

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MYSTERY ADVENTURE* SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATERI SISTEM PENCERNAAN MAKANAN UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI LISAN SISWA

Emi Lestari Setia Hati<sup>1)</sup>, Isnawati<sup>2)</sup>, Elok Sudibyo<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, UNESA, email: emilestarish@gmail.com

<sup>2)</sup>Dosen S1 Jurusan Biologi, FMIPA, UNESA, email: isnawati67@gmail.com

<sup>3)</sup>Dosen S1 Jurusan IPA, FMIPA, UNESA, email: elok.sudibyo@gmail.com

### Abstrak

Materi Sistem Pencernaan Makanan memuat bahasan yang cukup luas dalam Kurikulum 2013 dan termasuk materi yang sulit bagi siswa. Kurikulum 2013 menekankan pada penggunaan 5M dalam proses pembelajaran, siswa harus memiliki kemampuan akademik dan memiliki keterampilan salah satunya keterampilan berkomunikasi. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk menghasilkan media permainan yang layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ASSURE. Adapun sasaran dalam uji coba penelitian ini adalah 16 siswa kelas VIII-D SMPN 1 Dlanggu Mojokerto. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode validasi, metode observasi, metode tes, dan metode angket. Data hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase validitas media berdasarkan hasil validasi dari para ahli sebesar 89,20% (sangat valid). Persentase kepraktisan media berdasarkan aktivitas siswa sebesar 93,83% (sangat praktis). Persentase keefektifan media berdasarkan ketuntasan keterampilan komunikasi lisan siswa sebesar 100% (sangat efektif), dengan ketuntasan nilai siswa  $\geq 65$ . Persentase keefektifan media berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 100% (sangat efektif), dengan ketuntasan nilai siswa  $\geq 75$ . Persentase keefektifan media berdasarkan respon siswa sebesar 99,38% (sangat efektif). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* dinyatakan layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan.

**Kata Kunci:** media permainan *Mystery Adventure*, materi Sistem Pencernaan Makanan, keterampilan komunikasi lisan

### Abstract

*Material digestive system includes fairly extensive topics in the curriculum of 2013 and includes material that is difficult for students. The curriculum of 2013 emphasizes to employing of 5M in the learning process, student must have academic ability and have the skills one of them communication skills. The development game media aims to produce a feasible game media based on validity, practicality, and effectiveness as the media in learning digestive system matter. This research use ASSURE development. The research trials target are 16 students VIII-D of SMPN 1 Dlanggu Mojokerto. Collection data methods of this research use validation, observation, test, and questionnaire. Data results from this research were analyzed by quantitative descriptive. The percentage of the validity media based on the results of expert validation of 89,20% (very valid). The percentage of the practicality media based on the students activity of 93,83% (very practical). The percentage of the effectiveness media based on completeness the students oral communication skills of 100% (very effective), with completeness the student scores  $\geq 65$ . The percentage of the effectiveness media based on completeness the student learning outcomes of 100% (very effective), with completeness the student scores  $\geq 75$ . The percentage of the effectiveness media based on students response of 99,38% (very effective). Based on the results of this research it can be concluded that *Mystery Adventure* game media declared to be feasible based on validity, practicality, and effectiveness as the media in learning digestive system matter.*

**Keywords:** *Mystery Adventure* game media, digestive system matter, oral communication skills

### PENDAHULUAN

Berdasarkan Kemendikbud (2013), kemampuan kompetensi yang perlu dikuasai generasi yang hidup di masa depan, antara lain: kemampuan berkomunikasi, kreatif, berpikir jernih, dan kritis. Salah satu kompetensi

inti (KI) yang harus dimiliki oleh siswa SMP yaitu KI 4 (mencoba, mengolah, menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dengan sudut pandang/teori). Dalam KI 4 ini, salah satu kompetensi keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan komunikasi.

