

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Permainan Mpa'a Gopa Untuk Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 20121/2022

Riska Rahmawati¹, Siti Istiningsih², Heri Setiawan³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram

Email: Riskarahmawati2703@gmail.com

Article Info

Article history:

Accepted: 13 Januari 2022

Publish: 14 Januari 2022

Keywords:

*pengembangan,
Kearifan lokal,
Permainan Mpa'a Gopa.*

ABSTRACT

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan permainan kearifal lokal Mpa'a Gopa yang efektif dan valid digunakan sekolah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi : 1) analisis (analysis), 2) desain (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation). Hasil penelitian pengembangan Permainan Mpa'a Gopa : a) Penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli materi dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yaitu 77 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 4,52. Penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli media dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 39 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 4,33. b) Kearifal lokal berbasis permainan Mpa'a Gopa layak digunakan pada konteks pembelajaran tematik khususnya materi bahasa indonesia bercerita di kelas IV SDN 1 DENA. Hal itu didasarkan pada penilaian keseluruhan aspek respon siswa dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yaitu 42,5 termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 2,82. c) Keefektifan produk kearifal lokal berbasis Permainan Mpa'a Gopa efektif digunakan. Hal ini berdasarkan lebih dari setengah siswa yaitu 16 dari 30 siswa mengalami peningkatan keterampilan berbahasa..

Article Info

Article history:

Diterima: 13 Januari 2022

Terbit: 14 Januari 2022

Abstract

The purpose of this study was to develop an effective and valid local wisdom game Mpa'a Gopa used by schools in the learning process. This study uses a Research and Development (R&D) approach. The development model used in this research is the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of five stages which include: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. The results of research on the development of the Mpa'a Gopa Game: a) Assessment of all aspects by material expert validators with an average total score of 77 aspects so that it is included in the appropriate category with an average score of 4.52. Assessment of all aspects by media expert validators with an average total score of 39 aspects assessed, so that it is included in the appropriate category with an average score of 4.33. b) Local wisdom based on the Mpa'a Gopa game is suitable for use in the context of thematic learning, especially Indonesian language material with stories in class IV SDN 1 DENA. This is based on the overall assessment of the student response aspects with an average total score of 42.5 which is included in the very feasible category with an average score of 2.82. c) The effectiveness of local wisdom products based on the Mpa'a Gopa game is effectively used. This is based on more than half of the students, namely 16 out of 30 students experienced an increase in language skills.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 pada Alinea ke IV, salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dapat ditempuh dengan pendidikan formal, informal ataupun nonformal. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Triwiyanto, 2015:22). Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan harus berkualitas, artinya dalam pembelajaran siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif yang bermakna serta menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.

Pembelajaran abad 21 memberikan gambaran nyata tentang bagaimana sebuah situasi yang dikondisikan sebagai bentuk proses pembelajaran yang ideal (Fajri et al,2017;54). Ideal disini memberikan makna bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan saat ini merupakan representasi dari pengalaman berharga dari siswa ketika dirinya akan menghadapi kenyataan pada masa yang akan datang. Dengan asumsi tersebut, konsekuensi pembelajaran yang harus dijalankan dengan benar-benar mencerminkan kondisi dan situasi pada masa yang akan datang (futuristik) sehingga konteks yang dipelajari siswa nantinya adalah apa yang akan mereka alami dalam proses kehidupannya di masa yang akan datang.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang di aplikasikan di Indonesia. Kurikulum ini pun tidak terlepas dari kebaruan isi, misalnya pada subntansi materi pelajaran bahasa Indonesia. Pada pelajaran bahasa Indonesia, terdapat perubahan materi yang berbeda dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. Perubahan tersebut dapat dikatakan cukup signifikan, terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam Penggunaan bahasa, terdapat empat aspek keterampilan bahasa yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis, (Taringan, 2015;115). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain. setiap keterampilan itu berhubungan erat pula dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerah, kreatif, kritis dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi dan situasi pada saat siswa sedang berbicara. keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu berbicara yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memilki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pemikiran, atau perasan kepada orang lain secara runtut dan sistematis (Taringan, 2015;120).

