

PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 04 LUBUKLINGGAU

Putri Indriani¹, Aren Frima², R. Angga Bagus Kusnanto³,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia
E-mail : pindriani64@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Travel Game* berbasis Model Pembelajaran Kooperatif dengan materi Pecahan Senilai untuk siswa kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau dan untuk mengetahui kepraktisan Media *Travel Game*. Jenis model pengembangan media *Travel Game* ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kevalidan media *Travel Game* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi Valid pada komponen kelayakan media dengan rata-rata skor sebesar 3,17, pada komponen kelayakan materi termasuk dalam klasifikasi Valid dengan rata-rata skor sebesar 3,37, serta pada komponen kelayakan bahasa termasuk dalam klasifikasi Valid dengan rata-rata skor 3,22. (2) Kepraktisan media *Travel Game* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi “Sangat Praktis” dengan rata-rata skor sebesar 4,54 ditentukan berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media *Travel Game*. Sehingga hasil analisis uji kevalidan dan kepraktisan media *Travel Game* berbasis model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau pada materi Pecahan Senilai yang telah dikembangkan ini valid dan praktis untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media *Travel Game*, Pengembangan *ADDIE*, Valid dan Praktis.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dinamis dan sistematis yang memiliki tugas untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Oleh karena itu, pendidikan khususnya pada sekolah, harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan siswa tentang dunia. Pendidikan harus disusun pembelajarannya membentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat. Shoimin (2016:20) berpendapat bahwa pendidikan sangat penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan merupakan aset dapat membangun sumber daya manusia yang

berkualitas. Melalui pendidikan yang berkualitas, dapat membantu bangsa dan negara terjunjung tinggi martabat di mata dunia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya, memberikan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sehubungan hal tersebut pendidikan adalah suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat mencapai kompetensi yang

diharapkan, hal ini merupakan gambaran dari kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami suatu materi. Untuk mencapai kemampuan keberhasilan siswa perlu didukung oleh guru dalam memilih dan menggunakan model dan media yang tepat dan efektif. Rendahnya kualitas pendidikan disebabkan karena berbagai faktor, salah satu diantaranya adalah guru. Guru mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan, melalui kegiatan proses pembelajaran yang berkualitas, bervariasi diantaranya menggunakan model pembelajaran dan media sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dapat meningkat.

Menurut Sudayana (2015:02) Matematika adalah salah satu bagian dari serangkaian pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih juga banyak siswa yang merasa bahwa pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok yang menakutkan. Sedangkan, Marti (dalam Sudayana, 2015:02) berpendapat bahwa matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena pelajaran ini merupakan suatu sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah ini yaitu masalah dalam penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting yaitu kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada.

Mulai dari sekolah dasar, semua siswa perlu mempelajari Matematika untuk mengembangkan pemikiran logis, berpikir analisis, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Hal tersebut di perlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Namun, sebagian peserta didik masih menganggap mata pelajaran matematika merupakan momok yang menakutkan, karena pelajaran tersebut berurusan dengan angka-angka, rumus, dan pelajaran matematika

sangat membosankan, sehingga pelajaran matematika tidak disukai oleh peserta didik.

Terjadinya masalah di atas disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disebabkan karena minat dan kemauan peserta didik kurang. Faktor eksternalnya merupakan cara guru dalam mengajar kurang menarik, variatif dan inovatif. Guru hanya memberikan materi pelajaran tanpa mempertimbangkan apakah peserta didik merasa senang atau gembira. Dari faktor-faktor penyebab kesulitan siswa dalam pelajaran matematika diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran Matematika bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 7 Januari – 09 Januari 2021 di SD Negeri 04 Lubuklinggau dengan ibu Mardiana, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV, diketahui bahwa guru kelas tersebut mengajar dengan menggunakan buku teks sebagai bahan ajar yang sudah disiapkan dari sekolah. Guru kelas tersebut menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar menggunakan metode tanya jawab dan metode ceramah. Selama ini, guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa yang merupakan materi pembelajaran yang disajikan dalam sumber ajar yang disediakan oleh sekolah saja. Guru kelas juga mengatakan bahwa selama proses pembelajaran jarang menggunakan model maupun media pembelajaran yang bervariasi. Diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV.A terdiri dari 20 orang, dengan rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Adapun permasalahan yang ada di SD Negeri 04 Lubuklinggau yaitu siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran Matematika yang dilakukan di kelas IV tersebut.

