

PENGEMBANGAN GAME SIMARUN (SEGILIMA LINGKARAN MAKNA PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKn SMP NEGERI 29 SURABAYA

Wahyu Nurmala Sari

16040254012 (PPKn, FISH, UNESA) wahyusari16040254012@unesa.ac.id

Listyaningsih

0020027505 (PPKn, FISH, UNESA) listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* SIMARUN sebagai media pembelajaran PPKn pada materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan” dan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN dari tiga aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke lima meliputi, tahap potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Terdapat tiga subjek uji coba yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Hasil dalam penelitian ini adalah kelayakan media dari aspek media sebesar 3,5 kategori layak, kelayakan media dari aspek materi sebesar 3,8 dan 4,1 kategori layak, kelayakan media dari aspek bahasa sebesar 3,8 kategori layak dan 4,5 kategori sangat layak, sedangkan kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN secara keseluruhan sebesar 3,95 kategori layak, maka *game* SIMARUN layak menjadi media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn. Sedangkan *game* SIMARUN yang merupakan media permainan yang dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan menggabungkan konsep permainan ular tangga dan monopoli sesuai dengan teori kerucut pengalaman Dale, sejalan dengan teori tersebut merupakan benda pengamatan atau tiruan, yang mampu membuat materi pembelajaran menjadi lebih konkret karena melibatkan banyak alat idera membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lama, proses pembelajaran juga akan lebih menyenangkan.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran *game* SIMARUN, PPKn.

Abstract

This research aims to develop SIMARUN *games* as a media for learning PPKn material on “Interpreting Rules and Regulations” and testing the feasibility media from the aspects namely media aspect, material aspects, and language aspects. This research uses research and development methods by Borg and Gall, but in this research only reached the fifth stage including, the potential problem stage, the data collection, the product design, the design validation, and the design revision. The results in this research are the feasibility of the media from the media aspects of 3,5 with the worthy category, the feasibility of the media from the material aspects of 3,8 and 4,1 with the worthy category, feasibility of the media from the language aspect of 3,8 with the proper category and 4,5 with the very feasible category, while the feasibility of the game learning media SIMARUN as a whole is 3,95 with a decent category, so game SIMARUN is worthy of being a learning medium for PPKn subjects. While SIMARUN game which is a game media developed with combine game ular tangga and monopoli in accordance with the cone of Dale experience, in line with the theory is an object of observation or imitation, which is able to make learning material more concrete because it involves many senses making it easier for students to understand and remember the material in a timeframe a long time, the learning process will also be more enjoyable.

Keywords: development, SIMARUN game learning media, PPKn

PENDAHULUAN

Standart Pendidikan Nasional Indonesia, memuat beberapa mata pelajaran yang dibagi dalam dua kelompok. Kelompok A merupakan mata pelajaran umum, sedangkan untuk kelompok B merupakan mata pelajaran yang dapat ditambahkan konten lokal. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) termasuk dalam kelompok A umum, yang sangat

penting untuk menciptakan warga negara yang baik. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018).

PPKn memiliki tiga aspek utama yang penting untuk ditanamkan guru agar mampu menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) meliputi keilmuan seperti teori maupun konsep hukum, moral dan politik, keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) meliputi

ketrampilan intelektual dan juga keterampilan berpartisipasi di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) meliputi nilai-nilai karakter bangsa yang terlihat dari sikap, karakter kewarganegaraan ini merupakan hal yang penting di mata pelajaran kewarganegaraan (Muchtaron 2012:120).

Beberapa guru mata pelajaran PPKn sering hanya menjadi wadah pembagian informasi kepada peserta didik karena komunikasi hanya terjadi satu arah saja dan peserta didik hanya menerima informasi tersebut cepat merasa bosan, hal ini mengakibatkan tidak adanya pembelajaran bermakna yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Padahal keaktifan peserta didik sangat penting untuk mengukur kemampuan dan mengasah tiga aspek warga negara yang baik dalam pentingnya mata pelajaran PPKn.

Hal ini tentu saja membawa problematika tersendiri untuk guru dan peserta didik di kemudian hari, karena materi pada mata pelajaran PPKn sangat penting sekali untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, oleh sebab itu dibutuhkan pembelajaran yang tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi dapat memanfaatkan alat penunjang seperti media pembelajaran untuk meningkatkan keinginan peserta didik dalam mempelajari materi PPKn.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi dan menambah minat belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat merangsang pemikiran, perhatian, kemampuan, serta keterampilan. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran materi PPKn lebih mudah diterima dan diingat oleh peserta didik dalam waktu yang lama dengan adanya pengalaman belajar yang berbeda di sekolah. (Talizaro 2018:105).

SMP Negeri 29 Surabaya yang menjadi lokasi penelitian di Jl. Prof. Dr. Moestopo 4 Surabaya. SMPN 29 memiliki akreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan observasi pra penelitian pada Bulan November 2019 oleh Bapak Budi dan Ibu Novi selaku guru PPKn di SMP Negeri 29 dalam proses belajar mengajar biasanya guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan terkadang hanya menggunakan media pembelajaran berupa *power point*, dan tidak semua kelas mendapatkan media *power point* tersebut, dikarenakan masih ada kelas baru yang belum memiliki LCD Proyektor, sedangkan untuk fasilitas penunjang seperti wifi hanya dapat diakses ketika ulangan kenaikan semester.

Peserta didik SMPN 29 Surabaya juga memiliki perbedaan latar belakang yang beragam, hal ini dikarenakan SMPN 29 merupakan salah satu sekolah inklusif dapat menampung siswa berkebutuhan khusus

untuk dapat bersekolah dan menerima materi pembelajaran di satu kelas bersama dengan peserta didik yang lain. Tidak hanya itu saja, nilai ulangan tengah semester (UTS) peserta didik kelas VIII di SMPN 29 terbilang sangat rendah. Berdasarkan observasi pra penelitian pada bulan November 2019, diketahui bahwa dari hasil ulangan tengah semester kelas VIII A sampai VIII D hanya 6 peserta didik yang nilainya di atas KKM yaitu 60, sedangkan sisanya sebanyak kurang lebih 133 peserta didik mendapat nilai di bawah 60. Seperti dalam kelas VIII A hanya 5 peserta didik yang nilai UTS di atas KKM sedangkan sisanya, 33 peserta didik yang nilai UTS di bawah 60, dan kelas VIII D tidak ada nilai UTS di atas 60 maka 36 peserta didik nilai UTS di bawah 60.

Berdasarkan hasil wawancara guru PPKn yaitu Bapak Budi dan Ibu Novi pada bulan November 2019, mengutarakan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dirasa sangat perlu untuk dikembangkan, agar memudahkan proses pembelajaran PPKn, peserta didik dapat lebih memahami materi PPKn mengingat di SMPN 29 Surabaya tidak pernah menggunakan media pembelajaran seperti permainan. Diharapkan dengan mengenalkan dan menggunakan media pembelajaran tradisional berupa permainan yang dapat dimainkan secara langsung di kelas mampu menjadi alternatif media pembelajaran, diharapkan peserta didik mempunyai pengalaman belajar yang sama dan meningkatkan minat belajarnya.

Pengembangan yang diusung penelitian ini adalah media pembelajaran *game* SIMARUN (Segilima Lingkaran Memaknai Peraturan Perundang-Undangan) untuk lebih menekankan materi kelas VIII SMP PPKn yaitu "Memaknai Peraturan Perundang-Undangan". SIMARUN sendiri merupakan permainan baru yang dikembangkan sendiri menurut kebutuhan peserta didik. *Game* SIMARUN terdiri dari 5 kelompok, pengelompokan pada *game* bertujuan untuk menambah kerjasama antara peserta didik satu dengan lainnya.

Media Pembelajaran SIMARUN memuat materi kelas VIII SMP yang terdapat dalam buku paket PPKn peserta didik, dengan judul "Memaknai Peraturan Perundang-Undangan". Pemilihan materi bersumber dari kebutuhan peserta didik dan guru PPKn SMP Negeri 29 Surabaya, berdasarkan hasil wawancara peserta didik kelas VIII SMPN 29 Surabaya pada bulan November 2019 merupakan materi yang dianggap sulit. Tidak hanya peserta didik kelas VIII SMPN 29 Surabaya yang merasa kesulitan, namun guru guru pengajar mata pelajaran PPKn juga mengeluhkan hal yang sama. Berdasarkan hasil wawancara guru PPKn SMPN 29 Surabaya yaitu Ibu Novi, beliau mengutarakan bahwa materi tersebut merupakan yang tidak disukai peserta didik dan dianggap sulit. Kesulitan materi menjadi problematika tersendiri

untuk guru saat mengajar di kelas. Guru akan berusaha membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif agar peserta didik lebih mampu menerima materi dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama. Peran media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang keefektifan pembelajaran di kelas.

