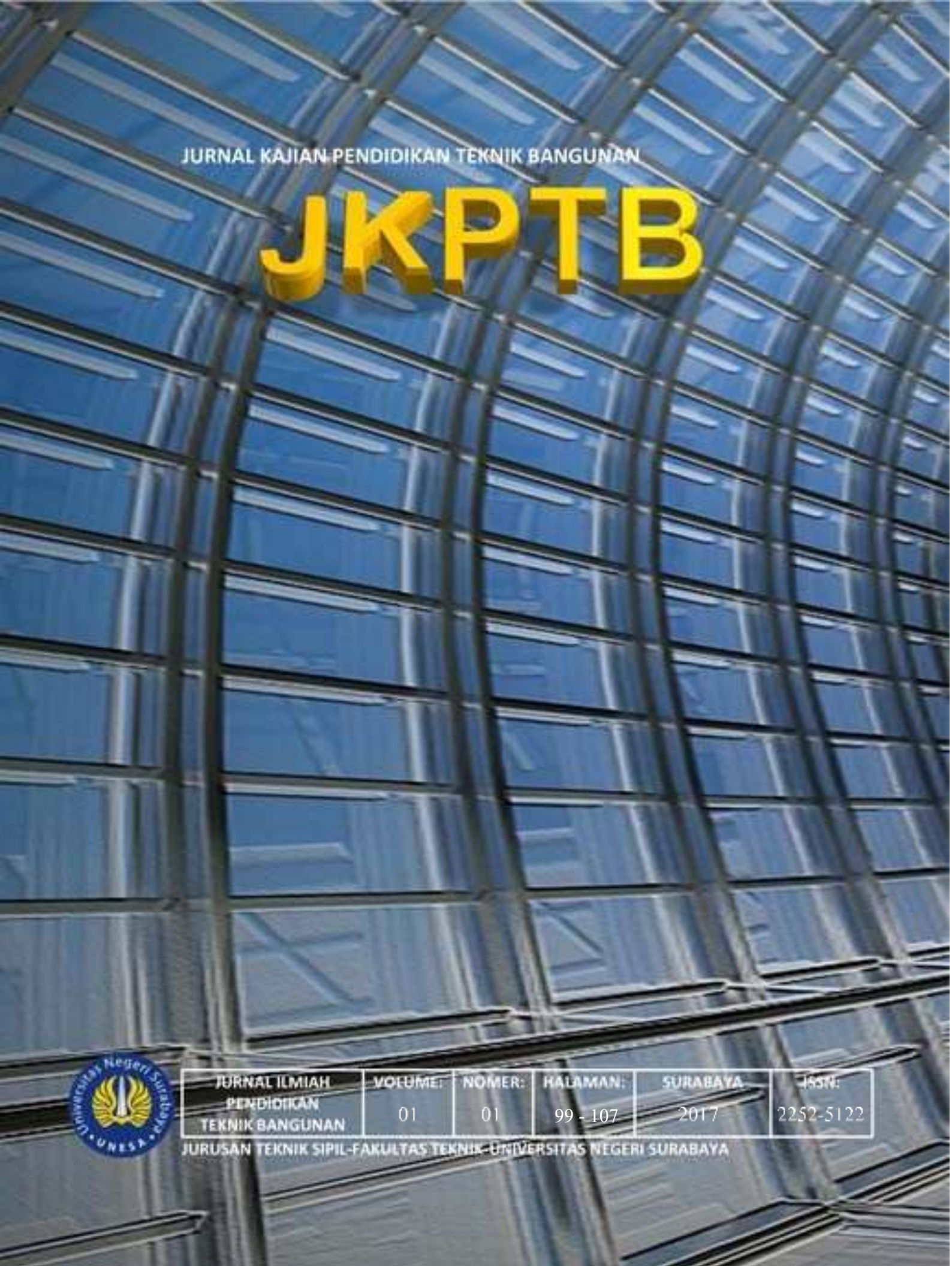


JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN

JKPTB

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN	VOLUME:	NOMER:	HALAMAN:	SURABAYA	ISSN:
	01	01	99 - 107	2017	2252-5122

JURUSAN TEKNIK SIPIL-FAKULTAS TEKNIK-UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

TIM EJOURNAL

Ketua Penyunting:

Hendra Wahyu Cahyaka, ST., MT.