Pada *21 Century Learning Outcomes* selain kemampuan akademik dunia pendidikan harus mampu menciptakan manusia yang mempunyai kemampuan belajar, beradaptasi, dan berinovasi. Siswa harus memiliki kualitas dan keterampilan yang mumpuni dalam menghadapi tantangan global. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berkomunikasi. Siswa dituntut untuk memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi baik secara lisan maupun tulisan. Siswa diberikan kesempatan menggunakan kemampuannya untuk mengutarakan ide-idenya, baik saat berdiskusi dengan teman-temannya maupun ketika menyelesaikan masalah dari guru. Oleh karena itu, guru harus melatih keterampilan berkomunikasi baik tulis maupun lisan kepada siswa agar siswa dapat menggunakan keterampilan komunikasinya untuk menjelaskan berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini, keterampilan komunikasi yang akan diteliti oleh peneliti adalah keterampilan komunikasi lisan. Keterampilan komunikasi lisan ini minimal menuntut siswa untuk mampu mengemukakan pendapat, gagasan, dan idenya secara lisan melalui proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Dlanggu Mojokerto pada bulan Agustus 2015, menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi lisan masih belum berkembang pada siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru IPA SMPN 1 Dlanggu Mojokerto, menyatakan bahwa keterampilan komunikasi lisan dalam mengemukakan pendapat yang belum berkembang dapat dilihat dari cara siswa dalam mengemukakan pendapat yang masih sulit untuk dipahami oleh guru, berpendapat dengan tidak lancar, tidak percaya diri, berbicara dengan suara yang pelan, menggunakan bahasa yang tidak baku dan susah dimengerti. Selain itu, siswa masih cenderung pasif pada saat diskusi kelas berlangsung.

Berdasarkan observasi kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Dlanggu Mojokerto, siswa masih merasa terbebani oleh perasaan gugup (53,13%), malu (12,50%), dan takut (6,25%) saat ditunjuk oleh guru untuk mengemukakan pendapatnya. Kondisi ini terjadi karena siswa tidak menguasai materi, tidak percaya diri, tidak terlatih untuk berbicara di depan umum, dan tidak berminat/antusias untuk berbicara.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa diskusi kelas masih belum efektif sebagai sarana untuk mengekspresikan keterampilan komunikasi lisan siswa. Keterampilan komunikasi lisan dapat dilatihkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang memuat materi pelajaran namun

jawabannya dikomunikasikan secara lisan kepada siswa lain. Pertanyaan yang digunakan haruslah berdasarkan kriteria-kriteria keterampilan komunikasi lisan, sehingga penggunaan pertanyaan akan lebih efektif dalam membantu melatih keterampilan komunikasi lisan siswa. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa, yaitu dengan menggunakan permainan. Permainan dapat membantu siswa belajar meningkatkan kemampuan komunikasi, yaitu: mengemukakan pendapat, memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya (Sadiman, 2010). Dengan membiasakan siswa belajar sambil bermain, siswa akan banyak melakukan aktivitas komunikasi lisan yang secara tidak langsung membantunya untuk menguasai keterampilan lisan dalam mengemukakan pendapat.

Media yang diterapkan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan yang diinginkan guru serta dapat dicapai oleh siswa dengan baik. Penggunaan media permainan edukatif dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan melatih siswa untuk meningkatkan karakter yang baik salah satunya adalah kemampuan dalam berkomunikasi. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Komunikasi ini sangat dibutuhkan bagi siswa dalam pembelajaran maupun hubungan sosial dengan teman-temannya. Keterampilan berkomunikasi seorang siswa perlu terus ditingkatkan guna meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti membuat sebuah media permainan edukatif dan inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan menerapkan prinsip belajar sambil bermain dan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan berupa media permainan *Mystery Adventure* dengan materi Sistem Pencernaan Makanan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media permainan *Mystery Adventure* yang ditinjau dari 3 aspek yaitu: 1) mengetahui validitas media permainan *Mystery Adventure* sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan; 2) mengetahui kepraktisan media permainan *Mystery Adventure* sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan; dan 3) mengetahui keefektifan media permainan *Mystery Adventure* sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan bekal pengetahuan untuk menjadi guru yang kreatif sehingga dapat menciptakan

pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Bagi sekolah, dapat menambah alternatif media pembelajaran. Bagi guru, mendapat media alternatif yang efektif untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa dalam materi Sistem Pencernaan Makanan dan ketertarikan siswa dalam belajar. Bagi siswa, menyediakan media yang membantu siswa dalam melatih keterampilan komunikasi lisan, memahami materi, dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar IPA.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Media permainan *Mystery Adventure* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada siswa kelas VIII dan mengacu pada metode ASSURE.