Penelitian terdahulu oleh Delila Asnat (2017) dengan judul pengembangan media pembelajaran papan kartu bongkar pasang pada materi proses pengolahan pangan untuk siswa kelas III sekolah dasar menggunakan metode *research and development* dengan Langkah-langkah R&D hanya pada tahap kelima yaitu revisi desain. Menghasilkan sebuah hasil penelitian yaitu, Hasil dari validasi media adalah sangat baik, skor rata-rata 4,81 karena dianggap valid sangat baik dan dinyatakan layak diuji cobakan dengan revisi dari validator. Validasi ahli media yang kedua dilakukan oleh dua guru sekolah dasar. Hasil dari validasi media adalah baik dengan skor 3,81 dan 3,90, karena dianggap valid baik maka dinyatakan layak diuji cobakan dengan revisi dari validator.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah media yang dikembangkan merupakan *game* SIMARUN yang dimainkan secara berkelompok, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran *game* SIMARUN merupakan materi PPKn yaitu yaitu "Memaknai Peraturan Perundang-Undangan" dan ditujukan untuk peserta didik jenjang SMP kelas VIII, dengan penambahan validasi bahasa untuk menilai segi kualitas bahasa yang digunakan *game* SIMARUN.

Media merupakan sebuah alat yang memiliki kegunaan mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan agar dapat memperjelas maksud dari pesan tersebut. Media pembelajaran yang dapat diartikan sebagai suatu alat bantu berupa non fisik atau fisik yang dengan secara sengaja digunakan oleh guru sebagai perantara untuk peserta didik agar lebih mudah memahami materi, sehingga proses pembelajaran jauh efektif dan efisien, materi pembelajaran akan lebih cepat diterima oleh peserta didik dengan utuh, dan penggunaan media pembelajaran akan menarik minat belajar peserta didik. (Musfiqon, 2012:28)

Tiga ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2019:15-17) antara lain, ciri fiksatif ialah kesanggupan untuk menyimpan, melestarikan ataupun merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek penting, ciri manipulative yang dapat metransformasikan suatu peristiwa atau objek yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada peserta didik dengan waktu yang lebih singkat, dan ciri distributif yang memungkinkan media dapat merefleksikan suatu peristiwa atau objek secara bersamaan melalui ruang kepada beberapa peserta didik dengan stimulan pengalaman persis atas kejadian tersebut.

Media pembelajaran harus dibuat dengan memperhatikan unsur pemilihan media pembelajaran, agar media pembelajaran dapat berguna dengan baik untuk guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dapat dilihat dari segi psikologis yang terlihat dari kondisi peserta didik menurut Wahab (dalam Suryani dkk, 2018:36--38), pemilihan media pembelajaran dapat dilihat dari 11 prinsip ialah motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, penerapan.

Penggunaan media pembelajaran memiliki teori yang sesuai dengan konsep yang erat dengan pengalaman peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Guru sumber pesan yang mengutarakan pesan yaitu materi pembelajaran ke peserta didik dalam lambang tertentu, peserta didik sebagai penerima pesan, bertugas untuk memahami dengan baik. Salah satu cara agar proses belajar mengajar dapat berhasil dan cepat mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, termasuk dalam menggunakan seluruh alat indranya.

Guru berperan untuk menampilkan stimulus yang dapat diproses oleh peserta didik dengan mengandalkan alat indranya. Semakin banyaknya alat indra peserta didik yang digunakan untuk menerima dan mengolah pesan yaitu materi pembelajaran maka semakin banyak peluang pesan tersebut mampu dipahami dan dapat diingat oleh peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Baiknya penggunaan media pembelajaran didesain untuk menstimulus alat indra peserta didik sehingga penyampaian materi pembelajaran melalui perantara media pembelajaran dapat diserap dengan mudah dan baik oleh peserta didik.

Teori yang sering digunakan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah teori *Dale's cone of experience* (kerucut pengalaman Dale). Semakin menduduki puncak kerucut semakin abstrak media pembelajaran dalam menyampaikan pesan tersebut, namun jika semakin kebawah maka media pembelajaran dalam menyampaikan pesan akan semakin konkret. Selain itu Dale memperkirakan bahwa presentase hasil belajar peserta didik melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera selain indera pandang dan dengar hanya sekitar 12%, itu berarti dalam proses belajar mengajar akan lebih baik guru melibatkan lebih banyak indera peserta didik.

Penggambaran kerucut pada teori ini bukan menggambarkan tingkat kesulitan, namun

menggambarkan tingkat keabstrakan dan kekonkretan. Menurut teori kerucut pengalaman Dale, jika media pembelajaran memberikan ilustrasi visual seperti gambar, dan simbol-simbol tertentu peserta didik akan menangkap pesan yang tersirat melalui media tersebut tetapi penafsirannya informasi materi pembelajaran masih terbatas. Namun jika media pembelajaran merupakan benda tiruan atau pengamatan yang dapat digunakan langsung di dalam kelas maka penafsiran informasi materi pembelajaran akan lebih konkret atau lebih jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Kesimpulan dari teori penggunaan media pembelajaran dan penjelasan ahli di atas adalah, dalam proses belajar di kelas guru sebagai sumber pesan yang menerangkan materi kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Guru menciptakan stimulus yang kemudian akan direnspon peserta didik dengan melibatkan alat indra. Semakin banyaknya alat indera seperti indera melihat, indera pendengar berperan dalam proses belajar mengajar membuat peserta didik semakin mudah memahami materi pembelajaran dan juga mengingat materi pembelajaran tersebut dalam masa waktu lama, karena keterlibatan alat indra akan mempermudah peserta didik menerima materi secara konkret.

Jenis media pembelajaran *game* SIMARUN yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran tradisional. Menurut Seels dan Glasgow (dalam Musfiqon, 2012:48-49) media pembelajaran terbagi dalam dua jenis yaitu (1) media pembelajaran tradisional dan (2) media pembelajaran tradisional teknologi mutakhir, karena media pembelajaran *game* SIMARUN berkonsep permainan dan masuk dalam salah satu jenis media tradisional. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran tradisional berupa *game* SIMARUN mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak terlupakan, sehingga peserta didik lebih memahami materi dan akan mengingatnya dalam waktu lama.

Media pembelajaran tradisional seperti permainan dalam penelitian ini yaitu *game* SIMARUN dirasa penting untuk dikembangkan, karena media pembelajaran tradisional yang berupa permainan mampu mendorong peserta didik untuk aktif secara langsung dalam proses belajar mengajar sehingga tidak hanya guru yang berperan di dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *game* SIMARUN juga akan memudahkan guru untuk menyampaikan informasi yang ada dalam materi pembelajaran agar lebih konkret. Media pembelajaran *game* SIMARUN akan menciptakan pengalaman langsung peserta didik dalam proses belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran *game* SIMARUN yang berjenis permainan akan membuat peserta didik menumbuhkan

minat nelajarnya dan tidak cepat merasa bosan kala mempelajari materi yang sulit atau pun yang tidak disukai. Hal ini dikarenakan dengan belajar dan bermain akan memberikan pengalaman baru. Masing-masing peserta didik dalam kelompoknya akan berlomba untuk menjadi pemenang dalam *game* SIMARUN. Selaras dengan hasil penelitian Pujiati dkk (2016:78) yang mengemukakan media pembelajaran yang bersistem permainan layak digunakan saat proses belajar mengajar, karena melalui belajar dan bermain membuat kelas bertambah menyenangkan, sedangkan (dalam Rohayati dkk, 2018:36) mengungkapkan bahwa *game* edukasi ialah permainan yang disusun dengan melibatkan materi pembelajaran sehingga anak dapat merasa senang dan lebih memahami materi.