Upaya peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan rata-rata ketuntasan minimal sangat ditentukan oleh kegiatan belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa merasa semangat, aktif dan berminat mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dari siswa, sehingga siswa

dapat menerima dan memahami materi dengan baik. Pembelajaran yang berfokus pada siswa menuntut guru untuk kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran tertentu.

Guru di sekolah tersebut mengatakan bahwa di sekolah belum tersedia media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika diusahakan sesuai dengan usia siswa. Ketepatan dalam memilih media menjadi suatu keharusan bagi guru dalam upaya menanamkan konsep matematika pada siswa. Penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan mampu membangkitkan semangat untuk terus belajar matematika. Siswa melakukan aktivitas bermain yang mana secara tidak sadar terlibat dalam proses belajar. Permainan yang bisa diterapkan di SD salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Travel Game*.

Travel Game atau permainan berjalan menurut Gilman, Rowe, & Hildenberger adalah sejenis permainan yang idenya itu berawal dari sebuah artikel *The Mathematics Teacher* yang diterbitkan pada tahun 1976 dan berjudul “*Games in Senior High Math Classes*” (dalam Indrawati & Suardiman (2013:138). *Travel Game* ini dibuat untuk dapat dengan mudah mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran disampaikan. Permainan ini menggunakan dadu dan kartu soal. Dadu berisi nomor untuk menentukan langkah siswa dalam bermain. Sedangkan di dalam kartu soal berisi soal-soal sesuai dengan materi yang diberikan. Untuk mempermudah siswa dalam bermain guru menyiapkan lembar jawaban dari masing-masing pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Tidak semua peserta dalam permainan tersebut dapat mengambil lembar jawaban. Sedangkan untuk lembar jawaban salah satu siswa di dalam kelompok tersebut diberikan tugas dalam menjawab serta memilih jawaban yang tepat dari kartu jawaban yang telah disediakan.

Travel Game menurut Indrawati & Suardiman (2013:137) merupakan media

pembelajaran yang berwujud benda nyata yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dengan model pembelajaran kooperatif. *Travel game* ini memaksimalkan kegiatan belajar siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Siswa memiliki tantangan untuk berfikir cepat, tepat, akurat agar tidak tertinggal langkah dari lawan mainnya. Siswa menghadapi soal yang beragam dari materi yang sudah dipelajari sehingga menguatkan pemahaman konsep dan keterampilan pelajaran Matematika. Dalam pembelajaran ini, setelah siswa memahami konsep materi matematika yang diberikan oleh guru, siswa bergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk bermain *travel game*.

Selain media disaat belajar mengajar guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang berpusat informasi dari guru sebaiknya dihindari. Karena dapat membuat pembelajaran menjadi sangat membosankan dan tidak meninggalkan kesan pembelajaran yang bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengedepankan pembelajaran aktif yang membuat siswa sebagai pengelola informasi dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu susunan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2011:201) pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, dimana di dalam satu kelompok tersebut membolehkan pertukaran pendapat dan pemeriksaan pendapat siswa sendiri dalam suasana yang tidak terencana, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Menurut Sagala (dalam Sumantri, 2015:49) pembelajaran kooperatif adalah “suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Dapat diambil kesimpulan bahwa media *travel game* berbasis model pembelajaran kooperatif ini memiliki tujuan

yang sama yaitu mengarahkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan juga dapat memberikan aktivitas belajar yang menyenangkan serta dapat membantu siswa menjadi lebih aktif. Model pembelajaran kooperatif juga memiliki manfaat melatih kemampuan sosial siswa, mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab dan bekerjasama dengan kelompoknya untuk membagi informasi sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, terutama pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan masalah di atas, penulis ingin memberi solusi dengan melakukan penelitian sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE, model ini terdiri dari 5 tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) merupakan model pengembangan berorientasi kelas, menggunakan lima tahapan (Hamzah, 2019:39). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, dan angket. Adapun instrument yang digunakan untuk melihat valid dan praktis media *Travel Game* yang dikembangkan yaitu menggunakan angket kevalidan, dan kepraktisan.

