria kevalidan. Data yang didapat dalam penelitian ini adalah data hasil validasi dari para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi terdiri dari 11 aspek penilaian yaitu dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Validasi ahli media terdiri dari 12 aspek penilaian yaitu dari aspek kurikulum dan aspek desain tampilan. Berikut adalah hasil perhitungan validasi dari ahli materi dan ahli media:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Permainan *Hopscotch*

No.	Pertanyaan	Skor
Aspek Kurikulum		
1	Kesesuaian isi media permainan <i>hopscotch</i> dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2	Kesesuaian isi media permainan <i>hopscotch</i> dengan indikator	5
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	4
Aspek Penyajian		
4	Kesesuaian isi materi dalam permainan <i>hopscotch</i> dengan tujuan pembelajaran	5
5	Kesesuaian soal pertanyaan yang disajikan dalam permainan <i>hopscotch</i> dengan tujuan pembelajaran	5
6	Kesesuaian gambar dengan materi	5
7	Dapat menarik perhatian siswa	5
8	Dapat digunakan secara individu maupun kelompok	5
Aspek Kualitas Isi		
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
10	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	5
11	Mendorong perkembangan aspek kognitif	5
Jumlah Skor		53
Presentase Skor		96%
Kriteria		Valid

$$PSA = \frac{\text{Nilai yang di peroleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{53}{55} \times 100\% \quad (2)$$

$$PSA = 96\%$$

Berdasarkan tabel 2. hasil validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 53, persentase skor yang diperoleh sebesar 96% sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *hopscotch* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Media Permainan *Hopscotch*

No	Pertanyaan	Skor
Aspek Penyajian		
1	Kesesuaian isi media permainan <i>hopscotch</i> dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2	Kesesuaian isi media permainan <i>hopscotch</i> dengan indicator	4
3	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan <i>hopscotch</i>	4
5	Memuat nilai-nilai pendidikan karakter	5
6	Bahasa yang digunakan dalam media permainan <i>hopscotch</i> jelas dan mudah dipahami	4
Aspek Desain Tampilan		
7	Kemenarikan desain media permainan <i>hopscotch</i>	5
8	Pemilihan kualitas bahan media permainan <i>hopscotch</i>	4
9	Ukuran media permainan <i>hopscotch</i> sesuai standar	4
10	Warna yang digunakan menarik	5
11	Kejelasan gambar pada tiap petak atau kotak permainan <i>hopscotch</i>	4
12	Kemenarikan desain kartu materi dan kartu pertanyaan	4
Jumlah Skor		52
Presentase Skor		87%
Kriteria		Valid

$$PSA = \frac{\Sigma \text{nilai yang di peroleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{52}{60} \times 100\% \quad (3)$$

$$PSA = 87\%$$

Berdasarkan pada tabel 3. diperoleh hasil penilaian dari ahli media yang terdiri dari dua aspek, yaitu aspek penyajian dan aspek desain tampilan. Dari tabel tersebut diketahui skor yang diperoleh dari kedua aspek adalah 52 dengan persentase skor sebanyak 87% sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *hopscotch* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *hopscotch* dengan materi keliling bangun datar telah dikembangkan dengan kategori valid dan layak untuk diterapkan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil validasi media permainan *hopscotch* dari ahli materi memperoleh skor 96% dengan kategori "valid" dan dari ahli media memperoleh skor 87% dengan kategori "valid" sehingga media permainan *hopscotch* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media permainan *hopscotch* dapat menjadi salah satu alternatif untuk guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu media permainan *hopscotch* dapat membantu guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa yang dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. P. Suwardani, “*Quo Vadis*” Pendidikan Karakter dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat. 2020.
- [2] V. G. Buana and S. U. Kasanah, “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini,” *J. Ris. dan Konseptual*, vol. 3, no. 4, pp. 495–502, 2018.
- [3] E. Suratno and W. Wiratsiwi, “Kelayakan Modul Ips Berwawasan Pendidikan Karakter Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Educ. Hum. Dev. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 143–148, 2018.
- [4] B. F. Sari and Raihana, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 1–10, 2021.
- [5] I. A. Firdaus and Budiyonno, “Pengembangan Permainan Engklek Sewuan Untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar,” *JPGSD*, vol. 09, no. 08, pp. 3032–3043, 2021.
- [6] S. Purnama, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab),” *LITERASI*, vol. 4, no. 1, pp. 19–32, 2013.
- [7] D. R. Putra and M. A. Nugroho, “Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 14, no. 1, pp. 25–34, 2016.
- [8] R. M. KHOIRUDIN, “Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Pada Materi Animalia Kelas X-Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019.