Penyunting:

1. Prof. Dr. E. Titiek Winanti, M.S.
2. Prof. Dr. Ir. Kusnan, S.E, M.M, M.T
3. Dr. Nurmi Frida DBP, MPd
4. Dr. Suparji, M.Pd
5. Dr. Naniek Esti Darsani, M.Pd
6. Dr. Dadang Supryatno, MT

Mitra bestari:

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.T (UNJ)
2. Dr. Achmad Dardiri (UM)
3. Prof. Dr. Mulyadi(UNM)
4. Dr. Abdul Muis Mapalotteng (UNM)
5. Dr. Akmad Jaedun (UNY)
6. Prof. Dr. Bambang Budi (UM)
7. Dr. Nurhasanyah (UP Padang)

Penyunting Pelaksana:

1. Drs. Ir. H. Karyoto, M.S
2. Arie Wardhono, ST., M.MT., MT. Ph.D
3. Ari Widayanti, S.T,M.T
4. Agus Wiyono,S.Pd, M.T
5. Eko Heru Santoso, A.Md

Redaksi :

Jurusan Teknik Sipil (A4) FT UNESA Ketintang - Surabaya

Website: tekniksipilunesa.org

E-mail: JKPT

DAFTAR ISI

Halaman

TIM EJOURNAL i

DAFTAR ISI ii

- Vol 1 Nomer 1/JKPTB/17 (2017)

PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR KONSTRUKSI BANGUNAN PADA SISWA KELAS X TEKNIK GAMBAR BANGUNAN (STUDI KASUS DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO)

Virman Adiansyah, Krisna Dwi Handayani, ...01 – 06

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Media Flash Player Antara Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Dan Pembelajaran Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Konstruksi Tangga Di SMKN 1 KEDIRI

Yuda Januardi, Indiah Kustini, ...07 – 12

PENGARUH KEMAMPUAN SPASIAL TERHADAP HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK MENGGAMBAR CAD PADA SISWA XI TGB SMKN 1 NGANJUK

Vadzar Deftananda Nurdyanto, Nanik Estidarsani, ... 13 – 22

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TGB DI SMK NEGERI 5 SURABAYA

Dietha Cyta Paradisa, Karyoto, ... 23 – 30

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Halaman

PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR PORTAL PADA MATERI MENGGAMBAR RENCANA KOLOM DAN BALOK BETON BERTULANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TGB
Mochamad Rajib Annazari, Suprapto, ... 31 – 35

PENERAPAN MEDIA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN BAJA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 2 PROBOLINGGO
Dwi Bagus Cahyo Laksono, Titiek Winanti, ... 36 – 44

KEMAMPUAN MENGGAMBAR CAD MELALUI MEDIA MAKET TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 1 BENDO MAGETAN
Muhammad Anwar Tri Ardianto, Nanik Estidarsani, ... 45 – 53

KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING STICK* PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN KELAS X TGB DI SMKN 3 SURABAYA
Novanda Viu Rena, Nanik Estidarsani, ... 54 – 60

ANALISIS PENGARUH KEMAMPUAN SPASIAL DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGGAMBAR KONSTRUKSI BETON BERTULANG SISWA KELAS XI TGB SMKN 1 KEDIRI
Achmad Iqbal Kamil, Suparji, ... 61 – 71

PENGARUH HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUKTIF TERHADAP NILAI PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) JURUSAN BANGUNAN DI SMK NEGERI 3 SURABAYA
Deviana Ainul Maala, Didiek Purwadi, ... 72 – 76

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Halaman

HUBUNGAN ANTARA PEMAHAMAN KOGNITIF KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3) TERHADAP KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK KESELAMATAN DAN NILAI HASIL PRAKTIK PADA PRAKTIK KERJA BATU DI SMK BANGUNAN SE-SURABAYA
Isthika Widya Pratiwi, Sutikno, ... 77 – 85

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) DAN MODEL PEMBELAJARAN *KONVENSIONAL* PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN DI SMK NEGERI 1 MOJOKERTO
Ima Cahyanti, Suprapto, ... 86 – 91

PENERAPAN MEDIA CD INTERAKTIF DENGAN METODE *KUMON* BERBASIS *MACROMEDIA DIRECTOR* PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI SMK NEGERI 1 NGANJUK
Mohammad Khoirul Arfansyah, Karyoto, ... 92 – 98

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDU-GAME* THE SIMS 4 PADA MATA PELAJARAN INTERIOR & EKSTERIOR BANGUNAN DI SMK NEGERI 3 JOMBANG
Muqlisin, Karyoto, ... 99 - 107

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDU-GAME THE SIMS 4* PADA MATA PELAJARAN INTERIOR & EKSTERIOR BANGUNAN DI SMK NEGERI 3 JOMBANG

Muqlisin
Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: muqlisin16.mr@gmail.com