Pengembangan media permainan *Mystery Adventure* dilakukan di Universitas Negeri Surabaya. Uji coba terbatas media permainan *Mystery Adventure* dilakukan di SMPN 1 Dlanggu Mojokerto pada 14 Maret 2016. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelas VIII-D SMPN 1 Dlanggu Mojokerto.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode validasi, metode observasi, metode tes, dan metode angket. Metode validasi media digunakan untuk mengumpulkan data penilaian dari para ahli dan guru IPA terhadap validitas media yang dikembangkan berdasarkan dua aspek, yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Metode observasi berupa pengamatan aktivitas siswa yang digunakan untuk mengetahui aktivitas keterampilan komunikasi lisan siswa dalam mengemukakan pendapat. Metode tes berupa *pretest-posttest* keterampilan komunikasi lisan siswa dan hasil belajar siswa. Tes keterampilan komunikasi lisan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan keterampilan komunikasi lisan siswa dalam mengemukakan pendapat; tes hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep materi Sistem Pencernaan Makanan. Metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan *Mystery Adventure* sebagai media dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media permainan *Mystery Adventure* sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan pada siswa kelas VIII-D SMPN 1 Dlanggu Mojokerto diuraikan sebagai berikut.

### Hasil

#### 1. Validitas media permainan *Mystery Adventure*

Hasil validitas media menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* dinyatakan sangat valid

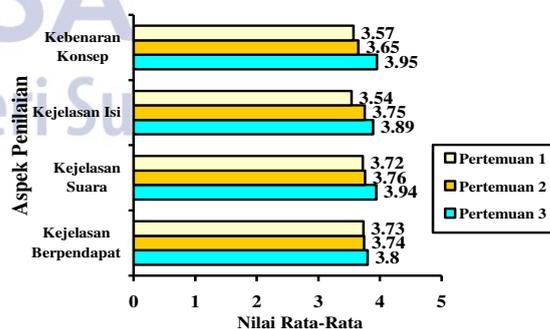
dengan persentase validitas sebesar 89,20%. Berdasarkan hasil validitas tersebut, media permainan *Mystery Adventure* dapat dikatakan sangat valid sebagai media pembelajaran. Berikut tabel rekapitulasi hasil validitas media permainan *Mystery Adventure*.

**Tabel 1 Validitas Media Permainan *Mystery Adventure***

| Aspek yang dinilai   | Persentase Validitas (%) dan Kriteria |
|--|---------------------------------------|
| <b>A. Validitas isi</b>  |                                       |
| 1. Kesesuaian media permainan <i>Mystery Adventure</i> dengan indikator pembelajaran               | 83 (Sangat Valid)                     |
| 2. Kesesuaian media permainan <i>Mystery Adventure</i> dengan konsep                               | 100 (Sangat Valid)                    |
| 3. Kesesuaian media permainan <i>Mystery Adventure</i> untuk melatih keterampilan komunikasi lisan | 88 (Sangat Valid)                     |
| <b>B. Validitas konstruk</b>   |                                       |
| 1. Kesesuaian media permainan <i>Mystery Adventure</i> dengan kriteria permainan pendidikan        | 95 (Sangat Valid)                     |
| 2. Kesesuaian media permainan <i>Mystery Adventure</i> dengan kriteria kebahasaan                  | 80 (Valid)                            |
| <b>Persentase rata-rata validitas media permainan <i>Mystery Adventure</i></b>                     | <b>89,20 (Sangat Valid)</b>           |

#### 2. Kepraktisan media permainan *Mystery Adventure*

Kepraktisan media permainan *Mystery Adventure* diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas keterampilan komunikasi lisan siswa selama menggunakan media permainan *Mystery Adventure*. Pengamatan ini dilakukan oleh 4 pengamat, dimana satu pengamat mengamati satu kelompok yang beranggotakan empat orang siswa. Berikut nilai rata-rata setiap aspek penilaian keterampilan komunikasi lisan selama menggunakan media permainan *Mystery Adventure* dalam 3 pertemuan.



Gambar 1

Nilai Rata-rata Setiap Aspek Penilaian Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada keterampilan komunikasi lisan siswa dalam mengemukakan pendapat mengalami

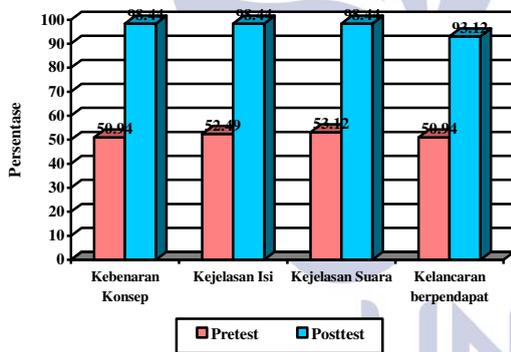
peningkatan setiap aspek penilaiannya dalam 3 pertemuan dengan pembelajaran menggunakan media permainan *Mystery Adventure*. Adapun hasil aktivitas siswa menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* dinyatakan sangat praktis dengan persentase keefektifan sebesar 93,83%. Berdasarkan hasil aktivitas siswa tersebut, media permainan *Mystery Adventure* dapat dikatakan sangat praktis sebagai media pembelajaran.

