

Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi

Diana Firdaus ¹⁾, Nasution ²⁾, Riyadi ¹⁾, Hendri Prastiyono ²⁾

^{1), 2), 3), 4)} Program Studi S1 Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) terhadap hasil belajar siswa SMP pada materi peran pelaku ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, validasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan skoring kemudian dipersentasekan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) mendapat presentase perolehan skor sebesar 93,3% dari ahli media. Berdasarkan skala likert maka nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) mendapat presentase perolehan skor sebesar 87,5% dari ahli materi maka masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) mendapat presentase perolehan skor sebesar 90,5% dari praktisi pendidik maka masuk dalam kategori sangat baik. Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) mendapat presentase perolehan skor hasil belajar siswa adalah 86,3% maka masuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 8C sebagai kelas eksperimen pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Taman.

Kata Kunci: JIPS, ADDIE, Peran Pelaku Ekonomi

Abstract

This study aims to find out how the development of Social Sciences Jenga learning media (JIPS) affects the learning outcomes of junior high school students on the role of economic agents. This study uses research and development methods (Research and Development). The development model used is the ADDIE development model. The research design used in this study is the Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques used in this study are observation, validation, testing, and documentation. Data analysis using scoring then presented. The results showed that the learning media for Social Sciences Jenga (JIPS) received a score of 93.3% from media experts. Based on the Likert scale, this value is included in the very good category. Learning media for Social Sciences Jenga (JIPS) gets a score of 87.5% from material experts, so it is in the very good category. Learning media for Social Sciences Jenga (JIPS) gets a score of 90.5% from practicing educators, so it is in the very good category. Social Science Jenga Learning Media (JIPS) gets the percentage of student learning outcomes score is 86.3%, so it is included in the very effective category. Thus the use of IPS learning media Jenga (JIPS) has a significant influence on the learning outcomes of class 8C students as an experimental class in social studies learning at SMP Muhammadiyah 2 Taman.

Keywords: JIPS, ADDIE, Role of Economic Actors

How to Cite: Firdaus, D. dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3(2): halaman 118 - 127

PENDAHULUAN

Salah satu aspek pendidikan yang sangat penting adalah hasil belajar. Hasil belajar menjadi salah satu metrik atau alat ukur dan indikator dari keberhasilan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012). Dengan hasil belajar, seorang siswa dapat menjadikannya sebagai informasi dan bahan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan keberhasilannya dalam belajar. Sedangkan bagi guru, hasil belajar siswa menjadi ukuran keberhasilan atau seberapa baik suatu proses pembelajaran telah dilaksanakan.

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



Seorang guru dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kpolovie, Joe, & Okoto (2014) menuturkan bahwa salah satu cara untuk mengukur efektivitas sebuah pembelajaran dapat melalui hasil belajar, karena hasil belajar menunjukkan hasil dari proses pembelajaran, apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan telah mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu aspek pendidikan yang sangat penting adalah hasil belajar. Hasil belajar menjadi salah satu metrik atau alat ukur dan indikator dari keberhasilan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012). Dengan hasil belajar, seorang siswa dapat menjadikannya sebagai informasi dan bahan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan keberhasilannya dalam belajar. Evaluasi merupakan proses untuk memperoleh informasi yang menyeluruh dan berkesinambungan tentang suatu proses dan hasil belajar siswa, sehingga bisa dijadikan sebagai dasar dalam penentuan perlakuan tindak lanjut (Segara, Utami, & Marzuqi, 2019).

Cita-cita bangsa Indonesia ialah meningkatkan tingkat pendidikan dan pengetahuan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Dalam mewujudkan cita-cita tersebut, pemerintah terus melakukan berbagai macam upaya terutama dalam dunia pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah ialah melalui program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam meningkatkan profesionalisme kerja guru (Janah, 2023). Pemerintah menyiapkan pendidikan yang lebih baik melalui berbagai program yang dikembangkan melalui berbagai disiplin ilmu.