Media pembelajaran dalam pembelajaran kurikulum 2013 memiliki peran penting. Sudjana & Rivai (2010) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Ulfaeni (2017:136) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, karena pada usia tersebut memasuki tahap operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dibantu dengan benda-benda konkret yang nyata, artinya dalam proses belajar mengajar siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan untuk berpikir dan memahami pelajaran.

Dalam hal ini siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan kontekstual dan unsur lokal. Trianto (2007:177) menjelaskan realita yang ada di sekolah pembelajaran dengan menggunakan buku paket, LKS, gambar dalam pembelajaran tematik hasil terbitan dari pemerintah belum sesuai dengan lingkungan nyata siswa, dimana kondisi ini tentunya mempersulit siswa dalam memahami materi. Untuk itu sebagai pendidik profesional guru harus mampu menyediakan bahan ajar dan mengedepankan unsur lingkungan sekitar siswa atau budaya lokal. Selain itu, media yang di gunakan tidak mengedepankan unsur kearifan lokal.

Arsyad (2017:4) mengatakan untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu diadakan inovasi dengan cara memperbaiki pola pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media yang berbasis lokal. Media tersebut dapat berupa media yang berbasis kearifan lokal untuk dapat digunakan oleh siswa dalam kehidupan nyata lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis permainan mpa’a gopa untuk keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar”. Media pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal mpa’a gopa Bima permainan ini adalah media yang berbentuk sebuah permainan yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan konsep pembelajaran atau juga untuk melakukan evaluasi terhadap penguasaan materi dari siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan prosedur penelitian pengembangan (*research and development*) dengan tahapan penelitian sesuai model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi : 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Subyek dalam penelitian ini terdiri atas uji ahli materi dan ahli media pada tahapan validasi produk, serta siswa kelas IV SDN 1 DENA. Waktu pelaksanaan penelitian ini Semester Gasal (I) Tahun 2020/2021. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data penelitian menggunakan system *mixed analysis* (analisis data campuran) kuantitatif dan kualitative sebagaimana yang telah dikembangkan oleh Miles dan Huberman, (dalam Sugiyono, 2019). Penelitian ini mentargetkan produk permainan bebrbasis kearifan lokal Mpa’a Gopa dengan materi cerita untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Produk hasil penelitian ini permainan bebrbasis kearifan lokal Mpa’a Gopa dengan materi cerita untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, permianan yang dikembangkan bisa dikerjakan mainkan melalui matraks efamet yang elastik dan bisa dimainkan kapan dan dimanapun. Desain pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan yaitu Analysis, design, development, implementation, evaluation. Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis (*analysis*)

Tahap Analisis ini dilakukan untuk menganalisis keadaan dan ketersediaan bahan ajar sebagai pendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Analisis Kebutuhan dilakukan dengan dokumentasi dan observasi langsung di SDN 1 DENA. Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Di SDN 1 DENA menggunakan kurikulum 2013. Permainan Mpa’a Gopa yang dikembangkan untuk kelas 4 pada Tema 5 “Pahlawanku”, Subtema 1 “perjuangan para

pahlawan” pembelajaran 1 muatan bahasa indonesia. selain Tahap berpikir anak usia SD masih bersifat konkret dimana tingkat berpikirnya seringkali sesuai dengan apa yang sedang dilihat atau sedang diraba. Karakteristik utama perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret adalah anak mulai berpikir logis tentang peristiwa nyata di sekitarnya. selain itu, perlu adanya analisis peserta didik, Pembelajaran berbasis permainan akan membantu anak mengaitkan pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar, yang dilakukan dengan berbagai cara yaitu memberikan materi pelajaran bersifat faktual, bisa diasiasi dengan pemberian contoh, serta penggunaan sumber belajar dan media belajar seperti (Permainan Mpa’a Gopa yang dihubungkan dengan pengalaman hidup nyata.