**3. Keefektifan media permainan *Mystery Adventure***

Keefektifan media permainan *Mystery Adventure* diperoleh berdasarkan keterampilan komunikasi lisan siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa.

**a. Hasil keterampilan komunikasi lisan siswa**

Hasil keterampilan komunikasi lisan siswa diperoleh dari tes yang meliputi *pretest-posttest* keterampilan komunikasi lisan siswa. Siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai  $\geq 65$ . Pada *pretest* 18,75% siswa tuntas dan pada *posttest* 100% siswa tuntas. Peningkatan hasil tes keterampilan komunikasi lisan siswa dalam mengemukakan pendapat juga dipengaruhi oleh meningkatnya nilai rata-rata *posttest* pada setiap aspek penilaian keterampilan komunikasi lisan siswa.



Gambar 2

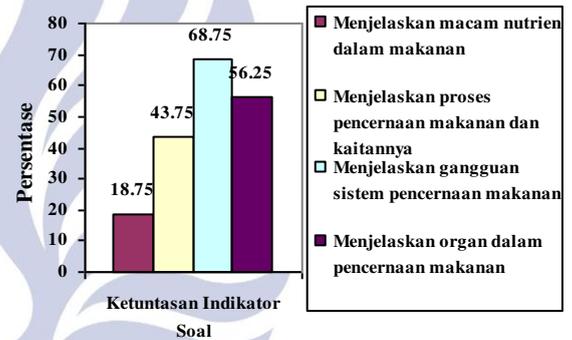
Persentase Setiap Aspek Penilaian Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan peningkatan yang sangat efisien pada setiap aspek penilaian keterampilan komunikasi lisan siswa. Berdasarkan hasil *posttest* keterampilan komunikasi lisan siswa diketahui bahwa 16 siswa dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* dinyatakan sangat efektif dengan persentase keefektifan sebesar 100%. Berdasarkan hasil keterampilan komunikasi lisan siswa tersebut, media permainan *Mystery Adventure* dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran.

**b. Hasil belajar siswa**

Hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang meliputi *pretest-posttest* hasil belajar siswa ranah kognitif. Siswa dikatakan tuntas jika siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ . Pada *pretest* 0% siswa tuntas dan pada *posttest* 100% siswa tuntas. Berdasarkan hasil *posttest* hasil belajar siswa, diketahui 16 siswa dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* dinyatakan efektif dengan persentase keefektifan sebesar 100%. Berdasarkan hasil dari hasil belajar siswa ranah kognitif tersebut, media permainan *Mystery Adventure* dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan *posttest* hasil belajar siswa, diketahui ada beberapa indikator soal yang memiliki ketuntasan dijawab benar oleh siswa  $\leq 70\%$ . Berikut analisis ketuntasan indikator soal yang  $\leq 70\%$  dijawab dengan benar oleh siswa.



Gambar 3

Persentase Ketuntasan Indikator Soal

**c. Hasil respon siswa**

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* dinyatakan sangat efektif dengan persentase sebesar 99,38%. Berdasarkan hasil respon siswa tersebut, media permainan *Mystery Adventure* dapat dikatakan sangat efektif sebagai media pembelajaran. Berikut tabel rekapitulasi hasil respon siswa terhadap media permainan *Mystery Adventure*.