Tujuan pembelajaran IPS dibagi menjadi tiga. Terdapat tiga kategori yang digunakan untuk mengkategorikan tujuan pembelajaran IPS (Hassan, 1996). Pertama adalah tumbuhnya keterampilan intelektual siswa dalam disiplin ilmu sosial, serta keterampilan prosedural mereka dalam mengumpulkan, mengelola, dan menyebarkan pengetahuan tentang mata pelajaran tersebut. Kedua, untuk terhubung dan berkomunikasi secara efektif sebagai anggota masyarakat, warga negara dan warga dunia (*global society*), penting juga untuk mengembangkan tanggung jawab sosial dan keterampilan komunikasi. Ketiga, pembentukan kepribadian siswa, khususnya penumbuhan sikap, nilai, adat istiadat, dan moral yang terpuji yang menjadi teladan bagi siswa lainnya.

Banyak persepsi negatif mengenai mata pelajaran IPS. Soemantri dalam (Nurhayati, 2011) berpendapat bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan. IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang memiliki materi banyak, banyak hafalan, dan kurang menantang. Soemantri dalam (Rezania & Afandi, 2020) mengemukakan bahwa mata pelajaran sejarah dan ilmu sosial lainnya sangat membosankan dan kurang membantu atau kurang dirasakan manfaatnya bagi kehidupan masyarakat. Hal tersebut dapat terjadi apabila dalam penyampaian materi IPS di dalam kelas kurang bervariasi atau monoton, sehingga membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan dalam pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 2 Taman, pada kegiatan pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas 8C dan 8D menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran IPS minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS sangat rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang mengeluh ketika akan ada jam mata pelajaran IPS. Keluhan ini bukan tidak berdasar, para siswa menjadi kurang bersemangat ketika pembelajaran IPS disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menyenangkan, metode belajar yang digunakan monoton yakni hanya metode hafalan, tanpa menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan penerapan metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan semangat belajar pada siswa (Jayawardana, 2017).

Media pembelajaran menjadi alat komunikasi antara siswa dengan guru. Heinich dalam (Alfan & Sulisty, 2015), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi merupakan salah satu keunggulannya. Sehingga materi atau pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran dapat secara efektif tersampaikan kepada siswa (Albariki, 2019). Keefektifan kegiatan

pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran, dan hal ini dapat meningkatkan seberapa baik siswa belajar (hasil belajar).

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat belajar pada diri siswa. Sebagaimana pendapat (Hamalik, 1986), media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru dalam belajar, meningkatkan motivasi dan mendorong kegiatan belajar di kelas, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Dengan demikian, media yang digunakan harus bervariasi, menarik, dan tepat. Sependapat dengan Dewi (2018), penggunaan media belajar yang menarik merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa. Seiring berkembangnya zaman, variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga semakin berkembang. Banyak inovasi-inovasi baru yang muncul dan dikembangkan oleh guru.

Permainan dapat dijadikan sebagai pilihan dalam menyelenggarakan pembelajaran. Permainan direkomendasikan oleh beberapa psikolog menjadi salah satu sarana pendidikan (Syahrani & Syihabuddin, 2022). Menurut Santrock (2007), permainan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan memiliki andil yang besar dalam mempengaruhi perkembangan kognitif dan kreativitas siswa.