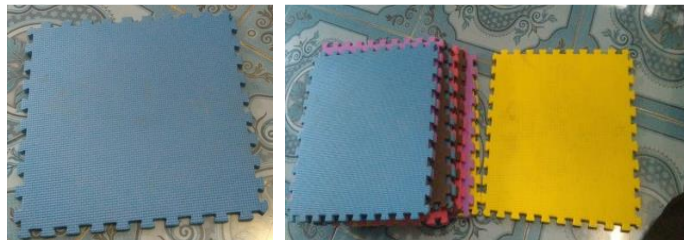
b. Desain (design)

Tahap ini merupakan tahap atau proses merancang permainan yang akan dikembangkan. merancang Permainan Mpa’a Gopa yang akan dikembangkan. Permainan Mpa’a Gopa dibuat menggunakan matras Efamat. Terdapat dua jenis rancangan pada tahap ini yaitu rancangan isi dan tampilan permainan: 1) Rancangan isi, Permainan Mpa’a Gopa disesuaikan dengan struktur Permainan Mpa’a Gopa yang terdiri dari buku pedoman permainan yang terdapat aturan, langkah-langka permainan dan cerita rakyat. ,2) Tampilan permainan Mpa’a Gopa berkaitan dengan syarat pengembangan permainan yaitu teknis. Syarat teknis mengacu pada tiga aspek yaitu tulisan, gambar, dan warna.

c. Pengembangan (development)

Pengembangan terdiri dari tiga tahap :

1. Pembuatan produk, produk menggunakan Ukuran Permainan Mpa’a Gopa : 1 kotak matras (40 cm x 30 cm)



2. Validasi Produk, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi dan media yang ada dalam permainan Mpa’a Gopa yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi oleh ahli materi

Tabel 4.1 Hasil Validasi Permainan Mpa’a Gopa oleh Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor	Rerata Skor	
Daspek keseluruhan	77	77	4.52	Layak

Dapat dilihat diatas Uji validitas ahli materi permainan mpa’a gopa terdiri atas 15 item pernyataan Analisis validasi ahli materi menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 4. Dapat diihat pada tabel 4.1 rata-rata jumlah skor permainan mpa’a gopa yaitu 77 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 4.52.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan desain atau tampilan permainan Mpa'a Gopa yang telah dikembangkan berdasarkan aspek teknis. Berikut hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan Permainan Mpa'a Gopa oleh Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor	Rerata Skor	
Aspek fisik	39	39	4.33	Layak
Aspek kegunaan	18	18	3	Layak

Dapat di lihat diatas Uji validitas ahli media Permainan Mpa'a Gopa terdiri atas 15 item pernyataan yang dijabarkan menjadi 9 item pernyataan pada aspek Fisik, 6 item pernyataan pada aspek Kegunaan dengan jumlah responden 1 orang. Analisis validasi ahli media menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5. Dapat dilihat pada tabel 4.2 rata-rata jumlah skor dari aspek fisik yaitu 39 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 4.33. Rata-rata jumlah skor dari aspek kegunaan yaitu 18 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 3.

d. Implementasi (implementation)

Implementasi dilakukan untuk menguji keefektifan produk permainan Mpa'a Gopa yang dikembangkan. Adapun uji coba yang dilakukan adalah uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

1. Uji kelompok kecil

Terdiri dari dua tahap pertama pemberian angket respon untuk siswa dan kedua tes belajar yang dilakukan pada sebelum dan sesudah memainkan permainan Mpa'a Gopa. Uji kelompok kecil bertujuan untuk melihat respon tiga orang siswa kelas IV terhadap permainan yang telah dikembangkan.

a. Respon siswa

Tabel 4.3 Respon Siswa kelompok kecil

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor	Rerata Skor	
Didaktik	28	5.6	2.8	Layak
Konstruksi	41	8.2	2.7	Layak
Teknis	142	28.4	2.84	Layak
Keseluruhan	211	42.2	2.81	Layak

Uji kelompok kecil yang berkaitan dengan respon siswa terdiri atas 15 item pernyataan yang dijabarkan menjadi 2 pernyataan pada aspek didaktik, 3 item pernyataan pada aspek konstruksi, dan 10 item pernyataan pada aspek teknis dengan jumlah responden lima orang siswa kelas IV. Analisis respon siswa menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 4.

Dapat dilihat pada tabel 4.3 rata-rata jumlah skor dari aspek didaktik adalah 5.6 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 2.8. Rata-rata jumlah skor dari aspek konstruksi adalah 8.2 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 2.7. Rata-rata jumlah skor dari aspek teknis adalah 2.8 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 2.84. Rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek adalah 42.2 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 2.81.