Drs. Ir. Karyoto, M.S.
Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4*. Dalam era ini, penggunaan berbagai macam media pembelajaran mampu memberikan dampak positif bagi kegiatan pembelajaran di sekolah. Terbukti dalam penelitian ini bahwa, penggunaan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* ini mampu memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran teori interior dan eksterior di SMK Negeri 3 Jombang.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* (2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* pada mata pelajaran interior dan eksterior bangunan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah berupa media pembelajaran *Edu-Game* dengan menggunakan game elektronik *The Sims 4*. Tahapan dalam penelitian R&D adalah (1) Potensi masalah (2) Mengumpulkan data (3) Mendesain produk (4) Validasi desain (5) Revisi desain dan (6) Uji coba produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode angket dan metode tes. Penelitian ini dilakukan pada sampel sebanyak 33 siswa kelas XII TGB 1 SMK Negeri 3 Jombang. Data yang dihasilkan adalah berupa data observasi awal, validasi media, perangkat pembelajaran, data respon siswa dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa (1) Hasil rating validasi media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* menunjukkan angka rating pada keseluruhan aspek sebesar 83,33% termasuk kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, (2) Hasil rating respon siswa sebesar 86,04% menunjukkan bahwa, penggunaan media ini mampu memberi dampak yang sangat positif terhadap pembelajaran teori di kelas serta mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, (3) Rata-rata hasil belajar seluruh siswa adalah sebesar 85,12. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah sudah di atas KKM 75, dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 97,94%.

Kata Kunci: *Edu-Game*, Respon Siswa, Hasil Belajar

Abstract

Instructional media that have been developed in this research is a form of instructional media Edu-Game *The Sims 4*. In this era, the use of various instructional media is able to positively impact learning activities in schools. Proven in this research that, using of instructional media Edu-Games *The Sims 4* is able to provide a positive impact on the theory learning process of interior and exterior at SMK Negeri 3 Jombang.

This study aims to (1) determine the feasibility of instructional media Edu-Games *The Sims 4* (2) determine students' response to media learning Edu-Games *The Sims 4* (3) to identify student learning outcomes after using instructional media Edu-Games The Sims 4 on subjects of interior and exterior of the building.

The method used in this research is the R & D (Research and Development). The products developed are in the form of instructional media Edu-Games using electronic games *The Sims 4*. The stages in research R & D is (1) Potential issues (2) to collect data (3) Designing products (4) Validation of design (5) Revised design and (6) Test the product. Data collection methods used are observation, questionnaire and test methods. Research was conducted on a sample of 33 students of class XII TGB 1 SMK Negeri 3 Jombang. The data generated is in the form of observational data early, media validation, learning tools, student response data and student learning outcomes.

This research resulted in the finding that (1) Results of rating media validation of learning Edu-Games *The Sims 4* shows the number rating on all aspects of 83.33% are very good and very feasible for use in the learning process, (2) Results of rating students' responses of 86.04% indicates that, the use of the media is able to give a very positive impact on learning theory in the classroom and be able to motivate students to be active in the learning activities, (3) average learning outcomes of all students is at 85,12. It shows that the average student learning outcomes are
already above the KKM 75, with a percentage of 97,94% classical completeness.

Keywords: *Edu-Game, Students' Responses, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Searah dengan kebijakan Departemen Pendidikan Nasional untuk meningkatan kualitas sumber daya manusia dalam persaiangan global, maka peningkatan mutu tenaga kerja sangat diperlukan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengambil peran secara khusus untuk mempersiapkan SDM yang terampil dan siap kerja. SMK diharapkan mampu mencetak SDM yang terampil, fleksibel dan siap kerja. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka perlu adanya dukungan dari kegiatan pembelajaran yang aktif, efektif dan menarik. Salah satunya melalui rekayasa media pembelajaran yang kreatif.

Berdasarkan data empiris dan hasil observasi awal yang diperoleh dari sekolah ketika melaksanakan kegiatan PPP (Program Pengelolaan Pembelajaran) tahun 2015, proses pembelajaran interior dan eksterior dilaksankan dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Siswa diajarkan berbagai macam pengetahuan baru perihal interior dan eksterior bangunan yang seharusnya menarik dalam praktiknya. Namun, di lapangan kegiatan pembelajaran interior dan eksterior masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik, akibatnya pembelajaran yang ada di kelas terkesan membosankan. Para siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran yang ada. Permasalahan ini berkaitan erat dengan faktor internal psikologi siswa, yaitu kurangnya motivasi belajar siswa. Menurut Sardiman (2012: 85) menyatakan bahwa, motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar yang berfungsi mendorong, mengarahkan dan menyeleksi perbuatan belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya merubah pola mengajar dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Menurut Oemar Hamalik dalam Azhar (2006: 15) menyatakan bahwa, pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan ketika belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan solusi tersebut diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih adalah media pembelajaran yang berbasis *Edu-Game* atau pembelajaran berbasis permainan. Dengan mempertimbangkan permasalahan di atas, serta menjadikan penelitian-penelitian yang terdahulu sebagai dasar, maka sebuah penelitian perlu dilakukan dengan mengambil judul "Penerapan Media Pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* pada Mata Pelajaran Interior & Eksterior Bangunan di SMK Negeri 3 Jombang".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* jika digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran interior dan eksterior bangunan?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* ?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* pada mata pelajaran interior dan eksterior bangunan?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* jika digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran interior dan eksterior bangunan
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* pada mata pelajaran interior dan eksterior bangunan
3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* pada mata pelajaran interior dan eksterior bangunan .