Jenga merupakan permainan menyusun balok yang dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan strategi dalam memainkannya. Jenga merupakan permainan yang terdiri atas balok-balok yang tersusun sehingga berbentuk seperti bangunan yang dimainkan dengan cara mengambil satu persatu balok lalu diletakkan kembali di atas susunan balok sebelumnya tanpa merusak balok di bawahnya (Augustyn, 2012). Jenga berbentuk bangunan, satu balok harus disatukan lalu diletakkan kembali di atas susunan balok sebelumnya tanpa merusaknya. Standarnya, balok-balok pada permainan Jenga terdiri atas 54 balok yang kemudian disusun ke atas masing-masing 3 balok setiap tingkat dan ditumpuk secara menyilang. Bermain digambarkan sebagai kegiatan, baik yang dikerjakan secara mandiri atau berkelompok oleh siswa untuk terlibat dalam sebuah aktivitas atau perilaku yang dilakukan untuk tujuan tertentu (Trinova, 2012). Tujuan dari permainan ini adalah mempertahankan susunan balok-balok yang diambil satu persatu kemudian diletakkan di susunan paling atas supaya tidak roboh (Syifa & Parastuti, 2020). Permainan ini cukup menantang karena pemain harus mempertahankan balok-balok tersebut di mana balok-balok tersebut akan menjadi lebih tinggi dan semakin tinggi, lebih tidak stabil, dan lebih rentan roboh saat permainan berlangsung. Siswa akan berusaha untuk memiliki keinginan dan memenuhi keinginan mereka melalui bermain. Sehingga siswa akan berusaha dalam memiliki keinginan dan memenuhi keinginan mereka tersebut melalui bermain (Trinova, 2012).

Penggunaan permainan Jenga IPS (JIPS) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sekaligus dapat mengubah pemikiran siswa dan masyarakat luas, bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain. Dengan kata lain, belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Fadilah & Faznur (2022), pendekatan pembelajaran yang menyenangkan berusaha untuk menumbuhkan lingkungan di mana siswa merasa bebas untuk bertindak, bereksperimen, mengajukan pertanyaan, dan menyuarakan ide-ide mereka. Penggunaan media JIPS diharapkan mampu merangsang minat siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Sebagaimana (Ekayani, 2017) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses belajar bersama, karena pada umumnya hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran akan berdampak jangka panjang, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi penuh dalam studi mereka. Karena siswa harus aktif dan berpikir dengan cepat serta mengatur strategi supaya balok-balok yang tersusun tidak jatuh.

Peran pelaku ekonomi merupakan materi pada mata pelajaran IPS yang ada di semester genap. Materi ini sangat penting untuk disampaikan dan diajarkan karena siswa akan belajar mengenai siapa saja pelaku ekonomi dan bagaimana perannya dalam perekonomian dalam suatu negara. Sehingga siswa perlu penguatan dalam memahami materi tersebut (Iksan, Hariyono, & Juminto, 2020). Selain itu, siswa juga akan belajar tentang dari mana pendapatan rumah tangga keluarga diperoleh, apa saja macam-macam faktor produksi, dan hubungan antara para pelaku ekonomi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran jenga ips (JIPS) terhadap hasil belajar siswa SMP pada materi peran pelaku ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development merupakan rangkaian langkah atau proses yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sebelumnya dengan tujuan yang dapat dipertanggung jawabkan. (Sukmadinata & Syaodih, 2011). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate). Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pada suatu penelitian yang membantu pengembang konten atau produk termasuk guru untuk membuat desain pengajaran yang efisien dan efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 2 Taman dengan kelas 8C sebagai kelas eksperimen dan kelas 8D sebagai kelas kontrol pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Experimental Design dan menggunakan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, seperti observasi, validasi produk, tes, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar validasi dan lembar tes hasil belajar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). Hasil pencapaian dari setiap tahap yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Analyze

Pada tahap analisis terdapat 3 langkah yang harus diperhatikan meliputi (1) Analisis siswa (*in analysis of the learner*). Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) secara umum berada pada rentang usia tiga belas tahun sampai dengan enam belas tahun dan berada pada tahap perkembangan remaja atau pubertas. Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mengandung perubahan besar pada kondisi fisik, kognitif dan psikososial. Pada masa ini siswa digolongkan pada periode terakhir, yaitu operasional formal. Masa ini terjadi pada anak usia 11 atau 12 tahun keatas dan berlanjut sampai usia dewasa. Pada periode ini, manusia mengalami proses perkembangan secara pesat baik dalam hal fisiologis, kognitif, pematangan moral, dan perkembangan sosial. Pada awal periode ini, manusia mengalami perubahan fisik, dan pematangan fungsi organ seksual melalui masa pubertas seiring dengan kematangan psikis dan penalaran. (2) Analisis tujuan pembelajaran (*in analysis of the instructional goals*). Bagi seorang pendidik, tujuan pembelajaran berperan sebagai pedoman dalam pengembangan dan menciptakan proses pembelajaran yang harus membawa pada hasil belajar yang optimal. Sedangkan bagi siswa, tujuan pembelajaran memberi suatu arahan agar mencapai kemampuan tertentu selama proses belajar. Pencapaian kemampuan ini merupakan bentuk refleksi bahwa siswa dinyatakan melampaui standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar, maka proses pembelajaran harus dikelola dalam rangka untuk memfasilitasi siswa mencapai standar kompetensi. Oleh karena itu, untuk mencapai standar kompetensi pendidik harus menetapkan tolok ukur tertentu sebagai acuan dasar menentukan subjek didik. Tolok ukur dalam perumusan rencana pelaksanaan pembelajaran dikenal dengan rapor