2. Uji kelompok besar

Uji kelompok besar bertujuan untuk melihat respon enam belas siswa kelas IV terhadap permainan mpa'a gopa yang telah dikembangkan peneliti.

a. Respon siswa

Tabel 4.4 Respon Siswa kelompok besar

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor	Rerata Skor	
Didaktik	89	5.56	2.78	Layak
Konstruksi	140	8.75	2.91	Layak
Teknis	451	28.1	2.81	Layak
Keseluruhan	680	42.5	2.83	Layak

Dapat dilihat pada tabel 4.5 rata-rata jumlah skor dari aspek didaktik adalah 5.56 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 2.78. Rata-rata jumlah skor dari aspek konstruksi adalah 8.75 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 2.91. Rata-rata jumlah skor dari aspek teknis adalah 451 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 2.81. Rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek adalah 680 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 2.83.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Hasil revisi produk Permainan Mpa'a Gopa berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media adalah : a) terdapat beberapa pertanyaan yang belum sesuai dengan kaidah penulisan atau kalimatnya kurang tepat, b) memperjelas aturan dan langkah-langkah permainan, c) memperbaiki kata atau kalimat yang salah penulisan ejaan, dan d) perhatikan proporsi layout dengan tulisan yang masih kosong.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, ada beberapa siswa yang masih belum mengerti pada aspek konstruksi yang berkaitan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, serta kosakata dan ada beberapa siswa yang belum puas dengan aspek teknis yang berkaitan dengan tampilan dan gambar.

3.2. Pembahasan

a. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan analisis kurikulum peneliti dapat menentukan KD dan materi apa yang akan dikembangkan sehingga Permainan Mpa'a Gopa yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013 dengan materi tematik dan materi yang peneliti pilih adalah tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Materi Bahasa Indonesia Cerita Rakyat.

Berdasarkan analisis kebutuhan, dilihat dari hasil observasi guru kelas IV sama sekali tidak menggunakan Permainan Mpa'a Gopa, hanya menggunakan buku paket tematik. Dengan Permainan Mpa'a Gopa yang dikembangkan peneliti dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi dan membuat pembelajaran di kelas menjadi ada sedikit perubahan sehingga siswa tidak bosan hanya menggunakan buku paket saja. Penyampaian materi bahasa Indonesia dengan cerita rakyat yang dikerjakan dengan memainkan permainan membuat siswa mulai terampil dalam berbahasa Indonesia. Hal tersebut sesuai Menurut Depdikbud (dalam Haryadi dkk, 1996:54) berpendapat bahwa salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Berbicara merupakan salah satu dari empat komponen keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Untuk mengaitkannya bisa dilakukan dengan

berbagai cara yaitu memberikan materi pelajaran yang bersifat faktual, bisa disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, serta penggunaan sumber belajar dan media belajar yang dihubungkan dengan pengalaman hidup nyata sehingga siswa dapat merasakan langsung manfaat belajarnya. Sehingga pembelajaran kontekstual sangat sesuai dengan karakteristik tersebut.

b. Design

Permainan Mpa'a Gopa yang dikembangkan di desain menggunakan aplikasi *Canva web*, kemudian Permainan Mpa'a Gopa yang sudah di validasi oleh ahli materi dan media. Materi pada Permainan Mpa'a Gopa ini adalah materi bahasa Indonesia. Gambar yang ada di dalam pedoman Permainan Mpa'a Gopa merupakan hasil foto asli dari peneliti sendiri, sedangkan hiasan hiasan pada pedoman dari elemen yang ada pada aplikasi *Canva web*. Permainan Mpa'a Gopa ini dibuat berwarna dan di berikan warna yang berbeda pada kotak matras agar tampak menarik dan tidak membosankan dan membuat siswa lebi senang dalam mengikuti permainan. Menurut Maghfiroh et al (2016:22) Permainan merupakan kegiatan menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan. Permainan menjadi sesuatu yang menarik karena didalamnya terdapat unsur kompetisi, kerjasama, dan pemenang dalam permainan tidak dapat ditebak. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan permainan sangat dapat membantu siswa maupun guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