Secara umum, manfaat penelitian ini adalah sebagai sarana pemecahan masalah pembelajaran di sekolah, yaitu pada pembelajaran interior bangunan. Dengan upaya tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap kemajuan dan perkembangan proses pembelajaran di sekolah kearah yang lebih baik.

KAJIAN TEORI

Menurut Azhar Arsyad (2009: 7) menyatakan bahwa, media pendidikan merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar

kelas. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk mengefektifkan interaksi antara guru dan siswa di dalam proses belajar mengajar. Peranan media dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai penguat materi ajar yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan dampak secara psikologis pada siswa. Rangsangan yang diberikan akan lebih efektif apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media yang menarik.

Menurut Aeni (2008: 1) dalam artikel yang berjudul Antara Game, Pendidikan dan Handphone menyatakan bahwa, game merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. Game mampu memberikan stimulasi alami kepada seorang individu. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Clark Aldrich (2009: 5) menyatakan bahwa, game adalah cara yang lebih alami untuk melaksanakan pembelajaran daripada pembelajaran konvensional. Game edukasi merupakan sebagian dari beberapa game yang bermuatan pendidikan, yang mampu mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah (Aeni, 2008: 6). Dapat disimpulkan bahwa, game edukasi yang digunakan dalam pembelajaran ditujukan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dengan perasaan senang, siswa diharapkan lebih mudah dalam memahami materi ajar yang disajikan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 407). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk *Edu-Game* dengan memanfaatkan aplikasi permainan *The Sims 4*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Jombang Jln. Pattimura No. 6 Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester gasal tahun ajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII TGB SMKN 3 Jombang dan sampel yang digunakan adalah kelas XII TGB 1 SMKN 3 Jombang.

Merangkum dari Sugiyono (2013: 409) disimpulkan bahwa, dalam penelitian *Research and Development* terdapat 10 tahapan yang dilakukan, antara lain: (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produk Massal. Dalam penelitian ini tahapan yang dipakai adalah sebatas tahap 1 hingga 6. Hal tersebut dikarenakan produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah berupa produk awal *(pilot project)* yang berskala kecil.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah berupa lembar observasi, lembar validasi media dan perangkat pembelajaran serta lembar tes hasil belajar. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode observasi untuk memperoleh data awal dan studi kepustakaan, metode angket untuk memperoleh data validasi media dan perangkat pembelajaran serta untuk mengetahui respon siswa. Dan yang terakhir adalah metode tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan penerapan media *Edu-Game The Sims 4*.

Analisis data validasi dan respon siswa dilakukan dengan merubah data yang diperoleh menjadi rating prosentase yang pada nantinya akan diintepretasikan menjadi beberapa kategori. Sedangkan data hasil belajar siswa dianalisa dengan menggunakan statistika deskriptif berupa ukuran pemusatan data (mean, median dan modus).

HASIL PENELITIAN

Sebagaimana metode penelitian yang digunakan adalah R&D, maka hasil penelitian dideskripsikan sesuai tahapan R&D sebagai berikut:

1. Potensi Masalah

Latar belakang penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik, akibatnya pembelajaran yang ada di kelas terkesan membosankan. Para siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran yang ada di kelas.

2. Mengumpulkan Data

Pada tahap pengumpulan data ini, data yang akan diperoleh digunakan untuk merancang *Edu-Game*. Berdasarkan hasil observasi lapangan, data yang akan diperoleh adalah berupa data awal tentang potensi masalah, perangkat pembelajaran, pengamatan proses pembelajaran di kelas yang meliputi metode, media yang digunakan, sarana pembelajaran serta studi kepustakaan.

3. Mendesain Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media *Edu-Game* dengan menggunakan *software* game elektronik *The Sims 4.* Dasar pemilihan game elektronik ini adalah dikarenakan adanya keterkaitan materi pelajaran yang akan digunakan dengan konten game tersebut. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada KD menjelaskan konsep dan gaya interior bangunan. Berikut ini adalah produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada penelitian ini:

a. Kartu Tematik

Kartu ini berisi konsep dan gaya interior serta pilihan ruangan yang akan dijadikan target mendesain saat turnamen berlangsung. Kartu tematik tersebut dibuat dari bahan kertas *glossy* tebal 1 mm. Ukuran masing-masing kartu adalah 7,5 cm X 4,5 cm. Berikut ini adalah gambar kartu tematik yang dimaksud:

Gmb. 4.1 Kartu Tematik *Edu-Game* yang digunakan (Sumber: Dokumen Penelitian)

b. Kartu Kesempatan

Kartu ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada kelompok siswa dalam gilirannya memulai permainan. Seperti halnya kartu tematik, kartu ini dibuat dari bahan kertas *glossy* tebal 1 mm. Ukuran masing-masing kartu adalah 7,5 cm X 4,5 cm. Berikut ini adalah gambar dari kartu kesempatan:

Gmb. 4.2 Kartu Kesempatan *Edu-Game* yang digunakan (Sumber: Dokumen Penelitian)

c. Kartu Pertanyaan

kartu ini merupakan kartu yang dibuat sebagai tujuan utama dalam pelaksanaan *Edu-Game,* yaitu sebagai sarana penguatan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa. Apabila kelompok siswa tidak mampu menjawab pertanyaan pada kartu ini, maka siswa tidak mendapatkan poin. Begitu juga dengan siswa yang mampu menjawab pertanyaan dalam kartu ini, maka akan mendapatkan 5 poin serta diberi kesempatan untuk melanjutkan pada sesi mendesain ruang interior sesuai kartu tematik yang didapat. Berikut ini adalah gambar kartu pertanyaan yang digunakan dalam *Edu-Game:*

Gmb. 4.3 Kartu Pertanyaan *Edu-Game* yang digunakan (Sumber: Dokumen Penelitian)

d. Konten *Edu-Game The Sims 4*

Pada beberapa komponen *Edu-Game* di atas, bagian ini merupakan bagian inti dan akhir dari komponen *Edu-Game* yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini adalah gambar konten yang dimaksud:

Gmb. 4.4 Pembagian Ruang
(Sumber: Dokumen Penelitian)

Gambar 4.4 merupakan konten game elektronik *The Sims 4* produksi perusahaan Elektronik Art. Dalam gambar tersebut terlihat lingkaran merah yang merupakan petak atau area untuk mendesain interior dalam *Edu-Game.* Area tersebut dibagi menjadi 8 buah ruang yang merupakan jumlah kelompok siswa kelas XII TGB 1 yang menjadi objek dalam penelitian ini. Setiap

kelompok mendesain pada ruangannya masing-masing.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini, rancangan produk yang akan diuji cobakan harus dievaluasi terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media. Validasi desain dilakukan oleh dua orang validator, yaitu satu dosen Teknik Sipil Universitas Negeri Surabaya dan satu guru SMK Negeri 3 Jombang. Validator melakukan validasi terhadap 4 buah perangkat pembelajaran yang terdiri dari (1) Media Pembelajaran *Edu-Game The Sims* 4, (2) Silabus, (3) RPP, (4) Soal Tes yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Hasil rating validasi media dan perangkat pembelajaran disajikan sesuai tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media

No.	Kriteria	Hasil Rating Rerata (%)	Kategori
1.	Materi	83,33	Sangat Baik
2.	Ilustrasi	80	Baik
3.	Kualitas Media	80	Baik
4.	Daya Tarik	90	Sangat Baik
	% Rerata Keseluruhan	***83,33***	***Sangat Baik***

(Sumber: Data Penelitian)

Berdasarkan hasil tersebut maka media *Edu-Game The Sims* 4 layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun untuk hasil validasi angket respon siswa secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon

No.	Kriteria	Hasil Rating Rerata (%)	Kategori
1.	Perwajahan dan Tata Letak	80	Baik
2.	Isi	80	Baik
3.	Penilaian Angket Respon Siswa	80	Baik
4.	Bahasa	80	Baik
	% Rerata Keseluruhan	***80***	***Baik***

(Sumber: Data Penelitian)

Hasil validasi angket respon siswa pada tabel 4.5 menjelaskan bahwa, dari keempat aspek kriteria yang divalidasi secara keseluruhan mendapatkan rating sebesar 80%, termasuk kategori baik dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Sedangkan hasil validasi perangkat pembelajaran rating yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Silabus

No.	Kriteria	Hasil Rating Rerata (%)	Kategori
1.	Perwajahan dan Tata Letak	80	Baik
2.	Isi	80	Baik
3.	Bahasa	80	Baik
	% Rerata Keseluruhan	***80***	***Baik***

(Sumber: Data Penelitian)

Jika dilihat dari tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, silabus yang digunakan dalam penelitian ini sudah layak digunakan. Hal tersebut didasarkan pada hasil rating rata-rata sebesar 80% yang jika dikategorikan adalah termasuk kategori baik atau layak digunakan.

Hasil validasi RPP yang teringkas pada tabel 4.7 di bawah ini, jelas terlihat bahwa secara keseluruhan perangkat pembelajaran ini (RPP) sudah sangat layak digunakan. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan rata-rata rating validasi sebesar 81,33%, yang artinya dalam kategori sangat baik/ sangat layak.