(catatan hasil belajar). Fungsi dari tujuan pembelajaran dan rapor (catatan hasil belajar) ialah sebagai pedoman arah mengembangkan proses belajar yang membawa hasil belajar optimal dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa. Ketepatan tujuan pembelajaran akan membangun kemampuan pengetahuan siswa sesuai dengan perkembangan kognitif dan karakter keilmuan IPS. Dalam penelitian ini, perumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran membatasi dan memfokuskan pada RPP mata pelajaran IPS pada materi peran pelaku ekonomi yang telah disusun. (3) Analisis pengembangan pembelajaran (*developing instructional analysis*). Setelah menentukan tujuan pembelajaran, tahap selanjutnya adalah menganalisis pengembangan pembelajaran. Tujuan utama tahap ini adalah untuk menentukan metode, strategi, model, langkah maupun kegiatan yang akan dilakukan untuk merealisasikan tujuan pembelajaran dalam rangka pencapaian standar kompetensi. Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran dirancang dan disesuaikan untuk memanfaatkan media JIPS secara maksimal. Media JIPS merupakan media tiga dimensi berbentuk seperti menara yang terdiri atas susunan balok-balok. Fokus materi yang terdapat pada media ini ialah peran pelaku ekonomi. Dengan menggunakan media JIPS, kegiatan siswa dalam memahami materi peran pelaku ekonomi akan lebih dapat dipahami lagi. Dengan adanya media JIPS dalam proses pembelajaran IPS di kelas diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif. Karena siswa akan lebih tertarik dan aktif memperhatikan, mengamati, dan menanyakan banyak hal yang berkaitan dengan apapun yang tersaji dalam media JIPS tersebut. Peran seorang pendidik di sini lebih diutamakan sebab kemampuan pendidik dalam menyampaikan sebuah informasi berpengaruh pada hasil penerimaan siswa. Dalam era global seperti sekarang ini, pendidik dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, seperti memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana eksperimen sederhana yang hasilnya dapat didiskusikan bersama. Melalui kegiatan itu, dimensi pengetahuan berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dapat dicapai. Proses kognitif yang dialami siswa tidak sebatas pada tingkatan mengingat, melainkan lebih ke ranah memahami, mengaplikasikan, menganalisa, dan seterusnya. Pendekatan pembelajaran harus berorientasi pada siswa (*student oriented*), maka model pembelajaran yang digunakan ialah model belajar kooperatif. Metode dikembangkan ke kegiatan *Team Group Tournament (TGT)* dan diskusi.

SMP Muhammadiyah 2 Taman merupakan sekolah modern yang dilengkapi dengan berbagai sarana prasarana yang memadai terutama dalam mendukung proses pembelajaran. SMP Muhammadiyah 2 Taman memiliki ruang kelas yang nyaman untuk belajar karena setiap ruang kelas di sekolah ini dilengkapi dengan AC. Selain itu, setiap ruang kelas juga dilengkapi dengan LCD lengkap beserta proyekturnya dan juga memiliki akses internet. Meski memiliki fasilitas yang nyaman dan lengkap, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8C dan kelas 8D SMP Muhammadiyah 2 Taman. Berdasarkan hasil analisis, ternyata hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan monoton. Siswa merangkum, menghafal, kemudian mempresentasikan di depan kelas, begitu seterusnya. Proses pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa jenuh. Padahal proses pembelajaran juga dapat dilaksanakan dengan menyenangkan misalnya dengan permainan. Siswa cenderung menyukai permainan dan tantangan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menantang siswa. Banyak permainan yang dapat digunakan untuk latihan soal, salah satunya dengan Jenga IPS (JIPS).