Media *Travel Game* ini berbentuk kotak seperti permainan ludo dan di cetak seperti benner/spanduk yang telah di desain menggunakan aplikasi canva agar terlihat menarik. Keunikan dari media *Travel Game* tersebut agar siswa aktif dalam pembelajaran. Dimana hasil dari yang dilakukan oleh peneliti harus melalui tahap validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penelitian ini hanya melihat hasil akhir dari sebuah penelitian. Peneliti melakukan uji coba lapangan (*Feild Trial*).

UJI KEVALIDAN MEDIA *TRAVEK GAME*

Lembar Angket validasi ini digunakan untuk dapat mengetahui kevalidan dari media *Travel Game* pada materi pecahan senilai Kelas IV. Kevalidan media *Travel Game* tersebut Dapat diketahui dari hasil analisis data yang terdapat pada lembar angket tersebut. Lembar angket validasi dibedakan menjadi tiga, yaitu untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari lembar angket validasi ini dapat dijadikan pedoman maupun acuan dalam melakukan revisi. Data lembar penilaian kevalidan media *Travel Game* diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Lembar validasi untuk angket untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa dengan menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel. 1 dibawah ini:

Tabel. 1

Pedoman Penilaian Validasi Media *Travel Game*

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
TB (Tidak Baik)	2
STB (Sangat Tidak Baik)	1

(Widoyoko, 2018:105)

- b. Menghitung skor rata-rata dari aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(Widoyoko, 2019:136)

Keterangan:

- \bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek
- $\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek
- n = Banyaknya butir pertanyaan

- c. Mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai/data kualitatif berdasarkan pedoman pada tabel. 2 dibawah ini:

Tabel. 2
Kriteria Pengkategorian Validasi

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
$x > 3,4$	Sangat Valid
$2,8 < x \leq 3,4$	Valid
$2,2 < x \leq 2,8$	Cukup Valid
$1,6 < x \leq 2,2$	Kurang Valid
$x \leq 1,6$	Sangat Kurang Valid

(Adaptasi Widoyoko, 2019:238)

UJI COBA KEPRAKTISAN

Kepraktisan media *Travel Game* dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa. Hasil penilaian pada siswa pada lembar kepraktisan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Lembar kepraktisan angket untuk siswa dengan menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel. 3 dibawah ini:

Tabel. 3
Pedoman Penilaian kepraktisan Media *Travel Game*

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Widoyoko, 2018:106)

- Menghitung skor rata-rata dari aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (\text{widayoko, 2019;136})$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$: Jumlah skor seluruh aspek

n : Banyaknya butir pertanyaan

- Mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai/data kualitatif berdasarkan pedoman pada tabel. 4 dibawah ini:

Tabel. 4
Kriteria Pengkategorian kepraktisan

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
$x > 4,2$	Sangat Praktis
$3,4 < x \leq 4,2$	Praktis
$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup Praktis
$1,8 < x \leq 2,6$	Kurang Praktis
$x \leq 1,8$	Sangat Kurang Praktis

(Widoyoko, 2019:243)

HASIL

Hasil penelitian ini adalah media *Travel Game* pada materi pecahan senilai kelas IV. penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

a. Validasi media *Travel Game*

Hasil validasi yang dilakukan oleh 3 pakar ahli dan dari beberapa aspek. Evaluasi ahli dilakukan untuk menyempurnakan media *Travel Game* yang dikembangkan dari segi media, materi dan bahasa. Validasi media dilakukan kepada ahli media desain yang ada di STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu salah satu dosen yang menjadi ahli media di STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu bapak Dodik Mulyono, M.Pd. Dari hasil analisis validasi ini termasuk dalam kategori baik yaitu 3,17.

Validasi Kedua adalah hasil dari validasi materi. Validasi materi dilakukan kepada ahli materi yaitu guru SD Negeri 04 Lubuklinggau, ibu Mardiana, S.Pd.SD. Validasi yang dilakukan dari segi materi ini, hasil dari validasi komponen materi mendapatkan skor 3,37. Dari hasil yang didapat termasuk dalam kategori Valid media

Travel Game yang dikembangkan layak digunakan dari segi materi dengan tetap ada beberapa revisi sesuai dengan saran dari Ibu Mardiana, S.Pd.SD.