Diharapkan media pembelajaran tradisional *game* SIMARUN dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* SIMARUN sebagai media pembelajaran dan untuk menguji tingkat kelayakan *game* SIMARUN yang dilihat dari tiga aspek yaitu (1) aspek kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN oleh ahli media, (2) aspek kelayakan materi yang terkandung dalam soal dan materi media pembelajaran *game* SIMARUN, dan (3) aspek kelayakan kaidah bahasa yang termuat dalam media pembelajaran *game* SIMARUN.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model rancangan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) oleh Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam bidang pendidikan, sosial, teknologi, dan kesehatan, penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan masyarakat. (Sugiyono, 2018:407-408)

Penelitian pengembangan *Research & Development* ini mengadopsi model rancangan dari Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2018:407-408), terdapat sepuluh tahapan dalam model rancangan yaitu: (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) produksi masal. Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ke lima yaitu revisi desain, hal ini dikarenakan kondisi ditengah wabah dan keterbatasan waktu penelitian untuk jenjang pendidikan S1, jadi penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan sebuah produk media pembelajaran yang disesuaikan kebutuhan

guru dan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn, kemudian akan diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 29 Surabaya, yang berada di Jl. Prof. Fr. Moestopo 4 Surabaya. Waktu penelitian terhitung sejak perencanaan awal hingga proses penusunan laporan yaitu November 2019 sampai dengan Mei 2020. Subjek penelitian ini adalah ahli media untuk menilai kelayakan media *game* SIMARUN, ahli materi untuk menilai kelayakan soal dan materi yang ada dalam *game* SIMARUN, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan penggunaan kaidah bahasa *game* SIMARUN.

Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *game* SIMARUN yang tidak lepas dari kritik dan saran yang membangun dari validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi maupun ahli bahasa untuk memperbaiki maupun meningkatkan kualitas media pembelajaran *game* SIMARUN yang tidak lepas dari kritik dan saran yang membangun dari validator untuk memperbaiki maupun meningkatkan kualitas media pembelajaran *game* SIMARUN, sedangkan data kuantitatif bersumber data dari angket yaitu data validasi menghitung perolehan skor media pembelajaran.

Teknik analisis data mengacu pada data kuantitatif untuk perhitungan kelayakan media pembelajaran yang bersumber pada angket validasi media, validasi materi dan validasi bahasa yang diisi oleh masing-masing para ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN. Persentase data yang diperoleh berdasarkan pada perhitungan skala linkert 1 sampai 5 dengan rincian, nilai 1 kagetori sangat tidak baik, 2 kategori tidak baik, 3 kategori kurang baik, 4 kategori baik, dan 5 kategori sangat baik.

Rumus yang digunakan untuk menghitung perolehan skor validasi:

<p>Rata-Rata Tiap Aspek</p> <p>Rata-rata tiap aspek =</p> $\frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$
--

<p>Rata-Rata Kelayakan</p> <p>Rata-rata kelayakan =</p> $\frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap aspek}}{\text{jumlah seluruh aspek dalam angket}}$

(widoyoko, 2012:113)

Hasil validitas kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN dapat diketahui menggunakan interpretasi skor. Berikut ini tabel interpretasi skor yang menunjukkan hasil presentasi validasi kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN:

Tabel 2 Interpretasi Skor

Kualitas Skor	Nilai Kualitas
>4.2 s/d 5.0	Sangat Layak
>3.4 s/d 4.2	Layak
>2.6 s/d 3,4	Cukup Layak
>1.8 s/d 2,6	Tidak Layak
1.0 s/d 1.8	Sangat Tidak Layak

(widoyoko, 2012:113)

Media pembelajaran *game* SIMARUN dinyatakan valid apabila presentase kevalidan mencapai >2,6 (layak) dinyatakan valid dan layak untuk dijadikan media pembelajaran oleh guru kepada peserta didik SMP kelas VIII dalam mata pelajaran PPKn materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan media pembelajaran *game* SIMARUN (Segilima Lingkaran Makna Peraturan Perundang-Undangan) yang memuat materi memaknai peraturan perundang-undangan mencakup, proses pengembangan media pembelajaran *game* SIMARUN dan tingkat kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN dilihat dari kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN, kelayakan materi yang termuat dalam soal dan materi media pembelajaran *game* SIMARUN, dan kelayakan bahasa yang termuat dalam *game* SIMARUN. Berdasarkan rumusan masalah, berikut rincian hasil penelitian,

Proses Pengembangan *Game* SIMARUN

Penelitian ini menghasilkan produk sebuah media pembelajaran yang termasuk jenis media pembelajaran tradisional yaitu *game* SIMARUN yang berjenis penelitian *Research & Development (r&d)* model rancangan Borg and Gall (dalam Sugiyono 2018:408-427) karena keterbatasan kondisi dan waktu di tengah wabah, penelitian sampai pada tahap ke lima model rancangan yaitu, (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain, berikut ini rincian penjelasannya,

Pertama, yaitu tahap potensi masalah. Berdasarkan observasi di SMPN 29 Surabaya pada bulan November 2019, melalui wawancara oleh peserta didik, menurut peserta didik, kendala terbesar saat proses belajar

mengajar adalah rasa bosan terhadap materi dan berdasarkan wawancara dengan guru PPKn SMPN 29 Surabaya proses belajar mengajar PPKn masih menggunakan metode ceramah sehingga saat pembelajaran beberapa peserta didik masih ramai bahkan jarang memperhatikan penjelasan guru dan media pembelajaran yang digunakan hanya media berbasis *power point*, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Menurut guru PPKn SMPN 29 Surabaya media pembelajaran berbasis permainan perlu untuk dikembangkan, hal ini dikarenakan media permainan akan lebih menarik perhatian peserta didik karena kriteria peserta didik SMP Negeri 29 yang masih menyukai hal-hal bersifat belajar dan bermain.

Kedua, yaitu tahap pengumpulan informasi. Berdasarkan observasi awal di SMPN 29 Surabaya pada bulan November 2019. Data yang telah dikumpulkan dalam tahap ini adalah (1) menggunakan kurikulum 2013 edisi terbaru, (2) proses belajar mengajar, (3) fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran, (4) karakteristik peserta didik, (5) nilai UAS semester ganjil peserta didik kelas VIII yang ternyata memiliki nilai cukup rendah, (6) materi yang paling dianggap sulit yaitu “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”, dan (7) buku ajar PPKn yang digunakan guru dan peserta didik SMP Negeri 29 Surabaya. Sehingga melalui proses pengumpulan informasi tersebut dapat menjadi rujukan untuk pembuatan media pembelajaran untuk peserta didik terutama untuk menentukan indikator pembelajaran yaitu, makna tata urutan peraturan perundang-undangan, proses pembentukan dan pengesahannya, dan sikap sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Ketiga, yaitu tahap desain produk. Desain produk merupakan perencanaan produk media pembelajaran *game SIMARUN* sebelum dilakukan validasi. Rancangan awal produk dalam penelitian ini adalah papan permainan *game SIMARUN*, kartu petunjuk permainan, kartu soal, kartu materi, dan kartu tantangan. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan soal dan materi, soal dan materi ini dibuat sesuai dengan materi yang dipilih dalam media pembelajaran *game SIMARUN* yaitu materi tingkat SMP kelas VIII “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”.

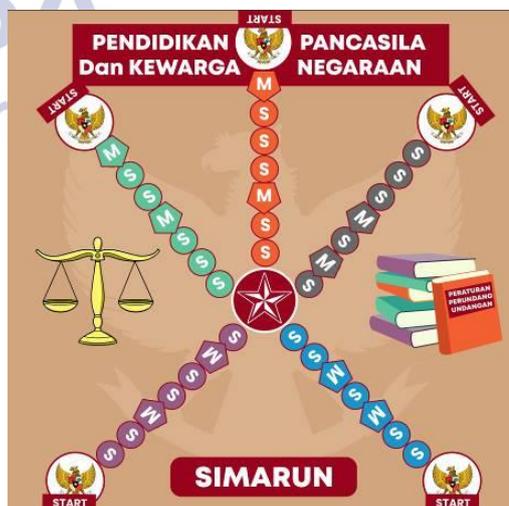
Game SIMARUN adalah *game* yang dibuat sendiri oleh peneliti yang merujuk konsep permainan seperti ular tangga dan monopoli tetapi dimodifikasi agar permainan lebih mudah digunakan dan lebih dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran SMP yaitu dua kali 40 menit. *Game SIMARUN* bertujuan untuk pilihan media pembelajaran untuk memberikan proses belajar yang berbeda, menyenangkan kepada peserta didik, sehingga tidak cepat bosan serta memberikan pengalaman belajar yang tak terlupakan. Diharapkan melalui soal, materi dan

tantangan membuat mengingat materi menjadi lebih mudah untuk diingat.