Design

Tahap design merupakan tahap merancang, membuat kerangka atau bentuk dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap analisis terdapat 3 langkah yang harus diperhatikan meliputi (1) Pemilihan media. Media yang dipilih adalah media Jenga IPS (JIPS). Media ini dipilih untuk dapat digunakan siswa bermain sambil belajar dengan menyesuaikan materi yang sedang dipelajari. Media ini digunakan dalam menyampaikan materi peran pelaku ekonomi. (2) Pemilihan format. Media ini dirancang dengan konsep permainan, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan suasana

yang menyenangkan. Media ini memiliki tampilan yang menarik dengan warna balok yang berwarna-warni. Kemudian pada tiap-tiap balok ditempel stiker soal sesuai dengan materi yang dipelajari yakni peran pelaku ekonomi. (3) Penamaan media. Media pembelajaran ini diberi nama JIPS yang merupakan singkatan dari Jenga Ilmu Pengetahuan Sosial. Pemberian nama diambil dari inisial atau huruf depan dari tiap kata tersebut. Hal ini bertujuan untuk memudahkan mengingat nama media pembelajaran tersebut.

Development

Tahap mengembangkan merupakan tahapan produksi dan validasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan sistem permainan yaitu Jenga IPS (JIPS) yang memuat materi peran pelaku ekonomi. Media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) merupakan media tiga dimensi berupa menara balok yang tersusun dari 54 balok kayu. Balok-balok kayu tersebut berukuran 7,5 cm x 2,5 cm x 1,5 cm yang disusun 18 lapis ke atas. Setiap lapisan terdiri atas 3 balok yang disusun secara menyilang. Media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) juga dilengkapi dengan satu dadu kayu yang menunjukkan warna-warna berbeda di tiap sisinya. Sebelum diujicobakan pada siswa sebagai media pembelajaran, media tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Implementation

Setelah divalidasi dan dinyatakan layak, media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) diujicobakan kepada 30 siswa dari kelas 8C di SMP Muhammadiyah 2 Taman sebagai kelas eksperimen. Tahap ini menghasilkan hasil belajar siswa. Pada tahap uji coba yang dilakukan pada siswa, terdapat beberapa kendala atau hambatan dalam pelaksanaannya seperti (1) tiga jam pelajaran untuk pembelajaran IPS pada kelas 8C menjadi kurang maksimal karena terjeda oleh istirahat (2) jadwal pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada siang hari tepatnya setelah istirahat sehingga dibutuhkan usaha lebih untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa (3) suasana kelas yang ramai menjadikan beberapa siswa yang kurang konsentrasi ketika menunggu giliran main terutama siswa yang berada di belakang.

Evaluation

Tahapan evaluation adalah tahap penilaian yang dilakukan terhadap produk media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) yang telah dikembangkan, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi. Sebelum diujikan media Jenga IPS (JIPS) terlebih dahulu diuji oleh praktisi pendidik, dalam hal ini dilakukan oleh guru IPS di SMP Muhammadiyah 2 Taman. Selain itu, soal tes juga terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas butir soal.