**Tabel 2 Rekapitulasi Respon Siswa terhadap Media Permainan *Mystery Adventure***

| Pernyataan  | Persentase (%) dan Kriteria |
|---|-----------------------------|
| 1. Membangkitkan motivasi dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran | 100 (Sangat Praktis)        |
| 2. Membantu memahami materi Sistem Pencernaan Makanan                                 | 100 (Sangat Praktis)        |
| 3. Melatih keterampilan komunikasi lisan dengan baik                                  | 100 (Sangat Praktis)        |

| Pernyataan  | Persentase (%) dan Kriteria   |
|---|-------------------------------|
| dan benar   |                               |
| 4. Melatihkan mengemukakan pendapat dengan logis dan konsep yang benar                  | 100 (Sangat Praktis)          |
| 5. Melibatkan untuk aktif bertanya, menjawab soal/pertanyaan, dan mengemukakan pendapat | 100 (Sangat Praktis)          |
| 6. Mengembangkan keterampilan dalam mengemukakan pendapat                               | 100 (Sangat Praktis)          |
| 7. Mengembangkan keterampilan dalam memberikan saran                                    | 100 (Sangat Praktis)          |
| 8. Mengembangkan keterampilan dalam mengemulsikan kesimpulan                            | 100 (Sangat Praktis)          |
| 9. Gambar dan tulisan disajikan dengan jelas  | 100 (Sangat Praktis)          |
| 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 93,75 (Sangat Praktis)        |
| <b>Persentase (%) respon siswa terhadap media permainan <i>Mystery Adventure</i></b>    | <b>99,38 (Sangat Praktis)</b> |

## Pembahasan

Media permainan *Mystery Adventure* dinilai kelayakannya berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas media diperoleh berdasarkan hasil validasi beberapa aspek oleh para validator. Kepraktisan media diperoleh berdasarkan aktivitas siswa selama menggunakan media permainan *Mystery Adventure*. Keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil keterampilan komunikasi lisan siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa.

### 1. Validitas media permainan *Mystery Adventure*

Validitas media permainan *Mystery Adventure* dinilai dari hasil validasi media berdasarkan dua aspek yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi meliputi kesesuaian dengan indikator pembelajaran, kebenaran konsep materi, dan kesesuaian untuk melatih keterampilan komunikasi. Validitas konstruk meliputi kesesuaian dengan kriteria permainan pendidikan dan kesesuaian bahasa.

Validitas media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan kesesuaian media dengan indikator pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 83% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sesuai dengan Kurikulum 2013 dari adanya 5M yang dapat dicapai siswa pada saat menggunakan media permainan *Mystery Adventure*, serta soal media yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai. Indikator pembelajaran juga menjadi faktor pertimbangan dalam pemilihan media karena KD yang diharapkan dicapai sangat terkait dengan jenis media yang digunakan (Asyhar, 2012). Dengan kata lain, indikator pembelajaran menjadi sarana untuk

tercapainya KD, sehingga perlu dirumuskan untuk mengembangkan media permainan *Mystery Adventure*.

Validitas media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan kesesuaian konsep materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sesuai dengan konsep materi Sistem Pencernaan Makanan dan sesuai untuk melatih keterampilan komunikasi lisan. Media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural, atau generalisasi. Media harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa (Asyhar, 2012).

Validitas media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan kesesuaian untuk melatih keterampilan komunikasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa soal pada media memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat, untuk memberikan saran, dan untuk mengemulsikan kesimpulan. Sehingga media permainan *Mystery Adventure* sesuai untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa dalam mengemukakan pendapat.

Validitas media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan kesesuaian dengan kriteria permainan pendidikan memperoleh persentase rata-rata sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* membangkitkan motivasi dan mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, membantu siswa lebih memahami materi, serta memberikan suasana pembelajaran menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan kriteria permainan pendidikan menurut Arsyad (2011) yaitu sesuai dengan tujuan media permainan yang membangkitkan motivasi siswa, mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, memperjelas materi, dan memberikan suasana pembelajaran menyenangkan.

Validitas media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan kesesuaian bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 80% dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan kesesuaian kalimat pada media dengan usia dan tingkat perkembangan berpikir siswa, kalimat pada media menggunakan bahasa yang baik dan benar, serta kalimat pada media menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang ada dalam permainan *Mystery Adventure* ini telah ditelaah sebelumnya oleh dosen ahli sehingga bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa yang umumnya berusia 14 tahun, sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar, serta lugas dan mudah dipahami siswa.

Dengan demikian secara keseluruhan dari hasil validitas media permainan *Mystery Adventure* mendapatkan persentase rata-rata sebesar 89,20% dengan kriteria sangat valid, sehingga media permainan *Mystery Adventure* dapat dikatakan valid sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.