Keempat, yaitu tahap validasi desain. Validasi dilakukan untuk melihat kevalidan produk yang dibuat dalam penelitian. Validasi dapat dilakukan pada bulan Maret 2020 sampai dengan April 2020 oleh tenaga ahli yang berpengalaman yaitu, (1) validasi media pembelajaran oleh ahli media untuk menguji media pembelajaran *game SIMARUN*, yaitu Dr. Harmanto, S.Pd., M.Pd. (2) validasi materi oleh ahli materi untuk menguji isi materi yang termuat dalam media pembelajaran *game SIMARUN*, yaitu Dr. Hj. Rr. Nanik Setyowati, M.Si. dan (3) Validasi Bahasa yang dilakukan oleh ahli Bahasa meliputi penggunaan tata Bahasa dalam media pembelajaran *game SIMARUN*, yaitu Hespri Septiana, S.pd., M.Pd.

Kelima, yaitu tahap revisi desain. Revisi desain dilakukan berdasarkan masukan oleh para ahli baik ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada saat validasi. Revisi desain dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran layak digunakan dan sesuai dengan sasaran produk yaitu peserta didik SMP kelas VIII.

Revisi desain pada media pembelajaran berdasarkan masukan ahli media meliputi, pada desain papan media pembelajaran *game SIMARUN* masih belum terdapat bentuk segi lima, kartu petunjuk permainan terlalu padat dengan kata-kata sehingga membutuhkan waktu yang terlalu panjang agar dipahami dan kartu petunjuk permainan tidak ada penjelasan untuk masing-masing simbol M dan S pada papan *game SIMARUN* yang sebenarnya mengandung arti M adalah materi dan S adalah soal, selain itu bentuk dadu yang tidak simetris sehingga membuat peluang yang dihasilkan akan cenderung tidak sama rata. Berdasarkan masukan tersebut, berikut ini adalah hasil revisi media pembelajaran *game SIMARUN*,



Gambar 1 papan *game SIMARUN*

Papan *game* SIMARUN dicetak dalam bentuk banner berukuran 1mx1m. Pada saat validasi desain oleh ahli media, papan media pembelajaran *game* SIMARUN mendapatkan masukan. Masukan yang diberi oleh ahli media adalah tampilan *game* yaitu segi lima masih belum terlihat. Setelah revisi desain tampilan segi lima diperbaiki dan terlihat perubahan dari penambahan simbol segi lima pada keterangan M yang berarti materi. Penambahan simbol segi lima pada keterangan M juga lebih membedakan keterangan M dan S yang sebelumnya semua simbol bersimbol bulat, sedangkan simbol *start* diubah sebelum lambang garuda untuk menambah keindahan estetika pada papan media *game* SIMARUN.

Masukan yang diberi oleh ahli media pada kartu petunjuk permainan *game* SIMARUN adalah petunjuk permainan *game* SIMARUN tidak simple, terlalu padat membutuhkan 10 menit untuk membaca dan memahami permainan dan tidak ada keterangan arti dari simbol M dan S pada papan *game* SIMARUN sehingga pemain tidak mengetahui arti dari simbol-simbol tersebut. Setelah revisi desain petunjuk permainan *game* SIMARUN diperbaiki dengan mempersingkat alur permainan sehingga lebih jelas dan pengguna tidak membuang waktu yang lama untuk membaca, selain itu keterangan dari simbol M dan S pada papan permainan *game* SIMARUN telah dijabarkan di petunjuk permainan sehingga pengguna lebih memahami alur permainan *game* SIMARUN.

Berikut ini alur permainan *game* SIMARUN, Permainan SIMARUN dimainkan oleh 5 kelompok dengan satu kelompok terdiri atas 7 sampai 8 pemain. Perwakilan dari kelompok melakukan hompimpa untuk mengetahui urutan permainan. Perwakilan kelompok secara bergantian memainkan dadu dan alat peraga. Jika alat peraga berhenti pada lingkaran yaitu huruf S maka akan mendapatkan soal yang harus dijawab oleh sisa anggota kelompok masing-masing, namun jika berhenti pada segi lima yaitu huruf M maka akan mendapatkan materi. Guru dan semua pemain berhak menilai apakah jawaban yang diberikan benar atau salah, ketika jawaban benar kelompok tersebut akan mendapatkan point bintang, namun ketika jawaban salah kelompok tersebut akan memperoleh hukuman mendidik yang berkaitan dengan materi makna peraturan perundang-undangan.

Ketika kelompok mendapatkan kesempatan materi maka kelompok tersebut harus membacakan materi dengan bersama-sama dan akan langsung mendapatkan point bintang. Jika salah satu kelompok mampu sampai di tengah simbol bintang maka kelompok tersebut berhak menjawab semua soal yang terlewat dengan benar. Masing-masing kelompok berlomba untuk menjawab soal dengan benar sehingga mendapatkan 7 point bintang untuk menjadi pemenang. Point tersebut akan

diakumulasikan oleh guru sebagai tambahan nilai pada tugas maupun ulangan harian PPKn.

Kartu soal dan kartu materi *game* SIMARUN tidak mendapatkan komentar perubahan desain, nomor pada soal dan materi *game* SIMARUN menunjukkan urutan dan jumlah soal dan materi, jumlah soal *game* SIMARUN sebanyak 25 soal, dan jumlah materi *game* SIMARUN sebanyak 10 materi. Soal dan materi diambil dari materi PPKn jenjang SMP kelas VIII semester ganjil yaitu “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”. Contoh soal *game* SIMARUN adalah menyebutkan 3 ciri dan fungsi peraturan perundang-undangan sedangkan untuk contoh materi *game* SIMARUN adalah contoh peraturan Presiden dan Peraturan Daerah seperti jenis PERDA Qanun yang menjadi keistimewaan di Aceh, hal tersebut penting karena dapat meluaskan wawasan.

Kartu tantangan *game* SIMARUN akan dibaca dan dilakukan oleh kelompok yang tidak berhasil menjawab soal dengan benar. Tantangan yang berada di dalam kartu tantangan merupakan tantangan mendidik yang mengandung unsur ke Indonesiaan, PPKn dan perundang-undangan. Tantangan tersebut seperti, membacakan Pancasila, menanyakan lagu wajib nasional, menanyakan lagu daerah dan pantun yang berkaitan dengan perundang-undangan seperti ajakan untuk taat dan patuh terhadap peraturan perundang-undangan. Tantangan juga sebagai jeda bagi peserta didik agar merasa terhibur saat menyelesaikan *game* SIMARUN.

Pada saat validasi bentuk dan ukuran dadu mendapatkan masukan oleh ahli media. Dadu saat sebelum direvisi memiliki permukaan keempat sisinya tidak sama panjang dan tidak sama lebar, hal ini membuat peluang kemungkinan yang muncul tidak sama rata. Setelah desain dadu direvisi dadu menjadi lebih simetris dengan keempat sisi yang sama panjang dan sama lebar, sehingga peluang kemungkinan yang muncul sama rata. Dadu pada media pembelajaran *game* SIMARUN dimodifikasi hanya memiliki dua peluang yaitu angka satu dan angka dua, agar mengurangi indikasi kecurangan dan lebih mempermudah permainan karena dadu hanya terdapat dua peluang.

Validasi materi pada media pembelajaran *game* SIMARUN oleh ahli materi. Kartu soal berjumlah 25 soal dan kartu materi berjumlah 10 materi yang dikembangkan dari materi PPKn “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan” yang disesuaikan dengan taksonomi Bloom yaitu kategori maupun sub kategori kerangka kerja baru yang berurutan secara bertingkat. Pada materi *game* SIMARUN menggunakan taksonomi Bloom untuk ranah kognitif (pengetahuan) dimulai dari C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (Aplikasi) C4 (Analisis), C5 (Evaluasi), dan C6 (kreasi). Masukan dari ahli materi adalah, soal masih banyak berada pada ranah

C2 (Pemahaman) seperti pada awalnya soal dari nomor 1 sampai 7 masih ranah pemahaman atau C2, sehingga dapat diubah bervariasi tidak hanya C2 saja, masih terdapat penulisan yang salah ketik, dan untuk materi sebaiknya diberikan contoh uraian ataupun contoh kasus dalam peraturan perundang-undangan. Melalui masukan tersebut kemudian soal dan materi *game* SIMARUN diperbaiki, sehingga saat ini soal *game* SIMARUN ranah kognitifnya sudah lebih beragam, sudah tidak terdapat lagi penulisan yang salah, dan pada materi telah diberikan contoh uraian seperti contoh peraturan perundang-undangannya beserta contoh kasusnya.