PEMBAHASAN

Validitas Media Jenga IPS (JIPS)

Validitas media didapatkan dari hasil validasi media oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Media JIPS yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 93,3% dari ahli media dan presentase sebesar 87,5% dari ahli materi yang keduanya masuk dalam kualifikasi sangat baik. Validator ahli media menilai 2 aspek yakni kelayakan penyajian media dan kelayakan penggunaan bahasa. Setiap aspek dinilai dengan skor 1-4. Aspek kelayakan media Jenga IPS (JIPS) memperoleh rata-rata skor 3,67. Aspek ini menilai dari segi desain, kualitas bahan, tingkat keawetan media, aksesibilita, dan isi. Skor tinggi diperoleh dari desain media yang menarik karena tampilannya yang berwarna-warni dan penggunaan kombinasi warna yang sesuai. Media Jenga IPS (JIPS) terdiri atas susunan 54 balok terbuat dari kayu yang berbentuk balok dengan ukuran 7,5 cm x 2,5 cm x 1,5 cm tiap baloknya. Balok-balok tersebut dan dicat berwarna-warni sehingga tampilan media Jenga IPS (JIPS) menarik, tidak mudah rusak dan ramah lingkungan. Bahan yang terbuat dari kayu membuat media ini mudah untuk dibuat. Pemilihan font atau huruf pada media Jenga IPS (JIPS) dinilai sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas. Skor tinggi juga diperoleh dari kesesuaian soal dengan materi yang sedang

dipelajari. Materi yang digunakan pada media Jenga IPS (JIPS) sesuai dengan jenjang SMP/MTs, konsepnya benar serta sesuai dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran.

Aspek kelayakan penggunaan bahasa memperoleh rata-rata skor 4,00. Aspek ini memperoleh skor tinggi karena penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa, baik penggunaan bahasa pada soal yang terdapat pada media Jenga IPS (JIPS) maupun penggunaan bahasa yang digunakan pada peraturan permainan Jenga IPS (JIPS). Istilah yang digunakan dalam media ini juga sesuai dengan istilah-istilah pada mata pelajaran IPS. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa serta menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Pada awal pengembangan media terdapat beberapa saran untuk menghasilkan media yang baik, sehingga media JIPS yang dikembangkan ini dapat menuntaskan hasil belajar siswa. Saran yang diperoleh dari ahli media kemudian dijadikan sebagai dasar merevisi produk sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang layak. Validator ahli media memberi beberapa masukan sebelum media Jenga IPS (JIPS) diujicobakan pada siswa. Saran yang pertama adalah untuk membuat peraturan permainan. Peraturan permainan dapat dilihat pada lampiran 3. Saran yang kedua adalah untuk mengganti 3 soal yang tidak sesuai dengan KD. Tiga soal tersebut kemudian diganti dengan soal yang sesuai dengan KD dan materi yang sedang dipelajari serta diganti dengan level kognitif yang lebih tinggi.

Validator ahli materi menilai 2 aspek yakni pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan penyajian materi. Setiap aspek dinilai dengan skor 1-4. Aspek Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memperoleh rata-rata skor 3,62. Aspek ini menilai dari segi identitas, isi, dan kelengkapan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan. Identitas RPP yang dicantumkan dinilai jelas, alokasi waktu yang digunakan sesuai, antara KD dan indikator pembelajaran telah sesuai, begitu pula dengan indikator pembelajaran dan materi yang dipelajari sesuai, media belajar dan sumber belajar dinilai cukup dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kegiatan pembelajaran runtut, serta komponen pada RPP dinilai lengkap.

Aspek penyajian materi memperoleh rata-rata skor 3,00. Aspek ini menilai dari segi kesesuaian pertanyaan yang terdapat pada media Jenga IPS (JIPS) dengan materi yang dipelajari dan kebenaran materi. Validator ahli materi tidak memberikan masukan dan menilai materi yang terdapat pada media Jenga IPS (JIPS) layak untuk digunakan.

Kepraktisan Media Jenga IPS (JIPS)

Kepraktisan media Jenga IPS (JIPS) ditinjau berdasarkan hasil uji oleh praktisi pendidik untuk mengukur mudah tidaknya penggunaan media Jenga IPS (JIPS) yang dikembangkan. Praktisi mengimplementasikan media Jenga IPS (JIPS) pada siswa kemudian melakukan pengamatan aktivitas siswa untuk melihat kepraktisan media ini. Aktivitas siswa dinilai berdasarkan terlaksana atau tidaknya tahap-tahap pembelajaran menggunakan media Jenga IPS (JIPS). Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Jenga IPS (JIPS) yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 90,5% dengan kualifikasi sangat baik. Praktisi pendidik menilai bahwa interaksi dalam penyampaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah diterima oleh audien.

