

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL GAME WARS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMP KELAS VII F PADA MATERI
KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA MASA HINDU-BUDHA**

DYTA LAKSMI SISKARANI

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
dylaksmisiskarani@yahoo.com

Sri Mastuti Purwaningsih

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs. Pembelajaran IPS disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu. Namun ada beberapa kendala yang menyebabkan pembelajaran IPS terpadu berjalan kurang baik. Sehingga masih banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran IPS terpadu secara terpisah-pisah tanpa ada keterpaduannya. Beberapa faktor penyebab pelaksanaan IPS terpadu yang terpisah-pisah tersebut, antara lain: 1. Kurikulum IPS Terpadu belum menggambarkan satu kesatuan yang terintegrasi; melainkan masih terpisah-pisah antar bidang ilmu-ilmu sosial; 2. Latar belakang pendidikan guru merupakan guru dengan disiplin ilmu yang berbeda, belum ada guru yang mempunyai latar belakang sebagai guru IPS Terpadu; dan 3. Kurangnya sosialisasi mengenai pembelajaran IPS Terpadu. Rumusan masalah yang digunakan adalah (1) Bagaimana kelayakan media Game Wars sebagai media pembelajaran IPS; (2) Bagaimana minat siswa setelah media Game Wars digunakan dalam pembelajaran IPS?.

Metode pengembangan media kartu Game Wars mengikuti tahapan pengembangan sebagai berikut, (1) Pendefinisian, (2) Perancangan, (3) Pengembangan. Alat pengumpulan data dalam pengembangan media, yaitu angket. Subjek uji cobanya terdiri dari ahli media, guru IPS dan siswa. Instrumen observasi diuji cobakan pada ahli media dan guru. Instrumen angket diuji cobakan pada siswa. Melakukan wawancara pada 2 orang siswa setelah melakukan uji coba media Game Wars.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu Game Wars secara keseluruhan mendapatkan penilaian 100% dari validasi guru IPS dan nilai 97.4% dari respon siswa pada keseluruhan aspeknya. Selama proses uji coba, media ini juga terbukti dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil persentase dan respon siswa selama uji coba berlangsung, dapat disimpulkan bahwa media kartu Game Wars yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha.

Kata kunci: Media pembelajaran kartu Game Wars, Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

DEVELOPING LEARNING MEDIA OF GAME WARS MODEL TO INCREASE LEARNING INTEREST ON STUDENT OF JUNIOR SECONDARY OF CLASS VII-F ON SUBJECT OF THE LIFE OF INDONESIA PEOPLE ON HINDU-BUDHA ERA

Dyta Laksmi Siskarani

A subject of Social Sciences is one of the subjects that must be taken by students in Junior Secondary. Learning of Social Sciences are arranged in an integrated manner, have the aim that the learners can gain a broader and depth understanding in science-related fields. Therefore, learning of Social Sciences in junior secondary schools level in Indonesia should apply learning integrated Social Sciences. But there are several obstacles that cause learning run poorly integrated Social Sciences. So there are still many schools that implement learning of integrated Social Sciences separately without its integration. Some factors contributing to the implementation of the integrated Social Sciences separately, among others: 1. Curriculum of Integrated Social Sciences has not depict an integrated whole; but still fragmented among the field of the social sciences; 2. Education background of teacher are the teachers with different disciplines, there is no teacher who has a background as a integrated social studies teacher; and 3. Lack of socialization of Integrated Social learning. Formulation of the problem were used: (1) How the feasibility of Wars Game media as a learning medium of Social Sciences; (2) How the student's interest after Game Wars media used in Social Sciences learning?.

A method of media development on Game Wars card follows the development stages as follows: (1) definition, (2) design, (3) development. Data collection tools in the development of media, these are questionnaires. Subject of try out are consists of media expert, Social Sciences teacher and students. Instruments of observation are tested on media experts and teachers. Questionnaires are tested on students. Then conducting interviews on 2 students after testing Wars Game media.

Keywords: Learning Media Of Game Wars, Social Sciences Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasinya setiap hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan dengan baik.