Tabel 4.7 Hasil Validasi RPP

No.	Kriteria	Hasil Rating Rerata (%)	Kategori
1.	Perwajahan dan Tata Letak	80	Baik
2.	Isi	80	Baik
3.	Skenario	80	Baik
4.	Penilaian Hasil Belajar	86,67	Sangat Baik
5.	Bahasa	80	Baik
	% Rerata Keseluruhan	***81,33***	***Sangat Baik***

(Sumber: Data Penelitian)

Sedangkan untuk hasil validasi soal tes, terlihat bahwa secara keseluruhan hasil validasi soal tes sudah layak digunakan. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan rating validasi sebesar 80 %, yang artinya dalam kategori baik. Berikut ini adalah tabel hasil validasi soal tes yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Soal Tes

No.	Kriteria	Hasil Rating Rerata (%)	Kategori
1.	Perwajahan dan Tata Letak	80	Baik
2.	Isi	80	Baik
3.	Bahasa	80	Baik
	% Rerata Keseluruhan	***80***	***Baik***

(Sumber: Data Penelitian)

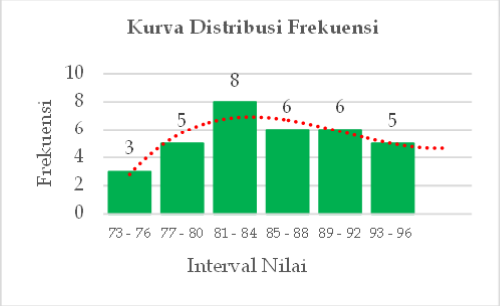
5. Revisi Desain

Jika dilihat dari keseluruhan hasil validasi perangkat pembelajaran pada pembahasan yang sebelumnya, semua perangkat pembelajaran sudah layak untuk digunakan dalam penelitian. Namun dengan hasil tersebut bukan berarti tidak terjadi perubahan-perubahn kecil sebagai upaya untuk perbaikan. Seperti perubahan aturan pelaksanaan *Edu-Game* yang sebelumnya alokasi waktu untuk menjawab pertanyaan dan juga mendesain adalah berkisar 3 menit dirubah menjadi 1 menit. Hal tersebut dilakukan agar alokasi waktu yang disediakan mampu memberikan kesempatan yang lebih banyak untuk siswa dalam melakukan *Edu-Game*.

6. Uji Coba Produk

Dalam tahapan ini penelitian lapangan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan uji coba media *Edu-Game* pada pertemuan yang kedua. Desain uji coba produk adalah menggunakan paradigma *One-Shot Case Study*, yaitu setelah dilakukan uji coba produk media tersebut, maka subjek penelitian langsung diobservasi hasil belajarnya, dalam hal ini adalah difokuskan pada hasil belajar pada ranah kognitif. Untuk menjamin terlaksananya pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini, maka setiap aktivitas dalam RPP diamati oleh 2 observer dan setiap observer memberikan skor yang yang pada nantinya diolah menjadi rating. Dengan begitu maka akan didapatkan parameter atau kontrol seberapa baik proses pembelajaran yang dilakukan.

Hasil perhitungan nilai tes hasil belajar, didapatkan nilai mean sebesar 85,12, median sebesar 84,8 dan modus sebesar 82,9. Data hasil belajar siswa dianalisa dengan menggunakan statistika deskriptif yang mengaitkan antara data mean, median dan modus menjadi sebuah kurva distribusi frekuensi sebagai berikut:



Gmb. 4.5 Kurva Distribusi Frekuensi
(Sumber: Dokumen Penelitian)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, jika mean > median > modus , maka kurva tergolong **positif**, artinya bahwa tes hasil belajar yang diberikan tergolong **cukup sulit** bagi siswa. Secara umum, rata-rata hasil belajar siswa adalah sudah lulus KKM 75. Namun untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan secara individu maupun klasikal, maka perlu dihitung ketuntasan secara individu maupun klasikalnya. Berikut ini disajikan tabel ketuntasan hasil belajar tersebut:

Tabel 4.10 Ketuntasan Hasil Belajar

No.	Kategori	Jumlah Siswa	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Individu	31	2
2.	Klasikal	93,94	%

(Sumber: Data Penelitian)

Pada tabel 4.10 terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas atau lulus KKM 75 adalah sebanyak 31 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Dari hasil tersebut maka didapatkan prosentase ketuntasan secara klasikal sebesar 93,94%, hal itu berarti bahwa ketuntasan secara klasikal untuk mata pelajaran interior dan eksterior pada KD menjelaskan konsep dan gaya interior adalah sangat baik, yaitu melebihi 75%.

Sedangkan hasil rating angket respon siswa dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Rating Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Hasil Rating (%)	Kategori
1.	Media	Ilustrasi	83,84	*Sangat Baik*
		Daya Tarik	87,12	*Sangat Baik*
		Kejelasan Media	89,02	*Sangat Baik*
		Bentuk	89,77	*Sangat Baik*
2.	Materi	Kejelasan	81,82	*Sangat Baik*
		Kesesuaian	85,86	*Sangat Baik*
Rating keseluruhan (%)			***86,04***	***Sangat Baik***

(Sumber: Data Penelitian)

