

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TATA NAMA SENYAWA DI KELAS X SMA**

**THE DEVELOPMENT TRADISIONAL GAMES OF JAMURAN AS LEARNING
MEDIA ON COMPOUND'S NOMENCLATURE FOR X CLASS IN SENIOR
HIGH SCHOOL**

Indah Susi Susanti dan Achmad Lutfi

Jurusan Kimia FMIPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Surabaya, 60231

e-mail: indahsusi93@yahoo.com, hp: 085749045060

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas permainan tradisional *Jamuran* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada Tata Nama Senyawa. Kelayakan tersebut ditinjau dari beberapa kriteria yaitu kriteria kesesuaian materi, kejelasan media, persyaratan permainan pendidikan, kebahasaan. Sedangkan efektivitas tersebut, ditunjukkan dari hasil observasi aktifitas siswa dan respon siswa, serta hasil belajar. Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dan untuk pemilihan media menggunakan ASSURE. Penelitian dan pengembangan permainan *Jamuran* dilakukan melalui dua tahap penelitian yaitu: tahap studi pendahuluan dan tahap studi pengembangan. Sehingga didapatkan draft rancangan yang selanjutnya direvisi, divalidasi dan diujicobakan ditahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Jamuran* pada bahasan Tata Nama Senyawa layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut, ditunjukkan dari hasil persentase penilaian rata-rata sebesar 85% berdasarkan kriteria kesesuaian materi, penyajian, persyaratan permainan pendidikan dan kebahasaan. Sedangkan efektivitas permainan tersebut, ditunjukkan dari hasil observasi aktifitas siswa persentase rata-rata sebesar 91,25% dan didukung data hasil angket respon siswa dengan persentase yang didapatkan sebesar 97,1%, serta terdapat peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 45%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *Jamuran* layak & efektif digunakan sebagai media pembelajaran Tata Nama Senyawa di kelas X SMA.

Kata kunci: *Permainan Tradisional Jamuran, Tata Nama Senyawa*

Abstract. The purpose of this study is to determine the feasibility and efectivity games traditional of *Jamuran* which developed as a learning media of compound's nomenclature. The feasibility of this media was evaluated with several criterias: material suitability criteria, presentation, educational games requirements, and language criteria. For the efectivity is showed from the observation of student activities and student responses, as well as learning outcomes. Type of study that used is a *Research and Development (R & D)* & ASSURE model as a guideness procedure to select the media. Research and development media of *Jamuran* is done by two-stage they are: the preliminary study and the developing's stage. So the draft plan that gotten is revised, validated, and tested in the development stage subsequently. The results showed that games media of *Jamuran* on the subject compound's nomenclature feasibility and efectivity as learning media. The feasibility is showed from the percentage's result of the average evaluation of 85% based on material suitability criteria, presentation, educational games and linguistic requirements. For the efectivity is showed of the observation's result of students activity is 91.25% and the data supported by the results of questionnaire responses who obtained a score 97.1%, and the completeness of classical learning is increase as much as 45%. According to this result, it can be concluded that game *Jamuran* is feasible and efective to be used as learning media in compound's nomenclature for X class SMA.

Key words: *Games Media Of Jamuran, Compound's Nomenclature*

PENDAHULUAN

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 69 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA), telah menetapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan kurikulum 2013 tersebut struktur kurikulum pendidikan menengah, terdiri atas kelompok mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia [1].

Guru sebagai seorang pendidik diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang efektif dan menarik sehingga dapat terjadi suatu peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kimia. Pada pembelajaran kimia yang ada di sekolah terdapat beberapa materi dengan berbagai konsep-konsep pengetahuan yang dapat dibuktikan secara fakta dan juga prinsip-prinsip serta hukum-hukum yang dihasilkan dari sebuah proses penemuan dan penelitian.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 30 siswa di SMAN 1 Nglames Madiun menyatakan bahwa 86,7% siswa mengalami kesulitan dalam belajar kimia dan sebanyak 43,33% siswa menyatakan bahwa Tata Nama Senyawa sulit dipahami dan banyak hafalan. Selain itu, berdasarkan penelitian menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Siak Hulu pada pokok bahasan Tata Nama Senyawa tahun ajaran 2010/2011 masih rendah, yaitu 60 di bawah KKM [2]. Kondisi yang seperti ini

dapat disebabkan oleh beberapa faktor baik dari siswa sendiri maupun dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru pada pokok bahasan Tata Nama Senyawa yang bersifat teori hanya dengan metoda ceramah, sehingga siswa cenderung pasif atau kurang aktif saat pelajaran, dan siswa sering merasa jenuh.