Namun ada beberapa kendala yang menyebabkan pembelajaran IPS terpadu berjalan kurang baik. Sehingga masih banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran IPS

terpadu secara terpisah-pisah tanpa ada keterpaduannya. Beberapa faktor penyebab pelaksanaan IPS terpadu yang terpisah-pisah tersebut, antara lain: (1) Kurikulum IPS Terpadu belum menggambarkan satu kesatuan yang terintegrasi, melainkan masih terpisah-pisah antar bidang ilmu-ilmu sosial, (2) Latar belakang pendidikan guru merupakan guru dengan disiplin ilmu yang berbeda, belum ada guru yang mempunyai latar belakang sebagai guru IPS Terpadu, dan (3) Kurangnya sosialisasi mengenai pembelajaran IPS Terpadu (Depdiknas, 2007a: 5).

Pendidikan sebagai sistem dengan proses yang panjang dan berkesinambungan,

memerlukan perencanaan dan strategi yang tepat. Perencanaan pendidikan harus berorientasi pada tujuan yang sifatnya situasional dan transaksional. Pendidikan yang sedang berkembang diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kualitas kognitif semata tetapi sekaligus kualitas afektif dan psikomotorik siswa. Oleh karenanya pendidikan harus dikembangkan secara dinamis dengan selalu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam lingkungan sosial masyarakat.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapriya. Pembelajaran IPS disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS ditingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu.

Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya. Muhammad Numan Somantri menjelaskan dan merumuskan tentang IPS ditingkat sekolah. Dengan demikian, maka mata pelajaran IPS di Indonesia ialah penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan.

Dari pendekatan tersebut yang diungkapkan oleh para ahli, maka pada hakikatnya mata pelajaran IPS untuk tingkat SMP dan MTs adalah integrasi dan penyederhanaan dari berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam.

Begitu pula dengan tujuan mata pelajaran IPS di Indonesia tingkat SMP dan MTs, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arnie Fajar. Mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah dan keterampilan sosial, membangun komitmen

dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara, dan agama, menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuan sosial dan menekankan pada *reflective inquiry*, berdasarkan pendapat Numan Somantri. Tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik sebagai pengaruh dari model pendidikan IPS sebagai Citizenship Education. Tujuan lain yaitu untuk mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Tujuan pembelajaran IPS ini dikembangkan sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.

Adapun berbagai metode dan media didalam kegiatan pembelajaran, namun disini peneliti mencoba menciptakan suatu media baru yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan. Metode tersebut adalah dengan pengembangan media permainan peperangan atau Game Wars. Menurut Azhar Arsyad, salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Atas dasar itulah maka peneliti mengembangkan satu media belajar baru yang mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan media yang telah ada selama ini.

Game Wars sendiri merupakan suatu permainan peperangan yang biasanya dimainkan oleh anak laki-laki didalam game online, sebenarnya peneliti terinspirasi dari salah satu dosen pendidikan peneliti yang pada waktu itu sedang mengajar dikelas memberikan contoh media yang baru pada saat bercerita tentang peristiwa non blok, menjelaskan peristiwa non blok sambil

membuat alur ceritanya dipapan tulis. Pada saat cerita non blok selesai, alur yang telah dibuat tadi membentuk sebuah wajah yang mengenakan kacamata. Saya jadi terinspirasi membuat game yang dapat digunakan pada materi tentang peperangan agar materi saat itu bisa membekas dalam pikiran siswa jika menggunakan permainan yang lebih inovatif, kreatif dan baru. Maka muncul ide media Game Wars ini.

Pengembangan media ini dimaksudkan agar pembelajaran dikelas menjadi lebih hidup dengan suatu permainan yang membutuhkan kerjasama, wawasan, kecakapan dan kecepatan berpikir, serta keberuntungan dari suatu kelompok siswa. Setiap siswa akan diajak ikut berperan secara aktif dalam menjawab ataupun memberikan pertanyaan. Secara tidak sadar siswa dipaksa untuk mengemukakan pendapatnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang bersifat analitis dan aplikatif dari ranah C1-C4. Melalui suatu sistem permainan kuis, maka wawasan siswa akan bertambah.

Cara guru mengajar IPS didalam kelas kurang maksimal menggunakan media yang ada didalam kelas. Di setiap ruang kelas sudah terpasang LCD, akan tetapi beberapa guru yang mengajar kurang maksimal dalam penggunaan LCD. Adapun masalah lain selain penggunaan media kurang maksimal, ialah metode yang digunakan guru hanya menggunakan satu metode yakni ceramah hal tersebut akan menjadi dampak bagi siswa dalam prestasi, minat belajar siswa dan siswa juga menjadi bosan sehingga siswa sulit menerima materi yang diajarkan pada hari itu.