## 2. Kepraktisan media permainan *Mystery Adventure*

Kepraktisan media permainan *Mystery Adventure* diperoleh berdasarkan hasil aktivitas keterampilan komunikasi lisan siswa selama menggunakan media permainan *Mystery Adventure*, yang memperoleh persentase sebesar 93,83% dengan kriteria sangat praktis. Secara keseluruhan media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa yang sesuai dengan pernyataan Mc Luhan (West, 2008), bahwa semua permainan merupakan media interpersonal. Permainan menjadi media massa karena memungkinkan orang untuk secara berkesinambungan berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan merefleksi siapa diri mereka sebenarnya. Karena itu dalam konteks ini akan tampak bahwa anak yang dibiasakan berinteraksi dengan orang lain akan lebih mudah terlatih komunikasi lisannya.

Kepraktisan media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 93,83% dengan kriteria sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sangat praktis sebagai media dalam pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan Makanan serta untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.

## 3. Keefektifan media permainan *Mystery Adventure*

### a. Keefektifan media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan hasil keterampilan komunikasi lisan siswa

Keterampilan komunikasi lisan siswa dalam mengemukakan pendapat mengalami peningkatan yang signifikan antara sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media permainan *Mystery Adventure*. Berdasarkan gambar 2, aspek penilaian keterampilan komunikasi lisan dalam mengemukakan pendapat meliputi:

#### 1. Kebenaran konsep

Kebenaran konsep dalam mengemukakan pendapat mengalami peningkatan tinggi. Peningkatan ini terjadi karena siswa telah terbiasa untuk menjawab banyak pertanyaan dan bervariasi tentang materi Sistem Pencernaan Makanan pada saat pembelajaran menggunakan media permainan

*Mystery Adventure*. Selain itu, interaksi yang dilakukan antar siswa dalam permainan berupa memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari temannya, membuat daya ingat siswa terhadap materi semakin kuat sehingga membuat pemahaman siswa terhadap konsep materi Sistem Pencernaan Makanan semakin meningkat.

Hal ini didukung oleh pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

## 2. Kejelasan isi

Kejelasan isi dalam mengemukakan pendapat mengalami peningkatan tinggi. Peningkatan ini terjadi karena guru membiasakan siswa untuk menggunakan pilihan kata dan kosa kata sains yang tepat selama mengemukakan pendapat dalam permainan *Mystery Adventure*. Kemudian, pemain lain juga diberikan kesempatan kepada pemain yang menjawab pertanyaan, untuk bertanya kepada pemain tersebut apabila ada penjelasan dari pemain yang kurang atau tidak dapat dipahami oleh pemain lain, sehingga pada saat itulah pemain berusaha untuk mengolah perkataan yang disampaikan agar pemain lain (pendengar) dapat memahami maksud penjelasannya.

Menurut Mc Luhan (West, 2008) permainan merupakan media komunikasi interpersonal. Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus berkomunikasi, dalam arti anak belajar untuk mengutarakan apa yang ingin disampaikan kepada anak lain dan mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain. Hal ini didukung oleh pendapat Sadiman (2010) yang menyatakan bahwa permainan bersifat luwes, permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan salah satunya untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi lisan, serta siswa dapat dilatih berbagai kemampuan mengorganisasikan informasi.

## 3. Kejelasan suara

Kejelasan suara dalam mengemukakan pendapat mengalami peningkatan tinggi. Peningkatan ini terjadi karena guru membiasakan siswa untuk mengeluarkan suara dengan volume yang cukup keras saat mengemukakan pendapatnya pada saat permainan *Mystery Adventure* agar pendengar dapat mendengarkan penjelasan dengan baik dan jelas. Apabila pemain masih tetap mengeluarkan suara dengan pelan, pemain lain

dapat memberikan komentar agar suara yang dikeluarkan pemain tersebut bisa lebih keras. Pada umumnya semua siswa dapat mengucapkan kata dengan artikulasi yang tepat karena mereka tidak memiliki kelainan atau gangguan dalam berbicara secara fisik. Akan tetapi, beberapa siswa saat pretest komunikasi lisan salah dalam mengucapkan kata (artikulasi) sehingga pendapat yang disampaikan tidak jelas. Hal ini dikarenakan siswa terlalu gugup atau tidak percaya diri. Untuk itu, pada saat pembelajaran menggunakan media permainan *Mystery Adventure*, siswa dilatih untuk tampil lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Menurut Sadiman (2010) permainan adalah sesuatu yang berlangsung secara menyenangkan dan menghibur. Hal ini dapat membuat siswa menjadi tidak ragu dalam mengemukakan pendapat dan berusaha untuk tampil lebih percaya diri dibandingkan dengan siswa lainnya karena terdapat unsur kompetitif dan penghargaan dalam permainan *Mystery Adventure*.

