

Pengembangan Permainan *Edmolek* sebagai Alat Evaluasi terhadap Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran

Eko Fajar Suryaningrat, Neni Nadiroti Muslihah, Rafika Hidayanti

Institut Pendidikan Indonesia
ekofajar@institutpendidikan.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This research aims to develop monopoly and engklek educational games (EDMOLEK) as an evaluation tool for students' memory in learning. The method used is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model with several steps, namely: Analyze (analysis), Design (planning), Development (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation). This research was carried out at SDS Miftahul Falah, the sample used in this research was class IV students. The EDMOLEK game as an evaluation tool for memory has been tested through a media validation questionnaire with an average of 78% categorized as very appropriate, material validation with an average rating of 83% categorized as very appropriate. Assessment of students' memory using a questionnaire obtained an average score of 73.4%, categorized as good. The pretest results in group 1 got an average score of 83% with grade A and the posttest results were 89% with grade A. The pretest results in group two got an average score of 72% with grade C while the posttest group 2 got an average score of 91 % with garde A. This shows that the learning media is suitable for use in learning evaluation.

Keywords: EDMOLEK game development, evaluation and memory tool

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan (EDMOLEK) edukasi monopoli dan engklek sebagai alat evaluasi terhadap daya ingat siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan ini metode Reseach and Developmen (R&D) dengan model pengebangan ADDIE dengan beberapa langkah yaitu: Analyze (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SDS Miftahul Falah, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Permainan EDMOLEK sebagai alat evaluasi terhadap daya ingat ini telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata 78% dikategorikan sangat layak, angkat validasi materi dengan rata-rata penilaian 83% dikategorikan sangat layak. Penilaian daya ingat siswa dengan menggunakan angket mendapatkan nilai rata-rata 73,4% dikategorikan baik. Hasil pretest kelompok 1 mendapatkan nilai rata-rata 83% dengan grade A dan nilai hasil posttest nya 89% dengan grade A. hasil pretest pada kelompok dua mendapatkan nilai rata-rata 72% dengan grade C sedangkan posttest kelompok 2 mendapatkan nilai rata-rata 91% dengan garde A. Hal ini menunjukkan media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan permainan EDMOLEK, alat evaluasi dan daya ingat



PENDAHULUAN

Hernawan (2013, hlm. 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. sehingga siswa dalam pembelajaran melakukan proses interaksi antara pendidik dan siswa ataupun siswa dengan siswa lainnya pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai suatu tujuan.

Isman (2011, Hlm 136) Tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran sesuai yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar selain menguasai teori pembelajaran, pendidik wajib pula memahami tata aturan penyampaian teori, dalam perancangan pembelajaran dibuat sedemikian hingga agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar sehingga membuat siswa tidak jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran tersebut (Akhiruddin Dkk, 2020, hlm 30). Itulah hal yang harus dibuat oleh tenaga pendidik dalam mempermudah proses pembelajaran. Proses belajar mengajar yang mengasyikkan nantinya membuat siswa lebih cepat memahami materi dan materi pelajaran lebih awet tersimpan di memorinya.

Daya ingat atau memori manusia merupakan salah satu unsur penting, dimana tinggi rendahnya daya ingat ini juga memengaruhi manusia secara langsung terutama dalam pendidikan. Kemampuan mengingat atau daya ingat tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, di dalamnya terdapat tiga tahap mengingat, yaitu mulai dari memasukan informasi (learning), menyimpan (retention), menimbulkan kembali (remembering). Sedangkan Santrock menjelaskan bahwa daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang didalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu, Santrock dalam (Siti dan Salwa, 2022, hlm. 582). Maka siswa dapat memperoleh daya ingat dengan cara menerima, menyimpan, dan memproduksi suatu informasi yang telah di terima.

Cred'e & Kuncel (2008) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa stimulus otak pada anak harus dilakukan dengan menciptakan budaya belajar yang dibangun sejak usia sekolah dasar sehingga akan meningkatkan prestasi akademik dimasa dewasanya. Peningkatan memori sangat penting ketika menerima materi pengetahuan, kurangnya kemampuan mengingat nantinya membuat proses pembelajaran kurang maksimal di sebabkan dalam belajar mengajar dibutuhkan memori untuk pengetahuan itu di simpan. Ketika siswa merasakan kesulitan saat mengingat, maka peran guru dalam menciptakan dan menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang inovatif untuk melatih daya ingat siswa.