Metode yang digunakan guru pada saat mengajar juga membawa dampak dalam keaktifan siswa dalam bertanya. Selain itu, guru tidak hanya mengajar IPS saja, tetapi mengajar mata pelajaran lain yakni BTQ (Baca Tulis Qur'an) yang diberikan kepada keseluruhan kelas.

Media ini akan sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPS (dapat pula digunakan pada mata pelajaran yang lain), karena dalam IPS terdapat banyak sekali informasi dan data yang bisa ditanyakan serta

dianalisis. Selama prosesnya, guru juga dapat menyampaikan nilai-nilai IPS dengan lebih mudah, karena pada saat permainan siswa tengah fokus. Selain itu, dengan penggunaan metode ini diharapkan proses belajar IPS dapat menjadi lebih menarik, berkesan, dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan dapat mencurahkan segala potensinya secara maksimal.

Berdasarkan dari paparan diatas, maka peneliti melakukan penelitian di SMPN 2 Buduran untuk menguji kelayakan dan efektivitas dari media Game Wars dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Untuk itu peneliti mengangkatnya sebagai subyek penelitian pendidikan R&D (*Riset and Development*).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media Game Wars sebagai media pembelajaran IPS?
2. Bagaimana minat siswa setelah media Game Wars digunakan dalam pembelajaran IPS?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan media Game Wars sebagai media pembelajaran IPS dan mengetahui minat siswa setelah media Game Wars digunakan dalam pembelajaran IPS.

Manfaat penelitian: (a) Dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran dikelas, utamanya untuk meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa melalui media Game Wars. (b) membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (c) membantu meningkatkan keaktifan siswa didalam proses pembelajaran. (d) menambah variasi dalam mengajar sehingga siswa tidak mudah bosan. (e) menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (f) memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan media pembelajaran Game Wars dalam pembelajaran IPS.

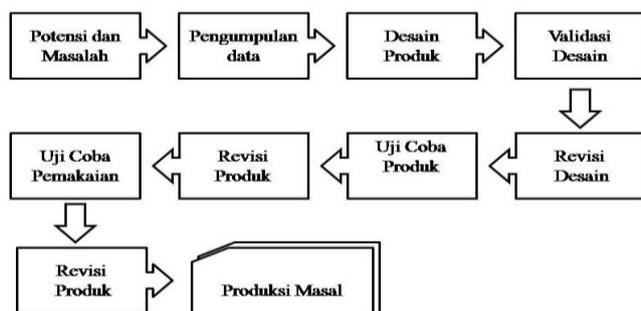
METODE PENGEMBANGAN

Model pengembangan produk yang menjadi pedoman dalam penelitian ini yaitu *model Research and Development (R&D)* yang diacu oleh Sugiyono dikarenakan model pengembangan R&D lebih tepat dengan langkah-langkah yang sistematis namun dengan penyajian yang sederhana dikombinasikan

dengan keakuratan desain uji coba pengembangan Arief Sadiman dengan berbagai tahap ujecobanya.

A. Model Pengembangan

1. Model Pengembangan R&D



B. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam pengembangan modul multimedia interaktif model R&D.

1. Potensi dan masalah

Pada tahap pertama ini pengembang melakukan observasi dan menganalisis masalah yang ada di SMP Negeri 2 Buduran-Sidoarjo dengan melihat kegiatan pembelajaran dan media yang digunakan dalam mata pelajaran IPS materi pokok kehidupan masyarakat Indonesia masa hindu-budha.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan tahap kedua setelah tahap merumuskan potensi dan masalah, Pada tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam merencanakan produk yang akan dikembangkan. Data-data yang dikumpulkan tersebut berkaitan dengan kondisi sekolah dan proses belajar yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengembang pada saat studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Buduran-Sidoarjo, bahwa belum adanya media yang membantu dalam menjelaskan materi kehidupan masyarakat Indonesia masa Hindu-Budha selain modul cetak dari pemerintah. Dan guru hanya menjelaskan secara singkat dengan ceramah di kelas, sehingga siswa belum dapat belajar dengan maksimal.