Untuk mewujudkan harapan tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu bentuk inovasi dan pembaharuan yang dapat dilakukan yaitu melalui media pembelajaran yang efektif dan menarik berupa sebuah permainan *outdoor* ataupun *indoor*. Permainan sebagai media pembelajaran, mempunyai beberapa kelebihan yaitu, dapat melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, serta memberikan kegembiraan dan keceriaan [3]. Akan tetapi, dengan adanya arus globalisasi yang dirasakan oleh dunia termasuk Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional yang di dukung oleh hadirnya produk-produk modern ikut pula mempengaruhi keberadaan permainan tradisional dan kebanyakan anak-anak di zaman sekarang banyak meninggalkan dan lupa akan permainan tradisional peninggalan nenek moyang terdahulu.

Maka, Untuk melestarikan permainan tradisional perlu adanya usaha dalam memperkenalkan permainan tradisional. Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan adalah menciptakan sebuah media pembelajaran dengan dilakukan inovasi gabungan antara permainan tradisional dan materi kimia yang nantinya akan menghasilkan sebuah media yang

layak dan efektif sebagai media pembelajaran.

Permainan tradisional tersebut merupakan salah satu permainan tradisional Jawa yang dinamakan permainan "Jamuran". Permainan *Jamuran* tersebut dimodifikasi dalam bentuk permainan yang memuat materi pembelajaran kimia, *Jamuran* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok dengan beberapa jumlah orang yang dilakukan di tempat terbuka (*outdoor*) ataupun tertutup (*indoor*) memerlukan kerja sama dan kekompakan dalam kelompok. Permainan ini dapat dimainkan oleh 20 siswa yang terbagi dalam 2 kelompok besar. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan permainan tradisional *Jamuran* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tata Nama Senyawa di kelas X SMA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yaitu mengembangkan permainan tradisional *Jamuran* pada Tata Nama Senyawa di kelas X SMA sebagai media pembelajaran.

Rancangan penelitian yang digunakan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) [4].

1. Tahap Studi Pendahuluan

Pada tahap ini merupakan tahap persiapan untuk pengembangan. Dalam studi pendahuluan ini didapatkan data sebagai berikut:

a. Studi Lapangan

Pengumpulan data dalam studi lapangan dilakukan melalui wawancara dengan guru kimia di SMAN 1 Nglames Madiun dan penyebaran angket yang diberikan kepada 30 siswa kelas X SMAN 1

Nglames Madiun. Data yang dikumpulkan mencakup faktor-faktor pendukung pembelajaran seperti kondisi guru, peserta didik, sarana, alat, media, dan sumber belajar.

b. Rancangan Media

Rancangan media didasarkan pada hasil studi lapangan yang telah dilakukan dan didasarkan pada model pemilihan media ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich, et. al. [5], Berdasarkan hasil rancangan media tersebut, selanjutnya disusun draf awal media yang akan dikembangkan.

2. Tahap Studi Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan permainan *Jamuran*. Adapun beberapa tahapan pembuatan permainan sebagai berikut: (1) Temuan draf, (2) Draf I, (3) Draf II, (4) Tahap validasi, (5) Uji coba terbatas. Media dikatakan layak apabila memenuhi kriteria kelayakan isi, penyajian, persyaratan permainan pendidikan, dan kebahasaan dengan hasil penilaian mencapai presentase kelayakan sebesar $\geq 61\%$ [6].

Metode Pengumpulan Data

1. Pra-Penelitian

Dilakukan dengan kegiatan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran dan penyebaran angket kepada siswa

2. Penelitian

Metode yang digunakan ketika penelitian berlangsung ada 3 metode, yaitu:

- Metode Angket : metode angket telaah, validasi, dan angket respon siswa.
- Metode Observasi
- Metode Tes

Metode Analisis Data

1. Analisis data hasil uji kelayakan permainan tradisional *Jamuran*, meliputi:

a. Hasil Validasi Permainan oleh Dosen Kimia dan Guru Kimia

Hasil validasi permainan *Jamuran* dari guru kimia dan dosen kimia dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Persentase penilaian validasi tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skala Likert pada Tabel 1.

Tabel 1 Skala Likert

Penilaian	Nilai Skala
Tidak Baik	1
Kurang baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Riduwan, 2012)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan hasil validasi adalah:

$$P(\%) = \frac{\sum \text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\%$$

skor kriteriaum = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Analisis penilaian hasil validasi dosen Kimia dan guru Kimia untuk mengetahui kelayakan *Jamuran* yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi skor. Tabel interpretasi skor yang menunjukkan besar persentase penilaian validasi pada Tabel 2.