Jika melihat hasil rating pada tabel 4.11 tersebut, menunjukkan bahwa untuk aspek media, pada masing-masing indikator mendapatkan kategori rating yang sama, yaitu sangat baik. Secara berturut-turut, pada indikator ilustrasi mendapatkan rating sebesar 83,84%, daya tarik sebesar 87,12%, kejelasan media sebesar 89,02% dan pada indikator bentuk mendapatkan rating sebesar 89,77%. Sedangkan

pada aspek materi, pada indikator kejelasan materi medapatkan rating sebesar 81,82% dan kesesuaian materi adalah 85,86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata rating secara keseluruhan penerapan media *Edu-Game The Sims 4* pada materi konsep dan gaya interior bangunan di kelas XII TGB 1 adalah mendapatkan rating sebesar 86,04%. Dengan kata lain bahwa, penerapan media *Edu-Game The Sims 4* ini mendapat respon yang sangat baik atau sangat positif dalam proses pembelajaran.

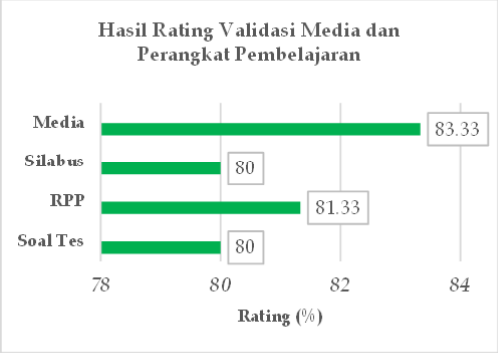
PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada tanggal 11 dan 25 Agustus tahun 2015, didapatkan kesimpulan temuan yang berkaitan dengan masalah pembelajaran teori interior dan eksterior bangunan. Potensi masalah yang dominan terlihat adalah kurang antusiasnya siswa terhadap proses pembelajaran teori di kelas. Dengan masalah tersebut, guru mengharapkan adanya suatu variasi proses pembelajaran teori interior dan eksterior bangunan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka sumber-sumber pustaka maupun referensi yang relevan perlu untuk dikumpulkan dan digali. Upaya tersebut dilakukan dengan harapan mampu memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi. Salah satu rujukan teori yang digunakan adalah menurut sadiman dkk (2011: 11) menyatakan bahwa, kegunaan media pendidikan dalam pembelajaran antaralain:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

Merujuk dari teori tersebut, terutama poin yang ketiga, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran mampu memberikan variasi pembelajaran sekaligus mengatasi sikap pasif siswa. Untuk itu media *Edu-Game The Sims 4* ini dipilih sebagai media yang diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran teori interior dan eksterior.

Sebagaimana rumusan masalah yang pertama, kelayakan media pembelajaran beserta perangkat pembelajaran lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sudah melalui tahap validasi sebelum di uji cobakan. Proses validasi dilakukan oleh 2 orang validator secara bertahap seperti yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya. Adapun hasil dari validasi media dan perangkat pembelajaran yang digunakan dapat dilihat melalui grafik hasil rating perangkat pembelajaran pada gambar 4.7 di bawah ini:



Gmb. 4.7 Grafik Hasil Rating Validasi
(Sumber: Dokumen Penelitian)

Jika dilihat dari grafik di atas, hasil rating validasi media *Edu-Game* mendapatkan rating tertinggi diantara semua perangkat pembelajaran, yaitu sebesar 83,33%. Jika diintepretasikan, maka media *Edu-Game* yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai pendukung, ketiga komponen perangkat pembelajaran yang lain juga memperoleh rating validasi yang baik. Dimulai dari rating yang diperoleh perangkat pembelajaran silabus sebesar 80%, termasuk dalam kategori baik. Untuk hasil rating validasi RPP juga memperoleh hasil yang sangat baik, yaitu dengan rating sebesar 81,33%. Sedangkan untuk soal tes yang akan di uji cobakan mendapatkan rating validasi sebesar 80%, dan termasuk kategori baik atau layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas XII TGB 1 pada materi konsep dan gaya interior bangunan.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa, hasil rating yang didapat secara keseluruhan adalah termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat positif. Hal tersebut tidak terlepas dari besarnya antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Edu-Game The Sims 4* ini. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab 2, dirangkum dari Azhar Arsyad (2009: 173), menyatakan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mampu meningkatkan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Sehingga jika dilihat dari hasil analisis respon siswa yang didapat melalui angket respon siswa, rata-rata

UNESA Universitas Negeri Surabaya

rating keseluruhan yang diperoleh adalah 86,04%, termasuk kategori sangat baik. Itu artinya, media *Edu-Game The Sims 4* yang digunakan dalam pembelajaran teori interior dan eksterior pada materi konsep dan gaya interior bangunan adalah telah mampu manjawab permasalahan yang berkaitan dengan kurang antusiasnya siswa dalam KBM.