Setelah diketahui penyebab dan masalah dari data-data yang ada maka selanjutnya adalah pengembang melakukan analisis yang digunakan untuk menemukan pemecahan masalah dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

3. Desain produk

Media pembelajaran ini akan disajikan dan dirancang menjadi media pembelajaran yang dibuat permainan kartu Game Wars desain yang menarik. Dalam pembuatan media permainan kartu Game Wars terdiri dari beberapa tahapan, antara lain: (1) mendesain kartu game wars, (2) mendesain buku petunjuk permainan, (3) mendesain kartu bursa persenjataan, (4) mendesain koin. Desain yang sudah sesuai dengan tujuan produk dikembangkan yang akan dikembangkan akan melalui proses konsultasi dengan ahli media dan guru IPS dengan menyetorkan draft awal dalam penyusunan media.

4. Validasi Desain

Pada tahap Validasi desain ini dilakukan untuk menilai dan melihat desain produk atau media yang telah dirancang tersebut telah sesuai dengan kebutuhan siswa dan layak digunakan atautkah masih harus dilakukan perbaikan. Proses validasi dilakukan dengan dua tahap yakni guru IPS.

5. Perbaikan Desain

Pada tahap ini adanya masukan atau saran dari ahli media atau guru IPS untuk merevisi produk atau media yang sudah divalidasi yang bertujuan untuk menyempurnakan desain media yang telah dirancang.

6. Uji coba produk

Setelah melakukan perbaikan desain kemudian melakukan uji coba produk. Media permainan kartu Game Wars di uji cobakan sesuai dengan tujuan dan sesuai sasaran yang dipilih.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk, maka dilanjutkan dengan melakukan revisi produk atau perbaikan terhadap setiap kekurangan dari produk

modul yang telah diketahui dari uji coba produk kepada responden yang mewakili sampel penelitian.

8. Uji coba Pemakaian

Setelah melakukan revisi produk yang pertama tahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan kepada seluruh responden yang menjadi sampel penelitian pengembangan sebanyak 39 siswa dalam satu kelas yaitu kelas VII F. Dari hasil uji coba pemakaian tersebut akan menjadi tolak ukur terakhir apakah media modul pembelajaran layak digunakan dan telah berhasil memudahkan siswa dalam mata pelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha.

9. Revisi produk

Revisi produk yang kedua dilakukan setelah mendapat saran dan masukan dari uji coba pemakaian kelompok besar dan juga untuk menyempurnakan produk dalam proses kelayakan pemakaian media permainan kartu game wars yang telah dikembangkan.

10. Produksi Masal

Pada penelitian pengembangan media kartu Game Wars pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha langkah pengembangan tidak sampai dilakukan pada tahap ke sepuluh karena pengembangan ini hanya dalam skala kecil yang dibuat untuk sekolah menengah pertama tertentu yang telah disesuaikan dengan materi. Selain hal tersebut tahap ke sepuluh adalah tahap dimana media diproduksi secara masal, apabila media diproduksi secara masal maka penelitian ini akan mengarah pada penelitian pemanfaatan. Oleh karena itu pengembang hanya menerapkan pada langkah ke sembilan sebab peneliti memperhitungkan waktu dan biaya jika pengembangan sampai produksi masal.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan sebagai cara dalam memperoleh data dari guru IPS, ahli media dan siswa sebagai subjek uji coba. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan validasi.

D. Teknik Analisis Data

a. Analisis Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang diperoleh setelah melakukan uji coba media kartu Game Wars dikelas. Wawancara hanya dilakukan kepada siswa saja, hal ini dikarenakan siswa yang mengikuti uji coba tersebut yang dapat merasakan bedanya belajar menggunakan media permainan dengan hanya ceramah saja.

b. Analisis Hasil Angket

Data hasil respon siswa dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan memberi gambaran dan memaparkan penilaian tentang media Game Wars. Angket respon siswa dinilai dengan skala sebagai berikut:

Rating Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Buruk
1	Sangat Buruk

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan prosentase (%) dari jumlah siswa yang memiliki tiap-tiap alternatif jawaban yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Kriterion}} \times 100\%$$

Keterangan : skor kriterion = skor tertinggi tiap item X jumlah item X jumlah responden.