Ada cara dalam melatih daya ingat siswa melalui pembiasaan atau mengulang, membiasakan dari hal-hal yang sifatnya perlu di ulang agar terbiasa. Karena aktifitas yang berulang-ulang akan membantu otak menyelesaikan hubungan sel-sel otak yang ada dan membuat hubungan yang baru lagi, guru dapat melakukan untuk mengulang atau mengingat kembali informasi yang siswa dapat yaitu dengan cara evaluasi. Adapun menurut Muryadi dalam (Ulya, 2021) Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Evaluasi pembelajaran memang sangat penting dilakukan, karena dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam belajar dan dapat mengevaluasi kembali sistem dalam pembelajaran mulai dari media, metode, strategi dan pendekatan terhadap siswa. Mengevaluasi bisa menggunakan beberapa cara atau tehnik.

Menurut Kurniawan (2019) mengemukakan bahwa teknik evaluasi terdiri dari dua teknik yaitu teknik tes dan non tes. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru, antara lain melalui tanya jawab lisan atau umpan balik pembelajaran, tes pilihan ganda serta uraian, atau membuat sebuah karya, dengan melakukan beberapa hal tersebut pada akhirnya guru dapat mengetahui daya ingat siswa dan dapat mengukur

ketercapaian siswa.

Mengacu pada proses evaluasi, peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru untuk melakukan evaluasi dan menarik untuk digunakan. Media yang ditawarkan berupa permainan EDMOLEK (Edukasi Monopoli Engklek) yaitu permainan tradisional yang di modifikasi dari permainan engklek dan monopoli yang menyenangkan dan mengandung edukasi. Media ini lengkap dengan adanya banner permainan, dadu, gacu dan kartu-kartu yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya: (1) Bagaimana hasil Pengembangan Permainan EDMOLEK sebagai Alat Evaluasi Terhadap Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran, dan (2) Bagaimana pengaruh Pengembangan Permainan EDMOLEK sebagai Alat Evaluasi Terhadap Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran?.





METODE

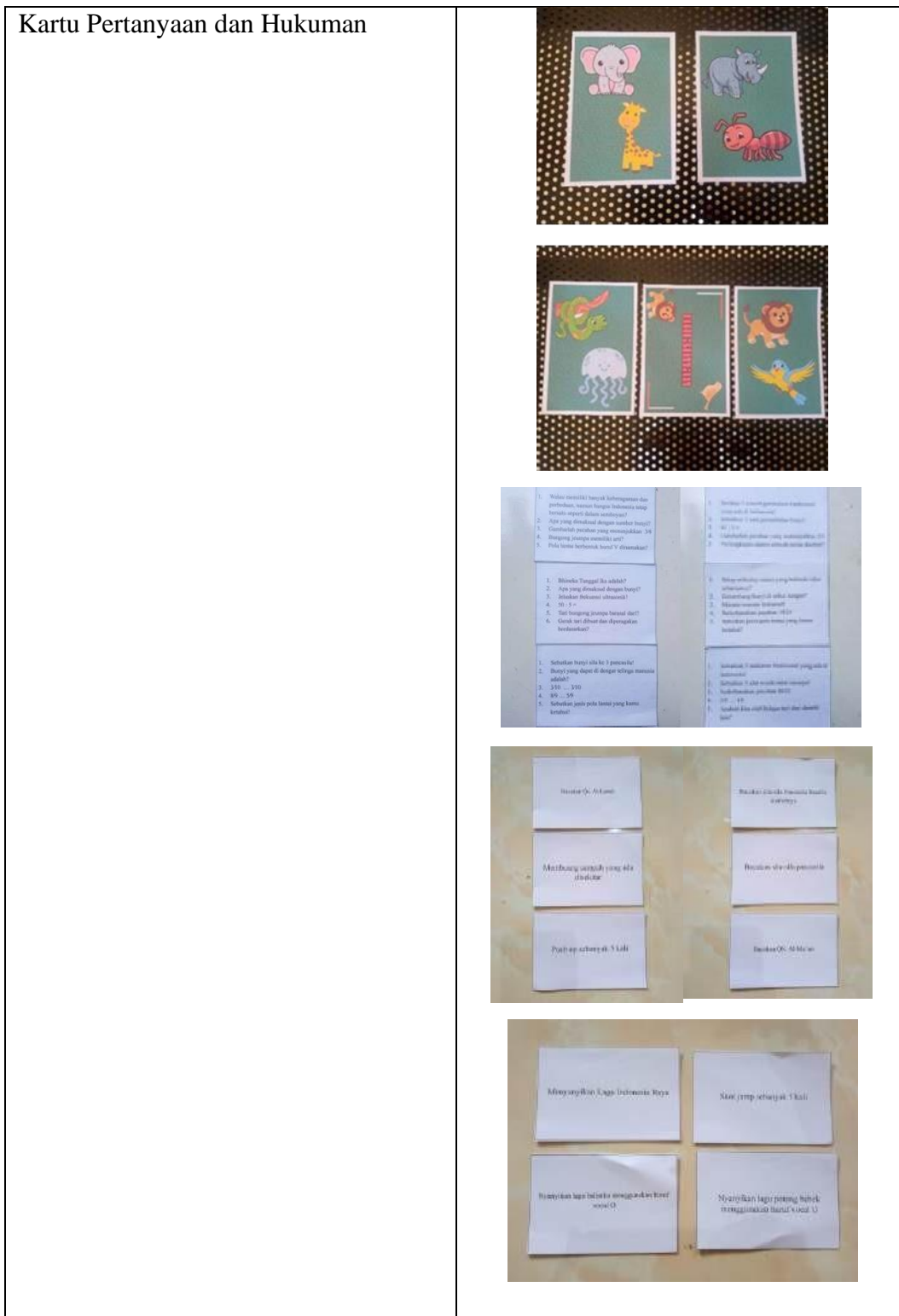
Sugioyona (2019, Hlm 407) Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Reseach and Developmen (R&D) atau disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan yaitu permainan yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. Sedangkan model yang digunakan yaitu desain penelitian ADDIE dengan beberapa langkah yaitu: Analyze (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (Endang Mulyatiningsih, 2012:200) untuk merancang sistem pembelajaran. Metode pengembangan ADDIE terdiri dari tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pengumpulan data adalah teknik yang paling utama pada sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1)Wawancara, teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau self-report, atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi. (2) Angket, teknik pengumpulan data angket atau kuesioner memiliki dua jenis yaitu angket terbuka dan angket tertutup. (3) Soal tes, tes adalah sekumpulan pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa-siswi. Tujuan tes ini untuk dapat mengetahui daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