Sedangkan untuk validasi Bahasa oleh ahli Bahasa untuk penulisan maupun tata bahasa yang digunakan dalam *game* SIMARUN memberikan masukan. Masukan yang diberikan adalah, beberapa susunan bahasa yang digunakan tidak efektif, dan masih terdapat konjungsi yang berada di awal kalimat. Melalui masukan tersebut kemudian susunan bahasa yang tidak efektif telah diganti dengan susunan bahasa yang lebih efektif dan konjungsi yang berada di awal kalimat telah diperbaiki atau dihilangkan. Pada tahap revisi desain media pembelajaran *game* SIMARUN yang telah melalui proses validasi dan melalui komentar oleh para ahli, sehingga media pembelajaran *game* SIMARUN menjadi lebih baik lagi baik dalam segi media, segi materi yang termuat dalam soal serta materi, dan segi tata bahasa.

Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat tolak ukur dalam pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk mengukur media pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Tingkat kelayakan media dalam penelitian ini akan terlihat dari hasil kevalidan media pembelajaran oleh (1) ahli media untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN, (2) ahli materi untuk mengukur kelayakan isi soal dan materi media pembelajaran *game* SIMARUN, dan (3) ahli bahasa untuk mengukur kelayakan penulisan maupun tata bahasa media pembelajaran *game* SIMARUN.

Tingkat kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN berdasarkan penilaian pada angket validasi oleh ahli media sebanyak satu kali. Penilaian terdiri dari tiga aspek yaitu (1) aspek tampilan, (2) aspek kualitas teknis, dan (3) aspek instruksional. Berikut adalah rincian hasil kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN:

Tabel 3 hasil kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN

Kriteria Aspek	Nilai	Kategori	Perubahan
Tampilan	3,3	Cukup Layak	Tampilan ditambahkan simbol segi lima.
Kualitas Teknik	3,5	Layak	Dadu menjadi lebih simetris.
Instruksional	3,75	Layak	Kartu petunjuk lengkap namun lebih ringkas.
Rata-Rata Kelayakan	3,5	Layak	

Berdasarkan hasil kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN yang terdiri dari tiga aspek penilaian oleh ahli media, diketahui nilai kualitas dari media pembelajaran *game* SIMARUN adalah, nilai kualitas aspek tampilan sebesar 3,3 termasuk dalam kategori cukup layak, nilai kualitas aspek teknis sebesar 3,5 termasuk dalam kategori layak, nilai kualitas intruksional sebesar 3,75 termasuk kategori layak, dan nilai rata-rata kelayakan media secara keseluruhan sebesar 3,5 termasuk kategori layak. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *game* SIMARUN telah layak untuk menjadi media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas untuk mata pelajaran PPKn SMP Kelas VIII.

Tingkat kelayakan materi pada soal dan materi media pembelajaran *game* SIMARUN berdasarkan penilaian pada angket validasi oleh ahli materi sebanyak dua kali. Penilaian terdiri dari dua aspek yaitu (1) aspek kualitas isi dan tujuan dalam pembelajaran, dan (2) kualitas isi soal. Berikut adalah rincian hasil kelayakan materi media pembelajaran *game* SIMARUN:

Tabel 4 Hasil Kelayakan Materi.

Kriteria Aspek	Kategori		Nilai Kualitas		Perubahan
	1	2	1	2	
Kualitas Isi dan Tujuan dalam Pembelajaran	Layak	Layak	3,8	4,2	Soal beragam sesuai dengan ranah Talsonomi Bloom, mulai dari ranah kognitif (C1) hingga ranah kreasi (C6).
Kualitas Isi Soal	Layak	Layak	3,8	3,9	Materi memuat contoh dari masing-masing Peraturan Perundang-Undangan.
Rata-Rata Kelayakan	Layak	Layak	3,8	4,1	

Berdasarkan hasil kelayakan materi pertama pada media pembelajaran *game* SIMARUN yang terdiri dari dua aspek penilaian oleh ahli materi diketahui nilai kualitas materi baik soal dan materi dari media pembelajaran *game* SIMARUN adalah, nilai kualitas isi dan tujuan dalam pembelajaran sebesar 3,8 termasuk kategori layak, dan nilai kualitas isi soal sebesar 3,8 termasuk dalam kategori layak. Sedangkan, nilai rata-rata kelayakan materi secara keseluruhan sebesar 3,8 termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil kelayakan materi ke dua pada media pembelajaran *game* SIMARUN yang terdiri dari dua aspek penilaian oleh ahli materi diketahui nilai kualitas materi baik soal dan materi dari media pembelajaran *game* SIMARUN adalah, nilai kualitas isi dan tujuan dalam pembelajaran sebesar 4,2 termasuk kategori layak, dan nilai kualitas isi soal sebesar 3,9 termasuk kategori layak. Sedangkan, nilai rata-rata kelayakan materi secara keseluruhan sebesar 4,1 termasuk kategori layak.

Tingkat kelayakan Bahasa pada penulisan dan tata bahasa media pembelajaran *game* SIMARUN berdasarkan penilaian pada angket validasi oleh ahli Bahasa sebanyak dua kali. Penilaian terdiri dari dua aspek yaitu (1) aspek kualitas bahasa, dan (2) aspek kualitas penulisan. Berikut rincian hasil kelayakan bahasa media pembelajaran *game* SIMARUN.

Tabel 5 Hasil Kelayakan Bahasa

Kriteria Aspek	Kategori		Nilai Kualitas		Perubahan
	1	2	1	2	
Kualitas Bahasa	3,5	4,5	Layak	Sangat Layak	Bahasa menjadi lebih baku dan komunikatif
Kualitas Penulisan	4,3	4,6	Sangat Layak	Sangat Layak	Bahasa sesuai dengan ejakan PUEBI
Rata-Rata Kelayakan	3,8	4,5	Layak	Sangat Layak	Tidak ada kesalahan penulisan

Berdasarkan hasil kelayakan bahasa pertama pada media pembelajaran *game* SIMARUN yang terdiri dari dua aspek penilaian oleh ahli bahasa diketahui nilai kualitas bahasa dari media pembelajaran *game* SIMARUN adalah, kualitas bahasa sebesar 3,5 termasuk kategori layak, kualitas penulisan sebesar 4,3 kategori sangat layak, sedangkan nilai rata-rata kelayakan bahasa secara keseluruhan sebesar 3,8 termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil kelayakan bahasa pertama pada media pembelajaran *game* SIMARUN yang terdiri dari dua aspek penilaian oleh ahli bahasa diketahui nilai

kualitas bahasa dari media pembelajaran *game* SIMARUN adalah, kualitas bahasa sebesar 4,5 termasuk kategori sangat layak, kualitas penulisan sebesar 4,6 kategori sangat layak, sedangkan nilai rata-rata kelayakan bahasa secara keseluruhan sebesar 4,5 termasuk kategori sangat layak.

Kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN secara keseluruhan baik dari segi kelayakan media, kelayakan materi dan kelayakan bahasa dari hasil validasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli, dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Kelayakan Media Pembelajaran *Game* SIMARUN

Kriteria Aspek	Nilai Kualitas		Kategori	
	1	2	1	2
Kelayakan Media	3,5		Layak	
Kelayakan Materi	3,8	4,1	Layak	Layak
Kelayakan Bahasa	3,8	4,5	Layak	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan Keseluruhan <i>game</i> SIMARUN	3,95		Layak	

Berdasarkan data di tabel 8 maka diketahui hasil tingkat kelayakan secara keseluruhan media pembelajaran *game* SIMARUN sebesar 3,95 termasuk dalam kategori layak, sehingga *game* SIMARUN telah dikatakan valid dan layak untuk menjadi sebuah media pembelajaran PPKn yang memuat materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”, untuk peserta didik SMP kelas VIII.

Pembahasan

Penelitian dengan jenis *research and development* ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu *game* SIMARUN dan mengukur kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN. Desain penelitian ini menggunakan rancangan Borg and Gall dalam Sugiono (408-427) yang terdapat sepuluh tahapan, namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahapan ke lima yaitu revisi desain, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi di lapangan.