Tabel 2 Interpretasi Skor

Presentasi	Kategori
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik/layak
81% - 100%	Sangat baik/sangat layak

(Riduwan, 2012)

Berdasarkan tabel interpretasi skor tersebut, media dikatakan layak apabila memenuhi kriteria kelayakan isi, penyajian, persyaratan permainan pendidikan, dan kebahasaan dengan hasil penilaian mencapai presentase kelayakan sebesar $\geq 61\%$ dengan kategori layak [6].

2. Analisis Data Hasil Kegiatan Observasi dan Respon Siswa

Semua aktivitas siswa yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran misal: bertanya, menjawab pertanyaan, memberi pendapat, dan lain-lain diamati dan dicatat oleh observer pada lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Persentase dari hasil observasi ini diperoleh berdasarkan perhitungan skala Guttman pada Tabel 3.

Tabel 3 Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

(Riduwan, 2012)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan hasil observasi adalah:

$$P(\%) = \frac{\sum \text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\%$$

skor kriteriaum = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Angket respon siswa digunakan untuk mendukung data hasil observasi yang diperoleh dari penilaian siswa selama menggunakan permainan *Jamuran* berdasarkan ketertarikan siswa, kemenarikan siswa, kejelasan media, dan termotivasinya siswa untuk belajar. Persentase dari data angket respon siswa ini diperoleh berdasarkan perhitungan skala Guttman pada Tabel 3, untuk menghitung persentase kelayakan dari tiap indikatornya

digunakan rumus yang sama seperti dalam perhitungan hasil observasi.

3. Analisis Hasil Belajar Siswa (*Pretest* dan *Posttest*)

Ketuntasan belajar siswa secara individu dikatakan tuntas dalam belajar apabila skor yang diperoleh ≥ 75 dari nilai maksimum 100. Sedangkan ketuntasan klasikal dicapai jika 75% atau lebih siswa memperoleh skor ≥ 75 . Hasil belajar siswa didapatkan melalui nilai dari hasil *Pretest* dan *Posttest* dan dianalisis dengan cara:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\sum B}{N} \times 100$$

Dengan:

$\sum B$ = Jumlah jawaban benar

N = Banyak soal

Ketuntasan klasikal =

$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian dan pembahasan selama proses pengembangan permainan tradisional *Jamuran* pada Tata Nama Senyawa di SMA kelas X.

1. Studi Pendahuluan

a. Studi Lapangan

Melalui studi lapangan ini didapatkan hasil mengenai beberapa hal yaitu: guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan ceramah dan media yang sering digunakan adalah LKS, dari hasil angket menyatakan bahwa 43,33% siswa merasa sulit belajar materi kimia Tata Nama Senyawa dan 86,7% siswa mengetahui adanya permainan tradisional *Jamuran*, sebanyak 33,33% siswa jarang memainkannya, terlebih 53,33% siswa tidak pernah memainkannya. Maka, perlu adanya sebuah inovasi pengembangan permainan

tradisional *Jamuran* menjadi sebuah media dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan siswa lebih aktif dalam belajar. Selain itu, juga menjaga kelestarian permainan tradisional *Jamuran* tersebut.

b. Perencanaan atau Rancangan media
Sebelum dilakukan rancangan media, maka dilakukan tahap pemilihan media menggunakan tahapan ASSURE, akan tetapi hanya 3 tahapan, meliputi; *analyze learners* (analisis siswa), *states objectives* (penentuan tujuan), dan *select methods, media, and materials* (pemilihan media) seperti berikut:

1) *Analyze Learners* (Analisis Siswa)

Pada tahap ini ada 3 faktor yang harus diperhatikan, yaitu:

- Karakteristik Umum Siswa
- Kemampuan Awal Siswa Siswa
- Gaya Belajar

2) *States Objective*

(Menentukan Tujuan)

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai meliputi :

- Melalui permainan *Jamuran*, siswa dapat menganalisis Tata Nama Senyawa biner, poliatomik, asam & basa, serta hidrat berdasarkan aturan IUPAC dengan benar
- Melalui kartu soal permainan, siswa dapat menerapkan aturan IUPAC dalam memberi nama senyawa biner, poliatomik, asam & basa, serta hidrat dari unsur anorganik dengan benar

- 3) *Select, Methods, Media, and Materials* (memilih metode, media, dan bahan) yaitu: materi yang digunakan adalah Tata Nama Senyawa, model pembelajaran adalah model kooperatif, media yang digunakan adalah permainan tradisional *Jamuran*.