<p>Banner</p>	
<p>Dadu</p>	
<p>Gacu</p>	
<p>Peraturan dan Langkah-langkah Permainan</p>	



Gambar Permainan Endmolek

Penelitian ini dilaksanakan di SD Miftahul Falah yang bertempat di Kp. Sirnasari Desa Mekarsari Kecamatan Cikajang Kab. Garut RT/RW 03/01. Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan media evaluasi pembelajaran berupa permainan EDMOLEK (Edukasi Monopoli Engklek) yang digunakan untuk mengetahui daya ingat siswa. Adapun masalah dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan proses evaluasi pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias ketika dilaksanakannya evaluasi pembelajaran.

Penilaian pengembangan media evaluasi menggunakan media permainan edmolek dilakukan oleh dua dosen dan dua guru, diperoleh aspek tampilan 79% dan aspek penyajian diperoleh 76%. Berdasarkan persentasi skor penilain diperoleh rata-rata 78%. permainan EDMOLEK dinyatakan sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan penilaian 4 validator bahwa produk yang telah layak dalam penilaian dan layak diujicobakan dilapangan.

Penilaian pengembangan evaluasi berupa permianan EDMOLEK dilakukan oleh 1 ahli materi yakni guru kelas 4. Diperoleh aspek isi 96%, aspek bahasa 73% dan aspek penggunaan diperoleh 80%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 83% ,materi yang digunakan sangat layak.

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan ke pada empat narasumber seperti yang telah dipaparkan diatas, peneliti dapat menyimpulkan keempat narasumber menyampaikan respon yang baik walaupun pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Penggunaan media evaluasi EDMOLEK dapat dipahami oleh siswa dan mereka merasa senang ketika melakukan evaluasi meggunakan media permainan EDMOLEK. Guru bisa menilai dari semua aspek, baik dari aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan), guru juga berpendapat media evaluasi EDMOLEK dapat dipahami oleh siswa walaupun tidak semua siswa dapat memahami dengan cepat cara permainan EDMOLEK. Media permainan EDMOLEK sudah cocok untuk digunakan evaluasi pembelajaran, namun tidak efektif jika digunakan untuk setiap pelaksanaan evaluasi karena membutuhkan waktu yang cukup lama, namun bisa digunakan di beberapa waktu untuk menarik siswa agar lebih semangat lagi.

Analisis Uji Coba Lapangan, Peneliti pada penelitian ini membuat 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima siswa. Kedua kelompok tersebut telah melakukan pretest dengan mengisi soal tanpa menggunakan media EDMOLEK dan posttest dengan mengisi soal sambil menggunakan media EDMOLEK, yang menghasilkan nilai rata-rata pretest kelompok 1 yaitu 83, dan hasil posttest bernilai 89. Sedangkan kelompok 2 nilai rata-rata pretest 72, dan hasil posttest 91. Dilihat dari kriteria penilaian daya ingat siswa terdapat kriteria "Baik".

Pengaruh media EDMOLEK terhadap daya ingat siswa dapat dilihat dari hasil angket daya ingat siswa. Hasil angket tersebut diperoleh hasil rata-rata 73,4% dengan kriteria "Berpengaruh". Dengan demikian media EDMOLEK memiliki pengaruh terhadap daya ingat siswa.