Pengembangan produk yang dilakukan adalah *game* SIMARUN, sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn SMP kelas VIII. SIMARUN merupakan kepanjangan dari Segilima Lingkaran Makna Peraturan Perundang-Undangan. Nama tersebut disesuaikan dengan desain *game* SIMARUN dan materi yang diusung dalam *game* SIMARUN yaitu “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”. Pemilihan media pembelajaran dan materi

disesuaikan dengan hasil observasi awal di SMPN 29 Surabaya, yaitu, (1) kondisi karakteristik peserta didik kelas VIII yang sebenarnya akan cenderung lebih menyukai belajar dengan bermain agar tidak cepat bosan dan beberapa peserta didik masih ramai saat pembelajaran, (2) media pembelajaran di sekolah yang digunakan selama mengajar adalah *power point* saja tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang lain seperti permainan, (3) model pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan model ceramah satu arah dan terkadang peserta didik diberikan tugas harian untuk semakin mendalami materi PPKn, dan (4) nilai peserta didik kelas VIII untuk mata pelajaran PPKn yang masih cenderung rendah. Beberapa hal tersebut sejalan dengan hambatan komunikasi dalam proses belajar mengajar menurut Asnawir dan Basyiruddin (dalam Musfiqon, 2012:21) yaitu, (1) keterbatasan guru menerangkan materi pembelajaran yang membuat peserta didik lebih pasif dan komunikasi cenderung bersifat satu arah, (2) sifat pasif peserta didik dan (3) perhatian peserta didik yang bercabang. Berdasarkan potensi masalah tersebut maka diperlukan sebuah inovasi mengajar yang baru dengan melibatkan alat atau media pembelajaran.

Saat proses pembelajaran di kelas hendaknya guru memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan begitu maka proses pembelajaranpun akan lebih efektif, hal ini sesuai dengan pendapat Ngalimun, (2017:4) yang mengutarakan bahwa salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran adalah tersedianya media dan sumber ajar yang dibutuhkan peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran, dalam penelitian ini kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN memuat 3 aspek kelayakan yaitu (1) kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN, (2) kelayakan materi media pembelajaran *game* SIMARUN, dan (3) kelayakan bahasa media pembelajaran *game* SIMARUN. Tingkat kelayakan tersebut didapatkan pada tahap validasi oleh validator ahli dengan mengisi angket validasi.

Pertama validasi media pembelajaran untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran oleh ahli media. Media pembelajaran *game* SIMARUN dinyatakan layak atau valid sebagai media pembelajaran karena hasil tingkat kelayakannya sebesar 3,5 dengan kategori layak. Aspek pertama adalah tampilan *game* SIMARUN mencakup kemenarikan tampilan, warna yang digunakan, kesesuaian tampilan dengan materi yang diusung, kerapihan tampilan, keteraturan tampilan, kesesuaian tampilan dengan karakter peserta didik, dan ukurna tampilan yang sesuai dengan kelompok kecil, hasil kelayakan sebesar 3,3 dengan keterangan cukup

layak. Aspek kedua adalah kualitas teknis, seperti keterbacaan tulisan, kelengkapan, penggunaan hasil kelayakan sebesar 3,5 dengan keterangan layak. Aspek terakhir adalah kualitas instruksional mencakup kemampuan *game* SIMARUN untuk memberikan kesempatan belajar dan menambah minat belajar peserta didik, memberikan bantuan belajar, dan dapat mengukur pemahaman peserta didik hasil kelayakan sebesar 3,75 dengan keterangan layak. Rata-rata kelayakan media pembelajaran *game* SIMARUN dalam validasi media oleh ahli secara keseluruhan adalah sebesar 3,5 dengan kategori layak.

Media pembelajaran *game* SIMARUN dalam bentuk cetak banner ukuran 1x1m yang dapat dimainkan oleh peserta didik secara berkelompok sehingga mampu menumbuhkan interaksi peserta didik saat proses belajar mengajar, *game* SIMARUN juga terdapat tambahan penunjang permainan seperti alat peraga, dadu, 25 kartu soal, 10 kartu materi dan 20 kartu tantangan yang telah melalui tahap revisi desain oleh masukan para ahli menjadi media pembelajaran *game* SIMARUN dengan tampilan yang cukup menarik dengan pemilihan warna yang menarik perhatian memadukan warna-warna netral yang cerah peserta didik dapat menjadi pilihan media pembelajaran permainan yang menarik dan menyenangkan, sesuai dengan beberapa pendapat Kasmadi (dalam Musfiqon, 2012:122-123) mengungkapkan pertimbangan pemilihan media pembelajaran yakni, dari segi pertimbangan produksi meliputi (1) kondisi fisik atau *physical condition* yang menekankan pada pemilihan warna pada media pembelajaran, warna yang dipilih hendaknya yang tidak buram sehingga tidak mengganggu kelancaran proses belajar mengajar, (2) dampak emosional atau *emotional impact* menekankan pembelajaran yang menggunakan media memiliki nilai estetika dapat lebih menarik dan mampu membuat motivasi belajar peserta didik.

Kedua validasi materi untuk mengukur tingkat kelayakan materi yang termuat dalam media pembelajaran *game* SIMARUN meliputi 25 soal dan 10 materi. Materi pada media pembelajaran *game* SIMARUN dinyatakan layak atau valid, karena hasil tingkat kelayakannya sebesar 3,8 untuk validasi pertama dan 4,1 untuk validasi kedua. Aspek pertama adalah kualitas isi dan tujuan dalam pembelajaran mencakup, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang dikembangkan, kesesuaian media dengan sumber belajar peserta didik, kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu, kesesuaian materi dengan perkembangan intelektual dan emosional peserta didik, dan aspek kedua adalah kualitas isi soal mencakup, ketepatan pertanyaan dengan materi yang dikembangkan, kelengkapan materi,

keruntutan pertanyaan, kualitas pertanyaan dapat mengukur pemahaman peserta didik, kesesuaian pertanyaan dengan taksonomi Bloom, dan kejelasan pada materi.

Hasil validasi pertama untuk materi dalam media pembelajaran *game* SIMARUN pada aspek kualitas isi dan tujuan dalam pembelajaran hasil kelayakan sebesar 3,8 kategori layak, dan hasil validasi kedua sebesar 4,2 kategori layak. Sedangkan untuk aspek kualitas isi soal, hasil validasi pertama sebesar 3,8 kategori layak dan hasil validasi kedua sebesar 3,9 kategori layak. Rata-rata kelayakan materi dalam media pembelajaran *game* SIMARUN dalam validasi materi oleh ahli secara keseluruhan pada validasi pertama sebesar 3,8 kategori layak, dan validasi kedua sebesar 4,1 kategori layak.

Kualitas materi media pembelajaran perlu dipertimbangkan dengan baik, karena materi merupakan hal yang penting untuk media pembelajaran karena materi tersebutlah yang akan tersampaikan kepada peserta didik, hal itu menyebabkan perlunya revisi pada materi agar materi yang termuat dalam *game* SIMARUN sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan perkembangan intelektual maupun emosional peserta didik tingkat SMP yang diakumulasikan bersama kata kerja operasional taksonomi Bloom, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Sejalan dengan pembahasan Sari (2019) menekankan bahwa, isi materi dalam media pembelajaran harus dipastikan berkualitas pada kedalaman materi yang tepat dengan perkembangan peserta didik baik kemampuan kognitif, psikomotorik, efektif bagi peserta didik dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Ketiga validasi bahasa untuk mengukur tingkat kelayakan bahasa yang termuat dalam materi dan soal media pembelajaran *game* SIMARUN. Bahasa yang termuat dalam media pembelajaran *game* SIMARUN dinyatakan layak atau valid pada validasi pertama karena hasil tingkat kelayakan sebesar 3,8 sedangkan untuk hasil validasi kedua tingkat kelayakan sebesar 4,5 kategori sangat layak. Aspek pertama adalah kualitas bahasa mencakup, kualitas bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik, baik dan benar, kualitas bahasa sesuai dengan perkembangan emosional dan intelektual peserta didik, kemudahan bahasa untuk dipahami, bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda, bahasa sederhana dan komunikatif, bahasa mendorong peserta didik berpikir kritis. Aspek kedua mencakup penulisan bahasa sesuai dengan PUEBI, ketepatan tanda baca yang digunakan, tidak ada kesalahan saat penulisan.