c. Development

1. Validasi Permainan Mpa'a Gopa

a. Validasi Ahli Materi

Dapat dilihat pada tabel 4.1 menunjukkan rerata skor hasil penilaian uji validasi ahli materi dari setiap aspek dan keseluruhan aspek. Keseluruhan aspek yang dinilai oleh validator mendapatkan rerata skor 77 sehingga termasuk dalam kriteria layak dengan skor rerata 4,52. Permainan mpa'a gopa yang dibuat sudah sesuai dengan indikator penilaian yang diminta. Pertama berkaitan dengan struktur permainan mpa'a gopa yang dikembangkan mendapatkan rerata skor 2,85 sehingga termasuk dalam kriteria layak. Semua bagian struktur Sudah termuat di dalam Permainan Mpa'a Gopa. langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan Permainan Mpa'a Gopa salah satunya adalah menentukan struktur Permainan Mpa'a Gopa yang meliputi judul, petunjuk permainan, aturan permainan, cerita rakyat dan langkah permainan. Dengan struktur Permainan Mpa'a Gopa ini, memudahkan peneliti dalam penyusunan Permainan Mpa'a Gopa yang dikembangkan.

Pertama, berkaitan dengan syarat didaktik, mendapatkan rerata skor 3,1. Sehingga termasuk dalam kriteria layak. Hal itu dikarenakan di dalam permainan mpa'a gopa sudah terdapat kegiatan-kegiatan atau aktifitas yang dilakukan siswa agar siswa memahami konsep materi yang dipelajari. Kegiatan atau aktifitas yang dilakukan siswa didasarkan pada srategi atau model pembelajaran tertentu, dimana pada permainan mpa'a gopa ini menggunakan model pembelajaran kontekstual yang dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran. Adanya kegiatan atau aktifitas di dalam permainan mpa'a gopa juga mengikuti asas pembelajaran yang efektif, hal itu agar permainan mpa'a gopa dapat digunakan oleh semua siswa baik siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, maupun tinggi.

Kedua, berkaitan dengan syarat konstruksi mendapatkan rerata skor 3. Sehingga termasuk dalam kriteria layak. Hal itu dikarenakan susunan permainan sudah benar dan dapat dipahami siswa, dan menggunakan langkah- langkah permainan yang jelas dan sistematis. Sadiman (Maghfiroh, 2016:18) menyatkan bahwa Permainan (game)

adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Erfaliyana (Angraheni,2016:44) berpendapat bahwa permainan merupakan interaksi antara satu dengan lainnya dengan mengikuti aturan permainan yang berlaku. Teori Frobbel mengatakan bahwa bermain ada hubungannya dengan belajar, karena dengan bermain dapat melatih konsentrasi siswa dalam belajar.

b. Validasi ahli media

Dapat dilihat pada tabel 4.2 menunjukkan rerata skor hasil penilaian uji validasi ahli media dari setiap aspek dan keseluruhan aspek. Keseluruhan aspek yang dinilai oleh validator mendapatkan rerata skor 2,85 sehingga termasuk dalam kriteria layak. Pertama berkaitan tulisan, mendapat rerata skor 2,8 sehingga termasuk dalam kriteria layak.

Pertama, berkaitan dengan aspek fisik mendapat rerata skor 4,33 sehingga termasuk dalam kategori layak. Hal ini dikarenakan bahan matras permainan mpa'a gopa sangat menarik, tidak banyak gambar atau ilustrasi. Namun, gambar atau warna yang tersedia di dalam matras permainan mpa'a gopa sudah sesuai sehingga dapat membantu siswa memahami permainan dengan baik. Sesuai dengan pernyataan Sadiman (Paryogo, 2017:28) sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalannya. Yang lebih penting adalah kejelasan isi atau pesan dari gambar itu secara keseluruhan. Seperti, aturan dan pedoman dalam memainkan permainan mpa'a gopa.

Kedua, berkaitan dengan aspek kegunaan mendapat rerata skor 3 sehingga termasuk dalam kategori layak. Adapun menurut Sadiman (Maghfiroh, 2016:22) bahwa kegunaan permainan memungkinkan adanya penerapan konsep- konsep materi pelajaran. Kemenarikan penampilan permainan mpa'a gopa akan menarik perhatian siswa, tidak menimbulkan kesan jenuh, dan membosankan. Permainan mpa'a gopa yang menarik adalah permainan mpa'a gopa yang memiliki kombinasi antara gambar, warna, dan tulisan yang sesuai. Hasil penilaian validasi ahli media termasuk dalam kategori layak, hal ini dikarenakan sampul dan *background* sudah menggunakan warna dan tulisan yang sesuai yaitu biru muda, dari *cover* hingga lembar halaman terakhir menggunakan warna biru pink, tulisan menggunakan warna hitam sesuai dengan perpaduan warna *background* sehingga tulisan mudah dibaca, namun masih sedikit membosankan dengan warna tulisan dan *background* yang sama di setiap halaman.