Pengembangan media Jenga IPS (JIPS) merupakan salah satu media pembelajaran yang cara penggunaannya dengan permainan dan dikembangkan untuk membantu siswa lebih mudah untuk belajar dan memantapkan konsep materi sehingga dapat menuntaskan hasil belajar. Sebagaimana menurut Syahrani & Syihabuddin (2022) menyatakan bahwa permainan dapat dijadikan sebagai pilihan dalam menyelenggarakan pembelajaran. Media JIPS dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran karena belajar dilakukan sambil bermain. Siswa secara berkelompok, bergantian

mengambil dan menyusun kembali balok yang diambil di atasnya. Media pembelajaran JIPS juga menantang siswa karena mereka harus menyusun strategi untuk tidak kalah dari kelompok yang lain. Siswa harus berhati-hati dalam mengambil dan meletakkan kembali sedemikian rupa sehingga menyulitkan kelompok yang lain. Siswa juga harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada media JIPS. Siswa yang beruntung mengambil balok dengan tanda khusus, dapat bermain tanpa menjawab permainan. Sebaliknya, siswa yang kurang beruntung mengambil balok dengan tanda khusus, dapat tersingkir dalam permainan.

Praktisi pendidik memberi beberapa masukan supaya produk media media Jenga IPS (JIPS) yang dikembangkan dapat lebih baik lagi. Saran yang pertama adalah memberikan punishment atau hukuman bagi yang melanggar peraturan. Punishment atau hukuman yang diberikan disesuaikan dengan kesepakatan bersama sebelum memulai permainan. Saran yang kedua adalah memberikan skor atau nilai untuk setiap kelompok yang dapat menjawab soal sehingga dapat diperoleh kelompok yang unggul dan kelompok yang kalah.

Keefektifan Media Jenga IPS (JIPS)

Keefektifan media Jenga IPS (JIPS) berkaitan dengan dampak yang diperoleh siswa setelah menggunakan media Jenga IPS (JIPS) dalam kegiatan pembelajaran. Keefektifan media Jenga IPS (JIPS) ditentukan berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai post-test. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik atau tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi tersebut (Hakim, Imron, Suprijono, & Marzuqi, 2023).

Data hasil belajar siswa pada menunjukkan bahwa hampir semua siswa memperoleh nilai ≥ 75 yang merupakan batas KKM untuk mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Taman sehingga memperoleh presentase skor hasil belajar siswa sebesar 86,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa presentase skor hasil belajar siswa mencapai 86,3%. Terdapat satu siswa yang tidak tuntas dengan memperoleh nilai 70 di mana skor tersebut kurang dari nilai KKM. Meski tidak tuntas, siswa tersebut mengalami peningkatan hasil belajar dari nilai pretest yang memperoleh nilai 55 menjadi 70 pada nilai posttest.

Media Jenga IPS (JIPS) yang dikembangkan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan sehingga ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 86,3%. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu. Pembelajaran ini sangat menyenangkan karena dapat membawa siswa untuk membangun keterkaitan antara informasi atau pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki dan dikuasainya dalam bentuk permainan dengan teman sebaya secara menyenangkan.

Berdasarkan semua data validitas, kepraktisan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa media Jenga IPS (JIPS) yang dikembangkan layak untuk digunakan karena berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase perolehan skor sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik, berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase perolehan skor sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik, berdasarkan uji kepraktisan oleh praktisi pendidik memperoleh presentase perolehan skor sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik, berdasarkan hasil belajar siswa presentase perolehan skor sebesar 86,5% dengan kategori sangat efektif.

