



## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL GAME MATA PELAJARAN PENJASKES KELAS V

Joko Kuswanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Baturaja

---

### Article Info:

Dikirim: 15 April 2019

Direvisi: 31 Mei 2019

Diterima: 31 Mei 2019

Tersedia Online: 29 Juni 2019

### Penulis Korespondensi:

Joko Kuswanto

Program Studi Teknologi

Pendidikan, FKIP, Universitas

Baturaja, OKU, Indonesia

Email: [ko.8515@gmail.com](mailto:ko.8515@gmail.com)

**Abstrak:** Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran bisa memudahkan siswa memahami apa yang dijelaskan oleh guru serta dapat mengulangi pelajaran dimana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk media pembelajaran tersebut berupa permainan (game). Disamping sebagai hiburan, game juga sering difungsikan sebagai edukasi dalam pembelajaran, salah satu contohnya adalah game tebak gambar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran model games mata pelajaran penjaskes kelas V. Dengan adanya game tebak gambar, diharapkan pembelajaran di kelas tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan berupa pengembangan dengan langkah prosedur: perancangan, produksi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran game tebak gambar, media dibuat sesuai dengan materi dan silabus atau sesuai dengan kurikulum mata pelajaran penjaskes kelas V dan dapat dikatakan layak untuk diterapkan di sekolah.

**Kata kunci:** tebak gambar; pengembangan; penjaskes kelas V.

---

**Abstract:** Of computer use as a medium learning may make it easier student can understand what described by teachers and can repeat lessons anywhere and anytime. A form of media that provide in the ascendancy. Besides as entertainment, games is often functioned as a means of education in their experiences, one example is game guess a picture. This study aims to design media learning games model on the subjects of penjaskes class V. By the presence of game guess a picture, it is expected that their experiences in the class are not dull and will raise the motivation to study students. Used in the form of a method of development by step procedure: design, production, and evaluation .The collection of data using such techniques. Based on the stages that has been carried in the manufacture of media game guess a picture, media established in accordance with matter and the syllabus or in accordance with the curriculum subjects penjaskes grade 5 and it can be said worthy to applied in schools.

**Keywords:** guess a picture; development; penjaskes class V.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah komunikasi untuk menyampaikan suatu pemikiran ataupun ide dari guru kepada siswa yang diolah sedemikian rupa, agar siswa mendapat pemahaman serta keterampilan dari pemikiran yang telah diberikan. Dalam penyampaian tersebut dibutuhkan sebuah media agar pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna [1]. Peranan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menunjang tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta memungkinkan siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dimanapun dan kapanpun.

Dengan adanya kemajuan teknologi seperti komputer, menjadi salah satu alternative bagi guru untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran bisa memudahkan siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru serta dapat mengulangi pelajaran dimana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk media pembelajaran tersebut adalah berupa permainan (*games*). *Game* pembelajaran merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer dengan tujuan menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan mendidik [2]. Pembelajaran berbasis game dapat dijadikan salah satu solusi ataupun alternatif untuk meningkatkan atmosfer serta motivasi belajar siswa pada zaman generasi *digital native* [3]. Disamping sebagai hiburan, *game* juga sering difungsikan sebagai edukasi dalam pembelajaran. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi [4]. *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah [5]. *Game* edukasi dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan [6]. Salah satu contoh *game* edukasi adalah *game* tebak gambar. *Game* tebak gambar merupakan permainan yang harus menjawab pertanyaan yang diberikan dengan beberapa pilihan gambar yang ada [7].

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat pembelajaran di dalam kelas terkhusus pada pelajaran penjaskes adalah masih sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran seperti *game* tebak gambar untuk membantu menjelaskan materi pelajaran. Dengan adanya *game* tebak gambar, diharapkan pembelajaran dikelas tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas perlu adanya perancangan media pembelajaran berupa *game* tebak gambar dalam pembelajaran penjaskes, dengan rumusan masalah bagaimana merancang media pembelajaran model *game* mata pelajaran penjaskes untuk siswa kelas V?

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Merupakan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan [8]. Pengembangan media pembelajaran model *game* ini menggunakan model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk [9]. Langkah-langkah prosedur pengembangan meliputi: tahap perancangan, produksi, dan evaluasi [10].

Subjek dalam penelitian ini yaitu pada tahap awal dilakukan validasi oleh *expert* (ahli desain, media, dan materi). Kemudian dilanjutkan uji coba produk skala perorangan dengan jumlah responden 3 orang siswa. Selanjutnya uji coba kelompok kecil sebanyak 5 responden. Kemudian dilakukan uji lapangan dengan jumlah responden 34 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket digunakan untuk memperoleh informasi serta data untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan.