Validasi ketiga adalah hasil dari validasi bahasa dilakukan kepada ahli bahasa yang ada di STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu salah satu dosen bahasa yang menjadi ahli bahasa di STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu Dr. Yohana Satinem, M.Pd. Hasil tanggapan dari validasi komponen media mendapatkan skor 3,22. Dari hasil analisis validasi ini termasuk dalam kategori Valid media *Travel Game* yang dikembangkan layak digunakan dari segi bahasa meskipun tetap ada beberapa revisi sesuai dengan saran. Berdasarkan hasil penilaian tahap validasi oleh para ahli yang telah dilakukan terhadap media *Travel Game* yang telah diuraikan di atas menunjukkan maka kevalidan media *Travel Game* termasuk dalam kategori Valid sehingga media *Travel Game* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tetap melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan dan media *Travel Game* dapat digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu uji coba yang akan dilaksanakan di SD Negeri 04 Lubuklinggau. Hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ketiga ahli dapat dilihat pada tabel. 5.

Tabel. 5
Rekapitulasi Penilaian Ketiga Ahli

No	Nama Validator	Skor yang diperoleh			Kategori
		Media	Materi	Bahasa	
1.	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.	57	-	-	Valid
2.	Mardiana, S.Pd.SD.	-	27	-	Valid
3.	Dr. Y. Satinem, M.Pd.	-	-	29	Valid
Jumlah		57	27	29	113
Rata-rata		3,23			Valid

b. Kepraktisan media *Travel Game*

Uji lapangan dilaksanakan pada tanggal 05 Agustus 2021 yang berjumlah 20 orang siswa dengan memiliki kemampuan yang berbeda yaitu: siswa berkemampuan tinggi, siswa berkemampuan sedang dan siswa berkemampuan rendah yang telah dipilih sesuai saran dan arahan dari guru kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau. Sebelum memberikan angket responden terlebih dahulu siswa belajar menggunakan media *Travel Game* berbasis model pembelajaran kooperatif peneliti menjelaskan peraturan dari permainan yang menggunakan media *Travel Game*. Pada tahap uji lapangan ini peneliti hanya sebagai obsever dalam proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya setelah melakukan pembelajaran hanya satu kali pembelajaran hal ini dilakukan untuk meminimalisirkan pertemuan dikarenakan pandemi, siswa diberikan lembar angket responden siswa untuk melihat tingkat kepraktisan penggunaan media *Travel Game* pada tanggal 07 Agustus 2021, sebelum siswa mengisi angket tersebut peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisi lembar angket tersebut. Pada lembar angket responden siswa tersebut berisi 11 butir pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Siswa menjawab dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan yaitu: sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), ragu-ragu (3), setuju (2), sangat setuju (5). Penilaian responden siswa ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media *Travel Game* yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil dari penilaian kepraktisan

Tabel. 6
Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Penilaian Kepraktisan

Tahapan	Jumlah Butir Pernyataan	Skor Yang Diperoleh
Uji Coba Lapangan	11	998
Jumlah	11	998
Rata-rata	4,54	
Kategori	Sangat Valid	

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Travel Game* ini menggunakan model ADDIE yang memiliki serangkaian lima tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun dalam pengembangan media pembelajaran *Travel Game* ini hanya sampai pada tahap implementasi. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan tidak sampai pada tahap penilaian dalam kegiatan pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran *Travel Game* akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini memuat tiga cakupan, yakni analisis masalah, analisis kebutuhan, dan tujuan pembelajaran, sebagai berikut:

a. Analisis Masalah

Pada analisis masalah ini akan dicari penyebab masalah-masalah yang dapat menghambat proses pembelajaran di sekolah. Beberapa masalah yang dapat ditemui di lapangan antara lain adalah:

- 1) Kurikulum yang berlangsung di SD Negeri 4 Lubuklinggau menggunakan kurikulum 2013, namun sedikit bahan ajar yang dapat menjadi penunjang kurikulum 2013;
- 2) Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya diterapkan, misalnya saja guru masih sering menerangkan pelajaran kepada siswa melalui papan tulis yang tersedia;
- 3) Metode pembelajaran yang diajarkan guru kebanyakan adalah metode ceramah, sehingga siswa hanya fokus pada satu arah saja yakni materi yang disampaikan oleh guru.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini nantinya akan menentukan hal-hal apa saja yang dibutuhkan siswa dalam membantu proses belajarnya di sekolah. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru di SD Negeri 4 Lubuklinggau, yakni wali kelas IV.A, membenarkan bahwa di kelas IV.A belum menggunakan media yang sesuai dengan kurikulum 2013 pada mata pelajaran

Matematika. Sehingga siswa hanya mengandalkan ilmu yang diperoleh dari gurunya.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV.A siswa sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang sering merasa kesulitan serta membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam pada pelajaran Matematika.

Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran berupa *Travel Game* yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di sekolah. Media pembelajaran *Travel Game* yang dikembangkan juga perlu disesuaikan dengan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik sebagai pendukung proses pembelajaran.

c. Tujuan Pembelajaran

Pada tahap tujuan pembelajaran ini peneliti akan merumuskan indikator tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran ini akan mengacu pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dalam silabus dan RPP Matematika kelas IV.A. Kemudian tujuan pembelajaran tersebut dijadikan kerangka awal dalam mendesain media pembelajaran *Travel Game*.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini, *Travel Game* yang dikembangkan ini merupakan jenis permainan edukasi. *Travel Game* disajikan dengan pematangan materi mengenai pembelajaran Matematika. *Travel Game* juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan latihan-latihan soal untuk merangsang pola pikir siswa dan mencoba menerapkan ilmunya secara mandiri. *Travel Game* ini akan didesain kualitas pembelajaran siswa.

dengan menggunakan spanduk dengan tujuan agar dapat digunakan dalam waktu jangka panjang. Desain media pembelajaran ini dirancang seperti permainan edukasi pada umumnya, namun media pembelajaran *Travel Game* ini dilengkapi dengan menggunakan warna cerah yang menarik perhatian siswa untuk belajar dan siswa tidak bosan. Dalam media Pembelajaran ini

menggunakan dadu dan kartu soal. Dadu berisi urutan siswa untuk melangkah ke dalam kotak. Sedangkan di dalam kartu soal berisi soal-soal yang sifatnya lebih luas sesuai dengan materi yang diberikan. Untuk mempermudah siswa dalam bermain pendidik menyiapkan lembar jawaban dari masing-masing pertanyaan yang terdapat di dalam kartu pintar. Tidak semua peserta dalam permainan tersebut mempunyai lembar jawaban. Lembar jawaban hanya diberikan kepada salah satu dari mereka yang belum bertugas menjadi pemain dalam masing-masing kelompok.

Langkah-langkah dalam menggunakan media *Travel Game* berbasis model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran Matematika adalah Guru menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran kooperatif. Setelah Guru menjelaskan siswa dibagi menjadi 4 kelompok dimana 1 kelompoknya terdiri 4 orang siswa, pada saat evaluasi media ini digunakan. Setelah dibagikan kelompok setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mengambil urutan permainan. Kelompok yang mendapatkan urutan pertama akan memulai permainan terlebih dahulu. Kelompok pertama melempar dadu yang sudah tersedia, kemudian jika dadu keluar angka 3 siswa dipersilakan mengambil kartu pintar berupa jawaban secara acak lalu siswa menjawab soal tersebut dengan cara menggunakan gambar yang sudah tersedia. Setelah kartu diambil salah satu siswa menjelaskan maksud dari jawaban yang ada di kartu tersebut ke guru dan kelompok lainnya, jika benar maka kelompok tersebut boleh maju sebanyak 3 kotak. Jika jawaban tersebut salah, maka kelompok tersebut tidak boleh maju dan akan dilanjutkan oleh kelompok selanjutnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran *Travel Game* sebelum dikembangkan terbuat dari terbuat dari kertas vinil tebal ukuran A3 dan dicetakkan dipercetakan. Kotak pijakan lintasan pioner masing-masing pemain di lingkungan searah jarum jam. Warna lintasan dibuat berbeda tiap pemain agar mudah dibedakan. Tiap kotak lintasan diberi tulisan *start*, ambil kartu, *finish* dan diberi nomor