#### 4. Kelancaran berpendapat

Kelancaran berpendapat dalam mengemukakan pendapat, mengalami peningkatan tinggi. Peningkatan ini terjadi karena guru membiasakan siswa untuk membaca materi yang terdapat di handout Sistem Pencernaan Makanan sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Mystery Adventure*. Mempersiapkan topik yang akan didiskusikan, pertanyaan, atau argumentasi yang mungkin timbul, dapat memperlancar cara berbicara mereka dan meningkatkan rasa percaya diri ketika berbicara di depan umum. Selain itu, guru juga membimbing siswa untuk melakukan kontak mata terhadap pendengar, agar pendengar mau mendengarkan penjelasan siswa tersebut, sehingga muncul rasa percaya diri dalam diri siswa, bahwa dia merasa didengarkan.

Keefektifan media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan hasil komunikasi lisan siswa dinyatakan sangat efektif, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan keterampilan komunikasi lisan dari *pretest* ke *posttest*. Persentase keefektifan media berdasarkan keterampilan komunikasi lisan sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif, hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif sebagai media dalam pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.

#### b. Keefektifan media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa ranah kognitif materi Sistem Pencernaan Makanan yang didapatkan secara keseluruhan mengalami peningkatan dari hasil *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan permainan *Mystery Adventure* tidak ada siswa yang tuntas dan setelah melakukan permainan *Mystery Adventure* hasil belajar siswa atau hasil *posttest* diperoleh 16 siswa tuntas.

Keefektifan media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan hasil belajar siswa dinyatakan sangat efektif, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari *pretest* ke *posttest* hasil belajar siswa. Persentase keefektifan media berdasarkan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif, hal ini menunjukkan media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif sebagai media dalam pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan Makanan.

Dari segi indikator masih ada soal yang sulit dimengerti oleh siswa. Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal yaitu: 1) kurangnya informasi yang berulang, dalam teori pemrosesan informasi dijelaskan bahwa informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang apabila informasi tersebut terjadi berulang-ulang; 2) pada kartu soal kurang memberikan informasi materi sehingga siswa masih banyak yang salah menjawab pertanyaan; dan 3) kurangnya informasi sehingga siswa lebih mudah terkecoh oleh pilihan jawaban yang homogen.

#### c. Keefektifan media permainan *Mystery Adventure* berdasarkan hasil respon siswa

Keefektifan media berdasarkan respon siswa ini diperoleh dari angket respon siswa yang berisi 10 pernyataan untuk tanggapan siswa mengenai media permainan *Mystery Adventure* sebagai media dalam pembelajaran.

Media permainan *Mystery Adventure* sangat menarik perhatian siswa dan membuat antusiasme siswa belajar menjadi meningkat sehingga motivasi siswa untuk belajar menjadi besar. Hal ini sesuai dengan persyaratan permainan pendidikan (Arsyad, 2011) yaitu media permainan harus dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Mystery Adventure*, siswa terlibat aktif selama pembelajaran. Siswa banyak melakukan interaksi dengan siswa lainnya terkait dengan materi Sistem Pencernaan Makanan yang ada pada permainan *Mystery Adventure*. Hal ini sesuai dengan

kelebihan permainan sebagai media pendidikan (Sadiman, 2010) yaitu media pendidikan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa yang belajar serta memberikan umpan balik secara langsung.

Media permainan *Mystery Adventure* dapat membantu siswa dalam memahami materi Sistem Pencernaan Makanan, hal ini sesuai dengan persyaratan permainan pendidikan (Arsyad, 2011) yaitu media harus dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta media permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep di kehidupan nyata sehari-hari. Selama penggunaan media permainan *Mystery Adventure* adanya interaksi antar siswa yang baik sehingga mampu melatih siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar; melatih komunikasi lisan siswa untuk mengemukakan pendapat dengan logis dan konsep yang benar; melibatkan siswa untuk aktif bertanya, menjawab soal/pertanyaan, dan mengemukakan pendapatnya; serta melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dalam mengemukakan pendapat, memberikan saran, dan mengemulsikan kesimpulan.