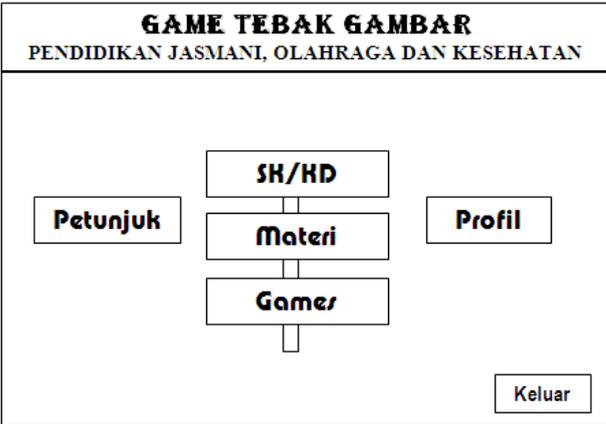
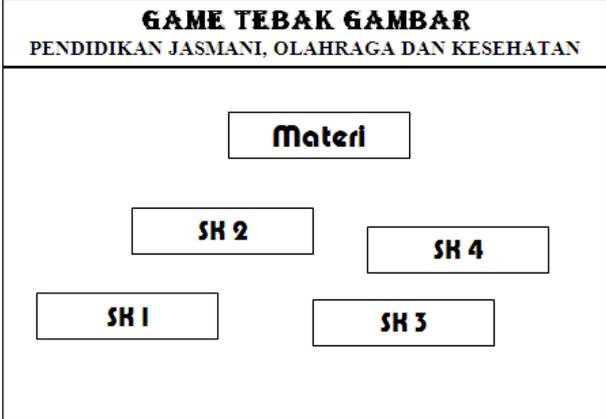
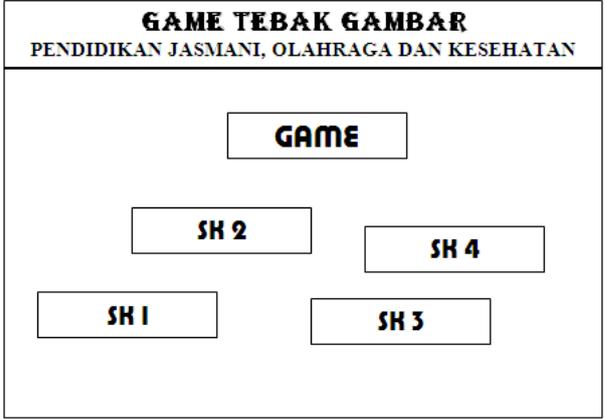
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

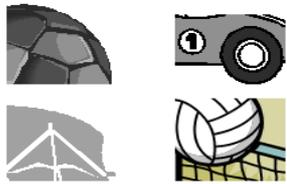
Sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang telah dipilih, dihasilkan rancangan, produksi dan evaluasi sebagai berikut:

### 3.1 Tahap Rancangan

Didapatkan hasil analisis kebutuhan berupa materi dan silabus mata pelajaran sesuai dengan kurikulum. Dilanjutkan dengan penyusunan naskah (*storyboard*). Beberapa rancangan tampilan produk yang dibuat adalah rancangan menu utama, menu materi, materi, menu *games* dan *games*. Pada rancangan menu utama terdapat beberapa tombol, seperti: Petunjuk, SK/KD, Materi, Games, Profil. Rancangan media ditampilkan pada tabel *storyboard* berikut:

Tabel 1. Rancangan storyboard

No	Keterangan	Gambar	Suara
1.	Rancangan Menu Utama Terdapat beberapa tombol, seperti: Petunjuk, SK/KD, Materi, Games, Profil, dan Keluar. Tombol-tombol tersebut digunakan untuk mempermudah pengguna mengakses tampilan sesuai kebutuhan.		Suara tombol (klik)
2.	Rancangan menu utama materi terdapat 4 tombol SK yaitu SK 1, SK 2, SK 3, dan SK 4. Setiap tombol digunakan untuk menghubungkan ke tampilan detail materi sesuai dengan SK.		Suara tombol (klik)
3.	Rancangan materi yang berisikan materi sesuai KD yang dipilih. Materi disesuaikan dengan silabus mata pelajaran penjaskes kelas V.		Suara tombol (klik)
4.	Rancangan menu utama Games terdapat 4 tombol SK yaitu SK 1, SK 2, SK 3, dan SK 4. Setiap tombol digunakan untuk menghubungkan ke tampilan games sesuai dengan SK.		Suara tombol (klik)

No	Keterangan	Gambar	Suara
5.	Rancangan games yang berisikan permainan sesuai KD yang dipilih. Soal/pertanyaan disesuaikan dengan materu yang ada pada silabus mata pelajaran penjaskes kelas V.	<p style="text-align: center;"><b>GAME TEBAK GAMBAR</b>  Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</p> <p style="text-align: center;"><i>Carilah pasangan gambar bola yang digunakan dalam permainan sepakbola</i></p> 	Suara tombol (klik)

### 3.2 Tahap Produksi

Media yang dikembangkan berupa media audiovisual yaitu penggabungan antara teks, suara, gambar dan animasi.