Keterbatasan Media Jenga IPS (JIPS)

Produk media Jenga IPS (JIPS) yang dikembangkan memiliki beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Keterbatasan yang dimaksud, yaitu 1) Pengembangan produk terbatas hanya pada mata pelajaran IPS dengan materi peran pelaku ekonomi, sedangkan materi pokok lainnya perlu dikembangkan. 2) Uji coba produk yang dilakukan terbatas hanya pada sampel 30 siswa di kelas 8C SMP Muhammadiyah 2 Taman di mana hal tersebut belum mencerminkan berlaku secara nasional

dan sebaiknya dilakukan uji coba lapangan dengan memperluas sampel. 3) Produk yang dikembangkan bersifat konvensional belum memanfaatkan kemajuan teknologi seperti penggunaan qr code pada soal yang digunakan pada media JIPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan terhadap hasil penelitian, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) materi pembelajaran peran pelaku ekonomi tersampaikan dan tujuan pembelajaran tercapai. Ketercapaian dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang memperoleh presentase sebesar 86,3%. Hipotesis penelitian ini, H₀ ditolak sehingga H₁ diterima, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 8C sebagai kelas eksperimen pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Taman.

SARAN

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan untuk penelitian dan pengembangan ini, 1) Melakukan pengembangan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) pada materi peran pelaku ekonomi kelas 8 SMP/MTs secara lebih menyeluruh, termasuk dalam hal peraturan permainan, jumlah balok yang digunakan, dan cakupan materi yang disajikan. 2) Untuk guru mata pelajaran IPS, disarankan agar memanfaatkan media pembelajaran dengan cara yang menarik dan memperhatikan standar kompetensi. Tujuannya adalah agar siswa menjadi lebih responsif dan termotivasi dalam pembelajaran, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. 3) Harapannya adalah agar semakin banyak peneliti yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Jenga IPS (JIPS) dengan menggunakan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Albariki, A. Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Toleransi pada Pembelajaran IPS di SMPN 1 Krembung. Thesis.
- Alfan, M., & Sulisty, E. (2015). Perbandingan Media Pembelajaran (AutoPlay Media Studio) sebagai Alat. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 01, 39-47.
- Augustyn, F. J. (2012). *Dictionary of toys and games in American popular culture* / Frederick J. Augustyn, Jr. Routledge: <https://doi.org/10.4324/9781315043814>.
- Aziz, A. A., Yusof, K. M., & Yatim, J. M. (2012). Evaluation of the Effectiveness of Learning Outcomes from Students's Prespectives. *Procedia-Social and BehavioralSciences*, 22-30.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Fadilah, R., & Faznur, L. S. (2022). Pengaruh Metode Joyfull Learning Berbantuan Media Articulate Storyline. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 93-100.
- Hakim, A. R., Imron, A., Suprijono, A., & Marzuqi, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tumpeng Nasional terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII. *Dialektika Pendidikan IPS* , 25-35.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hassan, H. (1996). *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. Bandung: Jurusan Sejarah IKIP.

- Iksan, M. N., Hariyono, & Juminto, H. (2020). Efektivitas Pendekatan Konstruksivisme terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis pada Materi Peran Pelaku Ekonomi Siswa Kelas X Akl UPTD SMK Negeri 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1-9.
- Janah, I. M. (2023, Maret 21). *Kejar Cita*. Retrieved from Google: <https://blog.kejarcita.id/bagaimana-peningkatan-kompetensi-guru-melalui-ppg/>
- Jayawardana, H. B. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *JURNAL BIOEDUKATIKA* Vol. V No.1 , 12-17.
- Kpolovic, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: Role of Interest in. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 73-100.
- Nurhayati, E. (2011). *Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Selogiri*. Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rezania, V., & Afandi, R. (2020). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Erlangga.
- Segara, N. B., Utami, W. S., & Marzuqi, M. I. (2019). *Evaluasi Belajar dan Pembelajaran IPS*. Klaten: Lakeisha.
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahrani, J., & Syihabuddin. (2022). Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission Guna Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 397-407.
- Syifa, D. A., & Parastuti. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosakata. 77-88.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan. *Jurnal Al-Ta'lim*, Jilid 1, Nomor 3, 209-215.