Penyajian gambar dan tulisan yang jelas mempermudah siswa selama menggunakan media permainan *Mystery Adventure* dalam pembelajaran. Pada angket respon siswa terhadap media permainan *Mystery Adventure* menunjukkan bahwa 1 orang siswa menyatakan bahasa yang digunakan dalam media permainan tidak mudah dipahami. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa istilah dalam materi Sistem Pencernaan Makanan pada kartu soal media permainan *Mystery Adventure* yang belum dapat dipahami oleh siswa.

Dengan demikian secara keseluruhan media permainan *Mystery Adventure* memperoleh persentase respon siswa sebesar 99,38% dengan kriteria sangat efektif, hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif untuk digunakan oleh siswa sebagai media dalam pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami materi pelajaran khususnya pada materi Sistem Pencernaan Makanan dan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan dari analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan

untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa dengan rincian sebagai berikut.

1. Media permainan *Mystery Adventure* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid digunakan sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa dengan persentase 89,20% berdasarkan hasil validitas media yang dinilai oleh para ahli dan guru IPA.
2. Media permainan *Mystery Adventure* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa dengan persentase 93,83% berdasarkan hasil aktivitas siswa.
3. Media permainan *Mystery Adventure* yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan berdasarkan keefektifan media yang meliputi.
  - a) Persentase ketuntasan keterampilan komunikasi lisan siswa setelah menggunakan media permainan *Mystery Adventure* dalam pembelajaran sebesar 100%. Ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.
  - b) Persentase hasil belajar siswa ranah kognitif setelah menggunakan media permainan *Mystery Adventure* dalam pembelajaran sebesar 100%. Ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.
  - c) Respon siswa terhadap media permainan *Mystery Adventure* memperoleh persentase 99,38%. Ini menunjukkan bahwa media permainan *Mystery Adventure* sangat efektif sebagai media dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan Makanan untuk melatih keterampilan komunikasi lisan siswa.

## Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diambil adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru yang hendak menggunakan media permainan *Mystery Adventure* ini untuk pertama kalinya, sebaiknya menerapkan permainan ini pada pertemuan dengan alokasi waktu sekitar (1x3JP). Hal ini dikarenakan, pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Mystery Adventure* memerlukan

waktu yang cukup banyak, khususnya pada saat pertama kali siswa diperkenalkan aturan permainan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Changara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Djamarah, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja.
- Hibbard, K. Michael. 1994. *Performance Assessment in The Science Classroom: Glencoe Science Professional Series*. New York: Mc. Graw Hill, Inc.
- Hobri. 2009. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Developmental Research)*. Jember: Universitas Negeri Jember.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Iskandar, Mariska Regina. 2014. *Pengembangan Media Permainan Puzzle pada Siswa SMP dengan Materi Sistem Pencernaan*, (Online), Vol.2 No.3, (<http://ejournal.unesa.ac.id> diakses 19 September 2015).
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2013 tentang Kurikulum SMP-MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kirana, Galuh Candra. 2014. *Pengembangan Permainan Edukatif Wonderful Step sebagai Media dalam Pembelajaran IPA Materi Pemanasan Global di SMP untuk Melatihkan Keterampilan Memecahkan Masalah*, (Online), Vol.2 No.3, (<http://www.ejournal.unesa.ac.id> diakses 19 September 2015).
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nieveen, N. 2010. *Formative Evaluation in Educational Design Research. An Introduction to Educational Design Research*. Enscahe: SLO. Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Parera, Jos Daniel. 1897. *Belajar Mengemukakan Pendapat*. Jakarta: Erlangga.
- Pearce, Evelyn. 2004. *Anatomi dan Fisiologi untuk Paramedis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sloane, Ethel. 2014. *Anatomi dan Fisiologi untuk Pemula* (diterjemahkan oleh: James Veldam). Jakarta: EGC.
- Smaldino. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (diterjemahkan oleh: Arif Rahman). Jakarta: Kencana Perdana Group.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Suprpto, Tommy. 2009. *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Biro Penulisan Skripsi. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tong, Siti Aisyah. 2014. *Penggunaan Permainan Engkle sebagai Media Pembelajaran Pemanasan Global untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa*, (Online), Vol.2 No.2, (<http://www.ejournal.unesa.ac.id> diakses 19 September 2015).
- Utama, A.M. Bandi. 2010. *Teori Bermain*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- West, Richard. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wulansari, Hesti. 2012. *Aktifitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Bermuatan Karakter (Ren Mapping)*, (Online), Vol.1 No.3, (<http://ejournal.unesa.ac.id> diakses 19 September 2015).