Untuk hasil belajar siswa pada kelas XII TGB 1 didapatkan melalui pemberian tes hasil belajar pada saat pertemuan kedua. Pemberian tes ini dilakukan diluar waktu pembelajaran dengan alokasi waktu selama 60 menit. Tes yang diberikan adalah berbentuk uraian sebanyak 10 butir soal. Tes hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah difokuskan pada ranah kognitif, yaitu pada KD menjelaskan konsep dan gaya interior bangunan. Berdasarkan analisa hasil belajar yang telah dilakukan, didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 85,12. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah sudah di atas KKM 75. Sedangkan untuk hasil ketuntasannya secara individu maupun klasikal, didapatkan temuan bahwa dari 33 siswa yang mengikuti tes, terdapat 2 orang siswa yang tidak lulus KKM 75. Sesuai tabel 4.10, Ketuntasan secara klasikal didapatkan hasil bahwa 97,94% dari keseluruhan siswa adalah lulus KKM. Jika dianalisa melalui data pendukung yaitu penilaian afektif diketahui bahwa siswa yang tidak lulus KKM, dalam kegiatan pembelajaran di kelas memang sering tidak fokus dan ramai saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis hasil belajar, didapatkan nilai terendah adalah 73 sebanyak 2 orang siswa, dan nilai tertinggi adalah 96 sebanyak 3 orang. Sedangkan perhitungan mean, median dan modus mendapatkan hasil berturut-turut sebesar 85,12 , 84,88 dan 82,9. Hubungan antara ketiga ukuran pemusatan data tersebut adalah dikategorikan kurva positif sesuai gambar 4.5, yaitu nilai (mean > median > modus). Hasil tersebut menggambarkan bahwa soal tes yang diberikan dalam uji coba produk di lapangan adalah dikategorikan cukup sulit untuk dikerjakan oleh siswa, sehingga banyak siswa yang memperoleh nilai tes pada interval nilai 81 sampai 84 atau lebih tepatnya dengan modus sebesar 82,9 yang lebih kecil dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada umumnya, yaitu sebesar 85,12.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Edu-Game The Sims 4* pada Mata Pelajaran Interior & Eksterior Bangunan di SMK Negeri 3 Jombang, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Edu-Game The Sims 4* yang digunakan dalam proses pembelajaran interior dan eksterior dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada materi konsep dan gaya interior. Kesimpulan tersebut didasarkan dari hasil rata-rata rating validasi terhadap keempat aspek kelayakan media dengan perolehan rating sebesar 83,33%.
2. Media *Edu-Game The Sims 4* telah memberikan kontribusi sangat positif terhadap kegiatan pembelajaran. Kesimpulan tersebut didasarkan hasil rata-rata rating respon siswa secara keseluruhan dari kedua aspek, yaitu aspek media dan materi sebesar 86,04%. Hasil rating menunjukan bahwa penggunaan media ini mampu memberi dampak yang sangat positif terhadap pembelajaran teori di kelas serta mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Rata-rata hasil belajar keseluruhan siswa pada KD menjelaskan konsep dan gaya interior bangunan setelah penerapan media *Edu-Game The Sims 4* adalah di atas KKM 75, yaitu sebesar 85,12. Dari 33 siswa terdapat 31 orang siswa yang lulus KKM 75 dan sebanyak 2 orang siswa tidak lulus KKM 75, itu artinya ketuntasan klasikalnya mencapai 97,94%.

Saran

Sebagai upaya tindak lanjut bagi penelitian di masa mendatang, munculah beberapa saran sebagai berikut:

1. Media *Edu-Game The Sims 4* yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan hanya pada ranah kognitif. Untuk itu agar memperoleh hasil yang lebih luas, maka perlu diterapkan pada kedua ranah lain, yaitu afektif serta psikomotorik.
2. Penggunaan media *Edu-Game The Sims 4* yang diterapkan dalam penelitian ini masih sebatas pada lingkup materi tertentu, yaitu materi konsep dan gaya interior. Untuk itu

bagi penelitian selanjutnya perlu memperluas materi yang disampaikan dengan tetap memperhatikan alokasi waktu, tenaga dan biaya yang digunakan.

3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sebatas bersumber dari handout yang digunakan oleh guru (bukan buku paket resmi), untuk itu pada penelitian selanjutnya agar mencari referensi yang telah diterbitkan secara resmi oleh pihak-pihak yang berwenang.
4. Dalam penerapannya di dalam kelas, media *Edu-Game The Sims 4* ini digunakan secara berkelompok, sehingga tidak sedikit siswa yang mengharapkan media *Edu-Game* ini bisa dioperasikan lewat komputer masing-masing siswa. Untuk itu pada penelitian yang akan datang diharapkan mampu menerapkannya secara individu.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni. Wiwik Akhirul. 2008. *Antara Game, Pendidikan dan Handphone*, (online) (http://medukasi.kemdikbud.go.id / artikel-mobilelearning-isi.php?kodenya=2009-ac, diakses pada 29 November 2015).

Aldrich, Clark. 2009. *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds*. San Fransisco: Jossey-Bass.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta

UNESA
Universitas Negeri Surabaya