Hasil validasi pertama untuk bahasa dalam media pembelajaran *game* SIMARUN pada aspek kualitas bahasa hasil kelayakan validasi pertama sebesar 3,5

kategori layak, dan hasil validasi kedua sebesar 4,5 kategori sangat layak. Sedangkan untuk aspek kualitas penulisan hasil kelayakan validasi pertama sebesar 4,3 kategori sangat layak dan hasil validasi kedua sebesar 4,6 kategori sangat layak. Rata-rata kelayakan bahasa dalam media pembelajaran *game* SIMARUN dalam validasi bahasa oleh ahli secara keseluruhan pada validasi pertama sebesar 3,8 kategori layak, dan validasi kedua sebesar 4,5 kategori sangat layak.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang terpenting untuk media pembelajaran. Jika kualitas bahasa yang digunakan baik dari segi penulisan tidak ada kesalahan, bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik membuat media pembelajaran *game* SIMARUN akan lebih mudah digunakan, serta informasi yang disampaikan melalui materi maupun soal yang termuat di dalam *game* SIMARUN akan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Sari (2019) bahwa, bahasa yang digunakan media pembelajaran mudah dipahami, tidak menimbulkan makna yang berbeda dari materi yang disampaikan.

Secara keseluruhan kelayakan atau kevalidan media pembelajaran *game* SIMARUN dari hasil validasi oleh ahli media, materi dan bahasa hasilnya sebesar 3,95 dalam kategori layak, sehingga media pembelajaran *game* SIMARUN dapat digunakan sebagai sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn tingkat SMP kelas VIII materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”, sesuai dengan pendapat Oktaviana (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid atau layak maka produk tersebut telah layak digunakan guru untuk membantu pembelajaran, dan Depdiknas (dalam Dhika dkk, 2017:302) menegaskan produk yang dinyatakan valid maka layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran *game* SIMARUN bisa membantu guru dalam proses pembelajaran PPKn agar menggapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, penggunaan *game* SIMARUN kepada peserta didik mampu mendorong untuk berpikir dengan menjawab soal yang terdapat di *game* SIMARUN secara berkelompok, guru juga dapat mengawasi jalannya penggunaan *game* SIMARUN dengan ikut menjadi juri penilai jawaban yang disampaikan oleh masing-masing kelompok. Sesuai dengan definisi media pembelajaran Suryani (2018) yaitu segala objek yang digunakan pengajar, untuk memberikan sebuah pesan serta dapat merangsang pemikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik sehingga

mendorong proses belajar mengajar yang terkendali dan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Media pembelajaran *game* SIMARUN mengusung materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan” di dalam kartu materi memuat beberapa contoh peraturan perundang-undangan seperti peraturan daerah beserta dengan contoh kasusnya, serta dalam soal memuat pertanyaan tentang proses penyusunan sebuah peraturan perundang-undangan yang dapat dengan singkat diuraikan dalam waktu yang singkat sehingga sejalan dengan ciri media pembelajaran oleh Gerlach dan Elly (dalam Musfiqon, 2012:29) yaitu ciri fiksatif yang menekankan kesanggupan media pembelajaran untuk merekam, menyimpan, merekonstruksikan, dan melestarikan suatu peristiwa atau objek, dimana pada materi media pembelajaran *game* SIMARUN menyimpan dan merekonstruksikan suatu peristiwa pada peraturan perundang-undangan termasuk contoh kasus dan contoh macam-macam peraturan perundang-undangan, dan ciri manipulatif yaitu sanggup mempersembahkan kejadian atau objek yang lama dalam waktu singkat, hal ini tergambar dari beberapa soal *game* SIMARUN yaitu proses pembentukan peraturan perundang-undangan dan juga pada materi telah terangkum dengan singkat beberapa point penting peraturan perundang-undangan seperti pengesahan UUD NRI Tahun 1945 beserta perubahannya.

Selain itu, media pembelajaran *game* SIMARUN yang merupakan alat perantara dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dikelas dengan konsep permainan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, karena peserta didik belajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Peserta didik yang biasanya tidak bersemangat dan merasa bosan akan lebih tertarik dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* SIMARUN yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran *game* SIMARUN yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dengan didampingi oleh guru akan memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik maupun sebaliknya. Sesuai dengan beberapa ciri media pembelajaran menurut Musfiqon (2012:30) yaitu, media pembelajaran yang merupakan alat untuk membantu guru saat proses belajar mengajar, sanggup membuat minat belajar peserta didik meningkat, dan memudahkan komunikasi saat proses belajar mengajar.

Game SIMARUN berbasis media cetakan maka perlu untuk memperhatikan tampilan yang menarik dan kejelasan keterbacaan huruf pada media, sehingga ukuran huruf diperhitungkan. Tak heran jika revisi pada media erat kaitannya dengan tampilan media, kejelasan alur permainan yang didukung dengan ukuran huruf yang mudah terbaca dan dipahami. Revisi dilakukan agar

semua komponen media memiliki daya tarik yang baik dan memiliki ukuran huruf yang dapat terbaca, dengan begitu sesuai dengan (Arsyad:2018) yang mengemukakan salah satu elemen penting yang harus diperhatikan dalam media berbasis cetakan yaitu organisasi, daya tarik dan ukuran huruf.

Secara teknis, alur media pembelajaran *game* SIMARUN mudah untuk digunakan peserta didik, hal ini juga didukung dengan adanya revisi pada kartu petunjuk permainan, kartu petunjuk permainan yang awalnya memuat banyak tulisan dan alur permainan yang terlalu panjang direvisi menjadi alur permainan yang singkat tetapi jelas sehingga pada saat menggunakan *game* SIMARUN peserta didik tidak kebingungan. Selain itu, *game* SIMARUN dalam bentuk banner dengan ukuran ideal 1x1m juga sesuai dengan ukuran kelas, kartu, dadu, dan alat peraga juga telah disesuaikan dengan ukuran permainan. *Game* SIMARUN dapat digunakan di kelas tanpa menggunakan media pendukung lainnya seperti LCD, sehingga dapat dengan mudah digunakan. Hal ini selaras dengan (Sari, 2019) mengungkapkan hal yang harus dipertimbangkan untuk memilih media dari kualitas teknis salah satunya adalah media mudah digunakan baik untuk peserta didik dan guru yang mengajar, dan media yang digunakan harus sesuai dengan lingkungan belajar seperti luas ruangan media harus sesuai dengan luas ruangan sehingga media dapat terpakai dengan baik.

Game SIMARUN berdasarkan perkembangan teknologi merupakan jenis media pembelajaran tradisional karena merupakan sebuah permainan yang langsung dimainkan di kelas tanpa membutuhkan perantara lainnya seperti jaringan internet maupun teknologi penguat seperti LCD. *Game* SIMARUN memiliki sebuah peraturan permainan dan dilakukan secara berkelompok membuat masing-masing peserta didik saling berinteraksi untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dalam menjawab pertanyaan dan berlomba untuk memenangkan permainan. *game* SIMARUN merupakan sebuah permainan selaras dengan konteks permainan atau *games* menurut Sadiman dalam Afandi (2015) yang menjelaskan permainan adalah sebuah kegiatan yang memungkinkan untuk pemain berinteraksi serta mentaati peraturan agar mencapai sebuah tujuan tersendiri, dan (dalam Latief, 2017:102) mengemukakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat menggunakan *game*.

Media pembelajaran *game* SIMARUN merupakan media pembelajaran yang interaktif karena mampu mendorong keaktifan peserta didik, baik melalui melakukan alur permainan sampai selesai, berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan, membacakan materi untuk menambah wawasan, maupun mendapatkan tantangan, dengan penggunaan *game*

SIMARUN peserta didik akan semakin berpacu satu sama lain untuk menjadikan kelompoknya menjadi pemenang dengan menjawab soal paling banyak. Peserta didik mempunyai peran yang sangat besar pada saat proses belajar menggunakan *game* SIMARUN karena lebih berinteraksi dengan lainnya dan guru akan bisa leluasa mendampingi peserta didik untuk menjadi juri menilai jawaban dan agar suasana kelas tetap kondusif, sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif, dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Sesuai hasil penelitian Darmawaty dan Sahad (2015) media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung sehingga tidak menimbulkan kebosanan selain itu guru dapat berinteraksi dengan bebas kepada peserta didik sehingga pembelajaran terfokus pada materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran *game* SIMARUN yang di dalamnya terdapat 25 soal yang sesuai dengan perkembangan taksonomi Bloom membuat soal memiliki beberapa tingkatan kognitif di ranah C2, C3, C4, C5 dan C6, soal-soal dibuat agar terjadi umpan balik dari peserta didik untuk menjawab soal-soal tersebut dengan berdiskusi bersama kelompoknya untuk menjawab soal *game* SIMARUN tersebut dengan akurat sehingga partisipasi peserta didik akan terlihat selama permainan *game* SIMARUN, ketika peserta didik bersama kelompoknya mampu menjawab soal maka mereka akan merasa senang dan mendapatkan bintang sebagai simbol point, dan kelompok lain akan merasa lebih berpacu dan bersemangat untuk dapat menjawab soal dengan tepat, sehingga pada saat memainkan *game* SIMARUN akan melibatkan emosi peserta didik. Sejalan oleh beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran menurut Wahap (2011) dalam Suryani (2018) yaitu diantaranya adalah (1) organisasi isi, (2) emosi, (3) umpan balik, dan (4) partisipasi.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *game* SIMARUN berlandaskan teori kerucut pengalaman Dale, yaitu teori yang menggambarkan tingkat keabstrakan dan tingkat kekonkretan dalam penyampaian pesan media pembelajaran yang juga diperhitungkan dari jumlah jenis indera yang turut serta selama proses penerimaan pesan saat proses pembelajaran. Media pembelajaran *game* SIMARUN terletak pada posisi benda tiruan atau pengamatan karena *game* SIMARUN merupakan media pembelajaran permainan dicetak dalam banner dan kartu yang di dalamnya memuat materi yang menambah wawasan peserta didik, soal, dan tantangan sebagai hiburan edukatif untuk peserta didik dalam materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”.