c. Analisis Data Validasi Guru IPS

Data hasil validasi oleh guru IPS dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan memberikan gambaran dan memaparkan penilaian tentang media Game Wars dengan presentase dari skor yang ada pada lembar pengamatan. Angket validasi guru IPS dinilai dengan skala sebagai berikut:

Rating Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Buruk
1	Sangat Buruk

Rating penilaian dalam Suharsimi

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan prosentase (%) dari jumlah siswa yang memiliki tiap-tiap alternatif jawaban yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan : skor kriteria = skor tertinggi tiap item X jumlah item X jumlah responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini ada beberapa komponen, yaitu :

1. Bursa Persenjataan

Bursa persenjataan merupakan daftar gambar senjata-senjata yang dapat dibeli oleh sebuah Negara apabila Negara tersebut memiliki koin untuk membeli senjata tambahan untuk memperkuat pertahanan bentengnya.

2. Kartu Senjata

Kartu senjata ini berfungsi untuk menggugurkan pasukan Negara lawan. Yang termasuk kartu senjata tersebut ada 5 macam senjata yakni: Submachine Guns, Senapan Carbine, Bom Granat, Tank dan Bom Udara. Masing-masing senjata memiliki kekuatan untuk membunuh sejumlah pasukan Negara lawan.

3. Koin

Masing-masing Negara memiliki koin untuk membeli senjata tambahan di Bursa Persenjataan, akan tetapi untuk mendapatkan koin tersebut masing-masing pasukan Negara wajib menjawab

pertanyaan yang diberikan Negara lawan dengan baik dan benar. Apabila Negara tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan maka Negara tersebut tidak dapat memiliki koin.

4. Kartu Benteng

Masing-masing Negara pasti memiliki 4 kartu benteng dimana kartu tersebut harus dijaga baik-baik agar tidak dihancurkan oleh Negara lawan. Apabila kartu benteng hancur 3 buah maka dapat dipastikan bahwa Negara tersebutlah yang kalah dalam peperangan. Dan untuk menghancurkan benteng hingga 3 buah maka Negara lawan diharuskan untuk menggugurkan para pasukan Negara lawan.

5. Buku Aturan Permainan

Sebelum permainan dimulai guru wajib membagikan buku aturan permainan kepada masing-masing kepada kelompok Negara. Sebelum permainan dimulai setiap kelompok membaca aturan permainan dengan seksama agar selama permainan berlangsung dapat berjalan dengan kondusif.

Berdasarkan hasil validasi Guru IPS mendapatkan prosentase sebanyak 100%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran kartu Game Wars layak untuk diterapkan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah dilakukan pada uji coba pertama mendapatkan prosentase 95% & pada uji coba kedua mendapatkan prosentase 97,4%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut hasil perhitungan tugas yang diberikan setelah melakukan uji coba berupa papper tentang materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan perhitungan hasil nilai rata-rata seluruh siswa 79,58. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan media

kartu Game Wars dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha siswa kelas VII F SMP Negeri 2 Buduran-Sidoarjo.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media kartu Game Wars dalam pembelajaran IPS pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha diperoleh simpulan sebagai berikut: Pengembangan media pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha dilakukan melalui beberapa tahap di antaranya *define*, *design*, dan *develop*. Tahapan pengembangan ini menghasilkan seperangkat media kartu Game Wars yang meliputi kartu Game Wars yang terdiri dari 8 kartu benteng & 8 kartu bom granat, 30 kartu pertanyaan, 2 buku aturan permainan, 30 koin, yang telah divalidasi oleh guru IPS dan diuji cobakan pada 39 siswa (1 kelas) pada uji coba terbatas.

Media kartu Game Wars yang dikembangkan telah layak digunakan menurut validasi guru dengan mendapatkan keseluruhan persentase dari tiap aspek sebesar 92,86% (kriteria sangat kuat), sedangkan untuk respon siswa mendapatkan keseluruhan persentase dari tiap aspek sebesar 83,38% (kriteria sangat kuat).

Secara esensi media, kemenarikan media kartu Game Wars terletak pada kartu persenjataan dan koin yang digunakan untuk membeli senjata tambahan di bursa persenjataan. Ciri utama kartu Game Wars adalah pada kartu persenjataan serta kekuatan dari setiap kartu senjata untuk menggugurkan prajurit negara lawan. Semakin besar poin dalam kartu, maka akan semakin besar pula kekuatan dari senjata tersebut untuk menggugurkan prajurit lawan. Pada awal uji coba, siswa terlihat saling berebut untuk melihat kartu-kartu yang ada dalam media. Pada saat permainan, siswa terlihat penasaran menunggu kartu monster apakah yang akan keluar, monster dengan poin besar atau kecil.