### 3.3 Tahap Evaluasi

Evaluasi pramaster yang terdiri dari evaluasi ahli, perorangan, dan kelompok kecil. Dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Luaran dari penelitian ini adalah aplikasi permainan tebak gambar pada mata pelajaran penjaskes kelas V yang digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Utama

Tampilan utama seperti pada Gambar 1 terdapat 6 tombol untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan atau mengakses tampilan lainnya. Tombol tersebut antara lain tombol Petunjuk yang digunakan untuk menampilkan petunjuk. Tombol SK/KD untuk menampilkan Kompetensi yang digunakan dalam media. Tombol materi untuk menampilkan materi sesuai kompetensi. Tombol Games digunakan untuk menampilkan permainan-permainan yang ada pada media. Tombol Profil untuk menampilkan profil dan tombol Keluar digunakan untuk mengakhiri atau keluar dari media.



Gambar 2. Tampilan Menu Materi

Gambar 2 merupakan tampilan utama materi yang terdapat 4 tombol SK (Standar Kompetensi), dimana tombol-tombol tersebut digunakan untuk menghubungkan tampilan materi sesuai dengan kompetensi dasar. Pada tampilan ini terdapat 4 tombol pilihan SK (SK1, SK2, SK3, dan SK4). Jika salah satu tombol SK di klik atau di pilih, maka materi akan ditampilkan sesuai Kompetensi Dasar yang dipilih. Tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Materi Sesuai KD

Sebelum tampilan permainan terbuka, pengguna akan diarahkan untuk memilih kompetensi dasar terlebih dahulu seperti pada gambar 9. Setelah memilih kompetensi, pengguna akan diarahkan ke tampilan permainan. Tampilan permainan berisi soal-soal pilihan gambar. Pengguna yang dalam hal ini adalah siswa, dapat menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan dengan pilihan jawaban dalam bentuk gambar-gambar. Tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Pilihan Kompetensi



Gambar 5. Tampilan Permainan

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran model *game* tebak gambar, terlihat bahwa permainan tebak gambar ini dibuat sesuai dengan materi dan silabus atau sesuai dengan kurikulum mata pelajaran penjaskes kelas V.

Permainan tebak gambar ini telah melalui tahapan evaluasi pramaster yang diawali dengan pengujian para ahli. Pada pengujian yang dilakukan kepada ahli desain, mendapatkan jumlah persentase sebesar 82,9 % dengan kualifikasi baik. Untuk pengujian yang dilakukan kepada ahli media, didapatkan jumlah persentase sebesar 81,4% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya pengujian yang dilakukan kepada ahli materi, didapatkan jumlah persentase sebesar 83% dengan kualifikasi baik. Pada pengujian skala perorangan mendapat predikat baik dengan jumlah persentase sebesar. Untuk hasil pengujian kelompok kecil mendapat predikat baik dengan persentase sebesar 84%. Selanjutnya untuk pengujian lapangan mendapat predikat baik dengan persentase sebesar 82%.

Secara keseluruhan permainan tebak gambar yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan yaitu media yang dikembangkan berisikan gabungan antara teks, suara, gambar dan animasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Materi dalam permainan tebak gambar sudah relevan dengan materi pelajaran penjaskes, dalam permainan tebak gambar ini memiliki tombol dan menu yang mudah dioperasikan oleh pengguna serta pengguna dapat melihat repos hasil permainan.

Selain memiliki kelebihan, permainan tebak gambar ini juga memiliki kekurangan, yaitu produk permainan tebak gambar hanya untuk mata pelajaran penjaskes dan disajikan dalam satu semester dan gambar yang digunakan masih bersumber dari internet.

#### 4. KESIMPULAN

Produk media pembelajaran yang dihasilkan adalah permainan tebak gambar mata pelajaran penjaskes kelas V. Keseluruhan produk permainan tebak gambar terdiri dari teks, suara, gambar, dan animasi. Permainan tebak gambar ini telah dilakukan evaluasi kepada para ahli dengan tingkat kualifikasi baik. Selanjutnya uji coba skala perorangan, kecil dan lapangan dengan tingkat kelayakan baik. Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan tebak gambar pada mata pelajaran penjaskes kelas V dapat diterapkan di sekolah dengan tingkat kelayakan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [2] Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Sukirman, S. 2017. *Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game*, 345–351.
- [4] Andi. 2012. *Beragam Desain Game Edukasi Dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- [5] Rahman, Ridwan Arif & Dewi Trisnawati. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma STT-Garut, Vol. 13 No. 1 Tahun 2016 184-190.
- [6] Dewi, Fany R & Yeni Anistyasari. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bergenre Side-Scrolling Platformer*. Jurnal IT-EDU, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2017 92-96.
- [7] Dwiyono. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools)*. E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta, Vol 7 No 4 Tahun 2017: 343-351
- [8] Borg, W. R. & Gall, M. D. 2003. *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.
- [9] Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [10] Warsita, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.