kotak agar jelas arah langkah pioner. Pada kotak *finish* diganti gambar piala yang menandakan kemenangan salah satu pemain yang berarti langkah pioner sudah selesai. Media pembelajaran *Travel Game* dikembangkan terbuat dari Spanduk yang telah di cetak, sebelum di cetak desainnya melalui aplikasi Canva dan di desain semenarik mungkin sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan juga dapat memikat perhatian siswa. Kotak pijakan di buat lebar dan besar di beri warna yang terang dan di beri animasi. Setiap kotak diberi nomor agar siswa dapat dengan jelas arah langkahnya.

Dadu sebelum dikembangkan, pada ruas dadu ditumpulkan agar tidak melukai siswa. Dadu yang pertama berisi tulisan bilangan pecahan sedangkan dadu kedua berisi operasi bilangan beserta bilangan pecahan. Cara penggunaannya: jika kedua dadu yang dilambungkan akan nampak bilangan dan operasi bilangan disertai bilangan, maka kedua bilangan yang ada pada dua dadu tersebut dioperasikan sesuai dengan operasi yang tertulis. Ketika dadu di kembangkan diganti dengan dadu yang berbahan kardus yang tebal kemudian akan di beri warna yang beragam dan akan diberi simbol bulat menunjukkan angka 1-6.

Pioner dalam media ini sebelum dikembangkan menggunakan benda plastik seperti permainan monopoli pada umumnya, setelah di kembangkan siswa yang dijadikan pioner dan siswa yang bergerak langsung di dalam permainan. Sedangkan, Kartu soal sebelum di kembangkan hanya menggunakan kertas hvs yang dilaminating saja setelah dikembangkan kartu pintar yang berisi soal-soal di buat menggunakan kertas yang tebal yaitu kertas poster kemudian di desain semenarik mungkin lalu dicetak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Untuk tahapan Implementasi dalam kelas, pada kegiatan awal, yaitu apersepsi dan mengulang kembali sekilas materi. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Untuk kegiatan eksplorasi dan elaborasi siswa terjun langsung pada saat kegiatan evaluasi belajar mengajar pada materi pengukur sudut yang menggunakan media pembelajaran *Travel*

Game. Untuk kegiatan konfirmasi, siswa akan mengerjakan soal yang ada di kartu soal dimana telah disusun oleh peneliti. Setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa akan di berikan angket responden siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap *Evaluation* dilakukan terhadap siswa melalui angket responden siswa. Adakah peningkatan setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran *Travel Game*. Evaluasi ini secara umum dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Travel Game*. Dalam tahap evaluasi ini dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Travel Game* sehingga nantinya akan menjadi pedoman peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran *Travel Game*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *Travel Game* pada pembelajaran Matematika, dapat disimpulkan bahwa media *Travel Game* dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kualitas media *Travel Game* yang dikembangkan adalah sebagai berikut: 1) media *Travel Game* yang dikembangkan dikategorikan “Valid” yang ditentukan berdasarkan hasil penilaian media *Travel Game* oleh ketiga ahli validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa), 2) media *Tavel game* yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Praktis” yang ditentukan berdasarkan hasil analisis lembar kepraktisan siswa kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau terhadap media *Travel Game* yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Tabany, B. I. T. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.

Amirulloh, Ade, R. T., Risnasari, M., Ningsih, Rahayu, P. (2019). *Pengembangan game edukasi matematika (operasi bilangan pecahan) berbasis android untuk sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Edutic, 5 (2), 115-123.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Sampang: Literasi Nusantara.

Indrawati, Delia dan Suardiaman, Siti Partini. (2013). *Pengembangan Media Travel Games untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia , 1(2), 135-146.

Rasyid, Karo-karo, Isran dan Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Axiom , VII(1), 91-96.

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.

Rosyid, Z., Sa'diyah, H. & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Pamekasan: Literasi Nusantara.

Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Shoimin, A. (2016). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Sudayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M.S. (2015). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N., Setiawan., A. & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Widoyoko, E.P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widoyoko, E.P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
-