d. Implementasi (*implementation*)

1. Uji kelompok kecil

Menguji keefektifan permainan mpa'a gopa dalam kelompok kecil yaitu tiga orang di kelas IV dengan menyebarkan angket yang hasilnya dapat dilihat pada penjelasan berikut.

a. Respon siswa

Dapat dilihat pada tabel 4.3 menunjukkan rerata skor respon siswa dari setiap aspek dan keseluruhan aspek adalah 2.81. sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak.

Pertama, berkaitan dengan aspek didaktik mendapat rerata skor 2.8 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Materi pembelajaran memerlukan strategi dan urutan penyampaian yang tepat. Cakupan atau ruang lingkup serta kedalaman materi pembelajaran perlu diperhatikan agar tidak kurang dan tidak lebih. Urutan materi

cerita perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi runtut. Empat dari lima siswa memahami dan mengatakan belajar menggunakan permainan mpa'a gopa sangat menyenangkan, hal itu berarti materi yang disampaikan dalam permainan mpa'a gopa sudah disampaikan dengan cukup baik dan mudah dipahami sehingga siswa senang belajar menggunakan permainan mpa'a gopa. Hal ini juga berarti permainan mpa'a gopa yang dikembangkan dapat digunakan secara universal, maksudnya adalah dapat digunakan oleh siswa yang memiliki kemampuan rendah hingga tinggi (Alam et al, 2021).

Kedua, berkaitan dengan aspek konstruksi mendapat rerata skor 2.7 sehingga termasuk dalam kriteria layak. tiga dari lima siswa mengatakan bahasa yang digunakan dalam permainan mpa'a gopa mudah dipahami, namun urutan penyampaian materi dan kosa kata dalam menyampaikan cerita yang digunakan belum dapat dipahami dengan baik.

Ketiga berkaitan dengan aspek teknis mendapat rerata skor 2.84 sehingga termasuk dalam kriteria layak. Bentuk matras dalam permainan mpa'a gopa dapat dimengerti, warna tidak menggunakan warna yang sama melainkan menggunakan warna yang berbeda. Mengusahakan agar perbandingan besar matras dan warna sesuai. Semua siswa mengatakan gambar dalam permainan mpa'a gopa jelas dan tidak buram, ukuran sesuai dengan bentuk kaki dan sudah dapat memainkan dengan baik. Selain itu semua siswa suka terhadap tampilan pedoman mulai cover dan tampilan setiap halaman pada permainan mpa'a gopa. Hal itu karena permainan mpa'a gopa yang dikembangkan berwarna dan memiliki panduan yang mudah. Sanaky (2013:7) menyatakan fungsi media adalah perangsang pembelajaran, sebab media pembelajaran mampu membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit. Artinya teknis yang dirancang dan digunakan dalam permainan mpa'a gopa sudah sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

2. Uji kelompok besar.

Menguji keefektifan permainan mpa'a gopa dalam kelompok besar yaitu enam belas orang siswa di kelas IV dengan menyebarkan angket yang hasilnya dapat dilihat pada penjelasan berikut

a. Respon siswa

Dapat dilihat pada tabel 4.6 menunjukkan rerata skor respon siswa dari setiap aspek dan keseluruhan aspek adalah 2.83 sehingga termasuk dalam kriteria layak.

Pertama, berkaitan dengan aspek didaktik mendapat rerata skor 2.78 sehingga termasuk dalam kriteria layak. Materi pembelajaran perlu dipilih dengan tepat agar seoptimal mungkin membantu siswa dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran memerlukan strategi dan urutan penyampaian yang tepat. Cakupan atau ruang lingkup serta kedalaman materi pembelajaran perlu diperhatikan agar tidak kurang dan tidak lebih. Urutan materi perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi runtut. lima dari enam belas siswa mengatakan kurang menyenangkan dan kurang memahami materi yang ada di dalam. Hal itu berarti materi yang disampaikan dalam permainan mpa'a gopa permainan mpa'a gopa sudah disampaikan dengan cukup baik dan mudah dipahami namun masih kurang jika digunakan untuk semua tingkat kemampuan siswa.