2. Studi Pengembangan

Hasil dari tahap studi pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Temuan Draft

Dalam penyusunan draft media langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama adalah memodifikasi permainan tradisional *Jamuran* menjadi permainan *Jamuran* dengan disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Langkah kedua yaitu menyusun dan mendesain pedoman dan peraturan permainan. Sehingga, permainan *Jamuran* pada pokok bahasan Tata Nama Senyawa dapat digunakan oleh guru Kimia dan siswa sebagai media pembelajaran.
- 3) Langkah ketiga yaitu mendesain karpet permainan.
- 4) Langkah keempat yaitu menyusun soal permainan yang akan digunakan pada permainan *Jamuran*
- 5) Langkah kelima yaitu mendesain kartu soal permainan.

b. Draft I

Pada tahap ini telah didapat draf I dari hasil temuan draf yang meliputi: pedoman, peraturan permainan, karpet permainan,

kartu soal, kisi-kisi soal *Pretest* dan *Posttest*, soal-soal *Pretest* dan *Posttest*, lembar telaah media, lembar validasi media, lembar observasi siswa, dan angket respon siswa. Kemudian dilakukan telaah oleh Dosen Kimia dan guru Kimia dan menghasilkan draft II.

c. Draft II

Pada draf II selanjutnya akan divalidasi kepada Dosen Kimia dan guru Kimia.

d. Tahap Validasi

Validasi media dilakukan oleh 2 dosen kimia dan 1 guru kimia. Dari hasil validasi diperoleh persentase kelayakan permainan *Jamuran* rata-rata sebesar 85%. Persentase ini termasuk kategori sangat layak [6]. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *Jamuran* yang dikembangkan sangat layak untuk media pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media untuk menyalurkan materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa. Hal tersebut, didukung dengan teori bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi [7]. Hal ini sesuai dengan salah satu penelitian yang menyebutkan bahwa berbagai upaya yang dapat dilaksanakan untuk mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya dapat dilakukan adalah penggunaan media belajar sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mewakili sesuatu yang tidak

dapat disampaikan guru *via* kata-kata atau kalimat [8]. Hasil pengolahan data validasi permainan *Jamuran* dapat terangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Media & Instrumen

ASPEK YANG DINILAI	PERSEN-TASE (%)	KRI-TERIA
1. Kriteria Kesesuaian isi	83,3	Sangat layak
2. Kriteria Penyajian	86,7	Sangat layak
3. Kriteria Persyaratan Permainan Pendidikan	87,4	Sangat layak
4. Kriteria Kebahasaan	83,3	Sangat layak
Rata-rata	85	Sangat layak

Keterangan : V-1 = Validator 1,
V-2 = Validator 2,
V-3 = Validator 3

e. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa dengan metode eksperimen, yaitu *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini hasil uji coba terbatas yang telah didapatkan meliputi:

1) Hasil Observasi Siswa

Aktivitas siswa dalam belajar Tata Nama Senyawa dengan menggunakan permainan *Jamuran* menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat merangsang aktivitas siswa dari aspek Kejelasan cara bermain *Jamuran*, kejelasan media permainan *Jamuran*, media yang digunakan untuk bermain juga ada kegiatan belajar, penggunaan media mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, membuat siswa lebih senang, dan

2) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa berupa *Pretest* dan *Posttest*. Data tes

ketertarikan siswa terhadap media saat belajar dan bermain dengan persentase rata-rata sebesar 91,25%. Selain itu, didukung dengan data hasil angket respon siswa yang menggunakan instrumen angket respon siswa secara keseluruhan aktivitas siswa dalam belajar Tata Nama Senyawa dengan permainan *Jamuran* menunjukkan hasil yang sangat baik, siswa terlihat senang dan tertarik untuk belajar, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase yang didapatkan sebesar 97,1% dan termasuk kategori sangat baik. Maka dari hasil observasi dan angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa permainan *Jamuran* dapat merangsang aktifitas siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, lebih membuat siswa merasa tertarik belajar materi kimia, dan mengembangkan ketrampilan sosial anak. Hal tersebut, juga didukung teori bahwa media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik [7]. Manfaat adanya media pengajaran dalam proses belajar siswa adalah bahan pengajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak merasa bosan [9]. Selain itu, salah satu penelitian menyebutkan bahwa permainan tradisional gerak dan permainan tradisional gerak dan lagu terdapat stimulasi keterampilan sosial yang menjadikan pribadi anak memiliki kecerdasan emosional [10].

hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Belajar Siswa

N O	Nama Siswa	Pre- test	Post- test	P
1.	A	60	80	20
2.	B	53,3	60	6,7
3.	C	80	100	20
4.	D	46,7	53,3	6,6
5.	E	66,7	86,7	20
6.	F	60	80	20
7.	G	80	86,7	6,7
8.	H	86,7	100	13,3
9.	I	53,3	86,7	33,4
10.	J	66,7	80	13,3
11.	K	80	86,7	6,7
12.	L	46,7	53,3	6,6
13.	M	53,3	80	26,7
14.	N	80	86,7	6,7
15.	O	60	80	20
16.	P	53,3	93,3	40
17.	Q	80	100	20
18.	R	86,7	93,3	6,6
19.	S	80	86,7	6,7
20.	T	60	93,3	33,3
Σsiswa yang tuntas		8	17	9
Ketuntasan Klasikal (%)		40	85	45

Keterangan :

P : Peningkatan dari Hasil *Pretest-Posttest*

Hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas jika telah mencapai nilai ≥ 75 . Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh persentase ketuntasan klasikal hasil *pretest* adalah sebesar 40%, sedangkan dari hasil *posttest* persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dari data tersebut, permainan *Jamuran* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas X yang ditunjukkan dari peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebesar 45%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Jamuran* yang dikembangkan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada Tata Nama Senyawa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan

dapat peningkatan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, juga didukung dengan beberapa penelitian bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Unsur dan Senyawa Kimia Sederhana dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *gobak sodor* [11]. Penelitian lain menyebutkan bahwa pengaruh media *Chem-Card* dengan model TGT dapat memotivasi belajar siswa pada pembelajaran Tata Nama Senyawa dan menunjukkan kategori sangat baik dengan sebaran hampir seluruh siswa mengembangkan aspek-aspek motivasi belajar [12].

SIMPULAN

Permainan tradisional *Jamuran* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Tata Nama Senyawa dapat ditunjukkan dari hasil validasi diperoleh persentase penilaian rata-rata sebesar 85% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, permainan tradisional *Jamuran* efektif sebagai media pembelajaran pada Tata Nama Senyawa terbukti permainan *Jamuran* dapat merangsang aktivitas siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Sehingga berdasarkan hal tersebut, permainan *Jamuran* layak & efektif digunakan sebagai media pembelajaran Tata Nama Senyawa di kelas X SMA.

SARAN

Dari penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap uji coba terbatas, oleh karena itu perlu dilakukan penerapan pada pembelajaran yang sesungguhnya, sehingga nantinya didapatkan informasi

mengenai kekurangan dan kelebihan sebagai media pembelajaran. Selain itu, dalam uji coba permainan *Jamuran* membutuhkan waktu yang lama (lebih dari) 90 menit. Maka, untuk pertama kali penggunaannya dalam pembelajaran disarankan untuk melakukan persiapan atau *briefing* di luar jam pelajaran sehingga waktu pelaksanaannya menjadi lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013. <http://www.slideshare.net>. Diakses tanggal 29 September 2013
2. Islamias, Arini dan Asmadi M. Noer. 2010. Pembuatan Catatan Terbimbing (Guided Note-Taking) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawadi Kelas X SMAN 2 Siak Hulu (online). <http://repository.unri.ac.id/>. Diakses pada tanggal 16 Juli 2013
3. Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
4. Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
5. Heinich, Robert., James D. Russel, dan Michael Molenda. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning, Sixth Edition*. Colombus: Prentice Hall, Inc.
6. Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
7. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
8. Diniy, Hidayah Hidzyam. 2011. Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment Dalam Pembelajaran Kimia Materi Larutan Asam Basa Terhadap Hasil Belajar Siswa (online). <http://lib.unnes.ac.id/9993/1/11346.pdf>. Diakses pada tanggal 08 Mei 2014
9. Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
10. Seriati, Ni Nyoman dan Nur Hayati. 2012. Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (online). <http://staff.uny.ac.id>. Diakses pada tanggal 8 Mei 2014
11. Hardiyanti, Eka Novia. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Unsur dan Senyawa Kimia Sederhana Dengan Menggunakan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor (online). <http://ejournal.unesa.ac.id/>. Diakses pada tanggal 08 Mei 2014
12. Ahmad. 2010. Pengaruh Penerapan Model TGT dengan Media Chem-Card Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Kelas X pada Pembelajaran Tata Nama Senyawa (online). <http://repository.upi.edu>. Diakses pada tanggal 16 Juli 2013