Pengaruh media EDMOLEK terhadap daya ingat, dapat dilihat juga dari hasil pretest dan posttest. hasil siswa sebelum dan sesudah pengugunaan permainan EDMOLEK ada peningkatan dari hasil pretest yang menghasilkan nilai rata-rata kelompok 1 yaitu 83 dengan kriteria penilaian "Baik", dan hasil posttest bernilai 89. Sedangkan kelompok 2 nilai rata-rata pretest 72, dan hasil posttest 91 dengan kriteria penilaian "Sangat Baik". Register sensorik mencakup beberapa subsistem memori yang memiliki jumlah yang sama dengan jumlah indera yang kita miliki. Kesan visual akan tetap berada dalam subsistem sedikit lebih lama dari subsistem visual, yakni kira-kira selama dua detik (Wade, 2008) memori visual memiliki kelebihan penyimpanan yaitu sekitar dua detik menjadikan penggunaan EDMOLEK memberikan daya ingat yang tersimpan lebih lama bagi siswa. Mengingat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor (dalam Ahmadi, 2004) diantaranya (1) faktor individu yakni usia, kepribadian, tingkat inteligensi, dan jenis kelamin, (2) objek yang bersangkutan yakni informasi yang diingat, seberapa banyak jumlah informasi dan bagaimana informasi disajikan, serta kejelasan informasi, (3) dan lingkungan yakni adanya kondisi lingkungan yang tidak mengganggu, misalnya suhu, kebisingan dan suasana ruangan. Seseorang dapat mengingat dengan baik apabila kondisi objek yang diingat tersebut menarik perhatian. Siswa dapat mengingat dengan baik apabila kondisi objek yang diingat tersebut menarik perhatian.

Aulia Putri (2022) Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Daya Ingat Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Pendidikan Karya Pembangunan Kabupaten Kapuas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya ingat siswa pada pembelajaran. Pramesti Regita (2019) Pengembangan Permainan Engklek untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa Kubu Manna Bengkulu Selatan. Tita Violita (2020) Pengembangan Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI. Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan atau penelitian sebelumnya di atas yaitu peneliti menggunakan media dalam melakukan pembelajaran baik itu digunakan untuk pembelajaran ataupun hasil belajar, bahkan untuk mengetahui daya ingat siswa.

SIMPULAN

Proses pada penelitian dan pengembangan permainan EDMOLEK sebagai alat evaluasi terhadap daya ingat siswa dalam pembelajaran telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai hasil penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan permainan EDMOLEK dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media permainan EDMOLEK sebagai alat evaluasi terhadap daya ingat siswa dalam pembelajaran yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian 78% dengan kategori "Sangat Layak", dan angket validasi materi dengan rata-rata penilaian 83% dengan kategori "Sangat Layak".(2) Media permainan EDMOLEK di uji cobakan kepada peserta didik yang telah di bagi 2 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang dan setiap siswa mengisi angket daya ingat. Uji coba diperoleh hasil pretest dan posttest yaitu nilai rata-rata kelompok 1 yaitu 83, dan hasil posttest bernilai 89 sedangkan kelompok 2 nilai rata-rata pretest 72, dan hasil posttest 91. Hasil angket daya ingat menghasilkan rata-rata nilai 73,4% dengan kategori "Berpengaruh". Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan agar evaluasi pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, maka dengan itu dapat menggunakan media permainan EDMOLEK untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2004). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- Aulia Putri (2022). Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Daya Ingat Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Pendidikan Karya Pembangunan Kabupaten Kapuas. UIN Antasari Banjarmasin. Skripsi.
- Akhirudin, Sujarwo, Atmowardoyo, & Nurhikah, (2020). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Credé, M. and Kuncel, N.R. (2008) Study Habits, Skills, and Attitudes: The Third Pillar Supporting Collegiate Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 3, 425-453.
- Endang Mulyatiningsih, (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Penelitian. Yogyakarta. Jurusan PTBB FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermawan, H., & Mantovani, D. (2013). Process of prototyping coronary stents from biodegradable Fe–Mn alloys. *Acta biomaterialia*, 9(10), 8585-8592. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1742706113001992?via%3Dihubhttps://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2008.00089.x>
- Isman, A. (2011). Instructional Design in Education: New Model. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 136-142. tojet.net/articles/v10i1/10114.pdf.

Muryadi (2017). Model evaluasi program dalam evaluasi, Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol.3 No.1, Januari 2017

https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1VT2q.jJI_sZQlbLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1697868586/RO=10/RU=http%3a%2f%2fejournal.utp.ac.id%2findex.php%2520%2fJIP%2farticle%2fdownload%2f538%2f522/RK=2/RS=gswyYLimYeWTdpTm_vXiVr5Pa1o-

Regita, Pramesti (2019) PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DESA

TEBAT KUBU MANNA BENGKULU SELATAN. Other thesis, IAIN Bengkulu.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.