Secara esensi permainan, kemenarikan media terletak pada diterapkannya sistem saling serang dan sistem kompetisi. Hal inilah yang membuat siswa begitu antusias, aktif berdiskusi, dan termotivasi selama pembelajaran. Sistem permainan ini juga berdampak langsung pada peningkatan kognisi (pemahaman, kemampuan komunikasi dan berpikir) serta afeksi (kejujuran, tanggung jawab, dan sosialisasi) siswa. Pada akhir pembelajaran, dapat dilihat pula peningkatan psikomotor siswa berdasarkan hasil tugas papper. Hasil nilai tugas papper tersebut juga memperlihatkan bahwa siswa telah cukup memahami materi yang diajarkan (kognisi) dan tugas tersebut dikerjakan dengan sungguh-sungguh oleh siswa (afeksi).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu Game Wars yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha. Selain layak, media kartu Game Wars juga terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS pada Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha di kelas VII F SMP Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

B. Saran

Saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media kartu Game Wars pada penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada media yang dikembangkan pada tahap *dissemate* (penyebaran).
2. Media ini perlu dikembangkan pada materi yang lain, karena media permainan masih sangat minim digunakan dalam mata pelajaran IPS. Diharapkan, dengan menggunakan media permainan, pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan dan inovatif.
3. Tidak hanya dalam pembelajaran IPS, peneliti mengharapakan bahwa media

pembelajaran kartu Game Wars juga diujicobakan pada bidang studi yang lain, misalkan ekonomi, geografi, sosiologi, PKN, fisika, kimia, biologi, dll. Pada dasarnya, media ini bersifat umum dan universal (tidak hanya terbatas pada pembelajaran IPS). Guru hanya perlu menyesuaikan soal pada kartu pertanyaan dengan materi dan bidang studi yang diajarkan.

4. Media kartu Game Wars yang dikembangkan oleh peneliti masih perlu diperbaiki serta dikembangkan lagi dengan berbagai ide kreatif dari guru sebagai pengembang untuk menunjang profesionalismenya.
5. Media kartu Game Wars sebaiknya dilakukan didalam kelas dengan jumlah siswa genap dalam 1 kelas maksimal 20 siswa.
6. Sebaiknya media kartu Game Wars digunakan pada jam pelajaran setelah istirahat, media ini membutuhkan konsentrasi penuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2004. *Learning to Teach*. New York: McGraw Hill.
- Arif Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asep, Jihad dkk. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Baharudin dan Esa, N. W. 2010. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dajmarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darsono, dkk. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Perss.
- Dave Meier. 2002. *The Accelerated Learning handbook. Panduan Kreatif Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan* (Terjemahan oleh Rahmani Astuti). Bandung: Kaifa.
- Djali dan Pudji Mulyono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Ibrahim, Muslimin. 2001. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran menurut Jerold E Kemp & Thiagarajan*. Surabaya: FMIPA-UNESA.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mansyur, Ali. 2003. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan di SLTP*. Tesis PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Mohammad Asrori. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Oemar Hamalik. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Seels, B.B., & Richey, R.C. 1994. *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . 2006. *Metode dan Teknik menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Santyasa, I Wayan. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaiful Bahri, Aswan zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Jurnal Fondasia. *Mengenal Filsafat Eksistensialisme Jean-Paul Sartre serta Implementasinya dalam Pendidikan*. Vol I No. 2 Juli — Desember 2010. Sunarno. Jurusan PKnH FISE

UNY.(<http://staff.uny.ac.id/> Mengenal
Filsafat Eksistensialisme Jean-Paul
Sartre/Implementasinya dalam Pendidikan
- Staff UNY.pdf. Diakses pada 01-12-2013
pukul: 13.31 WIB)

Jessica Muligan, History Of Game Online, Februari
2000 (<http://imaginaryrealities.imaginary.com/>)
diakses: 16/05/2015

Syaiful, Pengaruh Game Online Terhadap
Prestasi Belajar
Siswa.[http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/
/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-
siswa/](http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa/) diakses: 16/05/2015