Kedua berkaitan dengan aspek konstruksi mendapat rerata skor 2.91 sehingga termasuk dalam kriteria layak. Enam dari enam belas siswa mengatakan bahasa dan

kosa kata yang digunakan di dalam permainan mpa'a gopa masih kurang dipahami, namun urutan penyampaian materi dapat dipahami dengan baik.

Ketiga berkaitan dengan aspek teknis mendapat rerata skor 2.81 sehingga termasuk dalam kriteria layak. Tulisan dalam permainan mpa'a gopa dapat dimengerti, tulisan tidak menggunakan huruf latin menggunakan huruf tebal dan agak besar, menggunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris, menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah. Semua siswa mengatakan gambar dalam permainan mpa'a gopa jelas dan tidak buram, ukuran sesuai dengan tulisan dan sudah dapat menyampaikan isi pesan gambar. Selain itu semua siswa suka terhadap tampilan cover dan tampilan setiap halaman pada permainan mpa'a gopa. Hal itu karena permainan mpa'a gopa yang dikembangkan berwarna dan memiliki gambar-gambar atau animasi.

e. **Evaluasi (Evaluation)**

Setelah produk yang telah dikembangkan di validasi oleh validator. Tahap berikutnya produk di uji coba pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil dilakukan pada lima siswa dan uji kelompok besar dilakukan pada enam belas siswa dari satu kelas yang sama yaitu siswa kelas IV SDN 1 DENA.

Dilihat dari uji coba yang dilaksanakan peneliti memperoleh respon yang baik hingga mendapat penilaian layak dari guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, produk yang dikembangkan sangat menarik sehingga bisa disimpulkan bahwa permainan mpa'a gopa yang dikembangkan telah selesai sehingga memperoleh produk akhir.

4. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan mpa'a gopa dapat disimpulkan bahwa:

- a. Permainan mpa'a gopa untuk keterampilan berbicara siswa layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Hal itu didasarkan pada penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli materi dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yaitu 77 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 4.52. Selain itu didasarkan juga pada penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli media dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 28.5 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 3.8.
- b. Permainan mpa'a gopa layak digunakan pada materi bahasa indonesia di kelas IV SDN 1 DENA. Hal itu didasarkan pada penilaian keseluruhan aspek respon siswa dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yaitu 42.5 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 2.83.
- c. Keefektifan produk permainan mpa'a gopa efektif digunakan. Hal ini berdasarkan hasil dari angket respon siswa yang di isi oleh siswa yang menunjukkan ketertarikan pada nilai untuk itu permainan mpa'a gopa yang dikembangkan cukup efektif diterapkan saat pembelajaran walaupun ada beberapa bagian seperti syarat didaktik dan kontruksi yang diperbaiki.

5. **UCAPAN TERIMAKASIH**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Pendidik dan Tenaga Pendidik yang telah membantu kegiatan penelitian ini. Serta semua pihak yang terlibat yang tidak bisa disebutkan satu-satu.

6. **DAFTAR PUSTAKA**

Ah, Sanaky, H. 2013. *media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: kaukaban dipantara.

- Al Fajri, Muchamad Sholakhuddin. "The Functions Of Conversational Implicatures In Print Advertising". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol. 17. No. 1. Hal.1.
- Alam, A., Dewi, N. K., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bima Tema 8 Subtema 2 Untuk Kelas IV SDN INPRES RATO Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 188–199.
- Anggraeni, Yuli. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktik Akuntansi Manual (PAM) Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Skripsi. Fakultas Ekonomi UNY. Diambil dari: <http://eprints.uny.ac.id> pada tanggal 19 Mei 2018.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Fajri, M. (2017). Kemampuan berpikir matematis dalam konteks pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Lemma*, 3(2), 232878.
- Haryadi, dan Zamzani. 1996. *Peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Depdikbud
- Maghfiroh, Arifin, dan Sunarti (2016). Pengaruh Citra Merek Terhadap Minat Beli dan Keputusan Pembelian pada Perdana Indosat Ooredoo. *Jurnal, Universitas Brawijaya Malang*.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar. Baru Algensindo.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2007) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prenada Media.
- Triwiyanto, T. (2015). *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 pada Alinea ke IV.