Game SIMARUN memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik karena, saat belajar menggunakan media pembelajaran *game* SIMARUN maka peserta didik

akan berinteraksi satu sama lain dan memanfaatkan lebih banyak alat indera yakni, indera penglihatan, indera pendengaran, dan indera peraba sehingga ketika semakin banyak alat indera yang digunakan dalam media pembelajaran maka akan semakin konkret materi atau pesan yang disampaikan lewat media tersebut, peserta didik dapat menerima materi secara konkret atau jelas dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu lama. Selaras penelitian BAVA (dalam Maimunah, 2016:2) menegaskan bahwa ketika tenaga pengajar menerangkan materi saja hanya 13% yang ditangkap dan seringkali cepat dilupakan, namun ketika menggunakan multimedia yang memanfaatkan beberapa alat indera seperti penglihatan, pendengaran, perasaan maka yang dapat ditangkap mencapai 64%-84% dan dengan begitu penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar untuk menambah motivasi dan perhatian peserta didik.

Sehingga *game* SIMARUN yang telah layak menjadi media pembelajaran, termasuk benda tiruan atau pengamatan yang dapat digunakan langsung di kelas melibatkan interaksi langsung antara peserta didik satu dengan lainnya dan melibatkan alat indera yang lebih banyak, sesuai teori kerucut pengalaman Dale terbukti mampu memberikan ilustrasi materi yang jelas dan konkret, sehingga peserta didik mampu menangkap pesan dengan baik tanpa menimbulkan penafsiran ganda, selain itu soal di dalam *game* SIMARUN akan memberikan peluang pada peserta didik berinteraksi satu sama lain, serta mampu melatih pemahaman serta daya ingat peserta didik terkait dengan materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan” dan memberikan pengalaman belajar yang baru agar tidak mudah bosan. Sejalan dengan pembahasan oleh Sari (2019) media pembelajaran yang seperti alat peraga, miniature, gambar dan sebagainya dapat digunakan untuk memberikan gambaran materi yang mendekati konkret yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik.

Media pembelajaran *game* SIMARUN mempunyai beberapa manfaat yaitu untuk guru media pembelajaran *game* SIMARUN membantu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik, dan memberikan suatu pengalaman kepada peserta didik dengan bermain dan belajar membuat tidak mudah bosan karena pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan begitu peserta didik akan lebih semangat untuk mempelajari materi makna peraturan perundang-undangan, sedangkan manfaat untuk peserta didik adalah dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih mudah dalam memahami materi, dan peserta didik akan jauh lebih aktif selama pembelajaran menggunakan *game* SIMARUN dengan berdiskusi bersama kelompok untuk menjawab

soal dan membacakan materi bersama-sama, dan menyelesaikan permainan. Selaras dengan beberapa manfaat media pembelajaran *game* SIMARUN oleh Sudjana dan Rivai (Cahyadi, 2019:26-27) memaparkan manfaat media pembelajaran yakni proses kegiatan belajar mengajar lebih menarik perhatian dan memotivasi peserta didik, materi dapat tersampaikan dengan jelas, materi lebih mudah dipahami, sehingga peserta didik menguasai pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran, metode pengajaran kian beragam membuat tidak mudah bosan, dan peserta didik memiliki andil untuk aktif dipembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas maka diketahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *game* SIMARUN antara lain, kekurangan *game* SIMARUN (1) keterbatasan materi yang termuat dalam *game* SIMARUN yang merupakan media permainan yang dicetak banner yaitu hanya mengkaji materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”, (2) proses pembuatan media pembelajaran *game* SIMARUN cukup mahal yaitu sebesar Rp.400.000; (3) memerlukan perhatian guru selama proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *game* SIMARUN untuk menjaga kelas agar tetap kondusif, permainan berlangsung dengan baik tanpa kecurangan dan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam permainan. Sedangkan kelebihan *game* SIMARUN yaitu, (1) merupakan media pembelajaran yang berjenis permainan sehingga dapat menjadikan suasana belajar PPKn berbeda, menyenangkan, dan tidak membosankan (2) mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam berpartisipasi di pembelajaran untuk berkelompok, berdiskusi dan menjawab pertanyaan, (3) membuat peserta didik menguasai materi dan mengingat dengan lebih gampang. Beberapa kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran *game* SIMARUN juga sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012:99) yaitu dampak negatif dari media pembelajaran yang berbasis permainan adalah beberapa peserta didik mungkin tidak aktif dan dampak positifnya adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menghibur dan menarik karena terdapat unsur kompetisi peserta didik untuk menjadi pemenang, media pembelajaran berbasis permainan mendorong partisipasi peserta didik untuk lebih aktif belajar dan mampu memberikan umpan balik secara langsung pada sehingga proses belajar mengajar dapat efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan *game* SIMARUN (Segilima Lingkaran Makna Peraturan Perundang-Undangan) Sebagai Media Pembelajaran PPKn SMPN 29 Surabaya” dapat disimpulkan bahwa, (1)

merupakan penelitian pengembangan rancangan oleh Brog and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono, namun hanya sampai pada tahap revisi desain. Validasi desain dilakukan untuk menilai tiga aspek oleh masing-masing ahli yang berkompeten dibidangnya sebagai validator, yaitu aspek media dinilai oleh ahli media, aspek materi dinilai oleh ahli materi, dan aspek bahasa dinilai oleh ahli bahasa, (2) hasil tingkat kelayakan dari segi media adalah sebesar 3,5 kategori layak, hasil tingkat kevalidan dari segi materi pertama adalah sebesar 3,8 kategori layak kedua adalah sebesar 4,1 kategori layak, dari segi bahasa pertama adalah sebesar 3,8 kategori layak kedua adalah sebesar 4,5 kategori sangat layak, secara keseluruhan maka kelayakan *game* SIMARUN adalah sebesar 3,95 dengan kategori layak, maka *game* SIMARUN telah layak untuk menjadi sebuah media pembelajaran PPKn untuk peserta didik di jenjang SMP pada materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan”, (3) penelitian ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman Dale. *Game* SIMARUN merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam benda pengamatan atau tiruan, karena dapat dimainkan oleh peserta didik secara langsung dengan melibatkan lebih banyak alat indera diantaranya yaitu indera penglihatan, indera pendengaran, indera peraba maka dengan lebih banyak melibatkan alat indera tersebut informasi maupun materi yang termuat dalam *game* SIMARUN akan lebih jelas dan konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi dalam waktu yang lebih lama, selain itu pembelajaran di kelas akan terasa lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak gampang merasa bosan.

Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, maka saran yang diberikan adalah, (1) Peneliti selanjutnya dapat meneruskan pengembangan *game* SIMARUN dengan melakukan prosedur pengembangan lanjutan dari model rancangan Brog and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono sampai tahap ke sepuluh yaitu tahap produksi masal, (2) bagi guru untuk terus mendampingi jalannya permainan menggunakan media pembelajaran *game* SIMARUN agar kelas tetap kondusif dan tidak ada kecurangan antar kelompok saat memainkan *game* SIMARUN, dan (3) bagi peserta didik sebaiknya mempersiapkan diri untuk dapat menjawab pertanyaan yang termuat dalam *game* SIMARUN dengan mempelajari materi “Memaknai Peraturan Perundang-Undangan” lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di

- Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol. 1 (1): hal. 77-89.
- Affi, D. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kartu Bongkar Pasang Pada Materi Proses Pengolahan Pangan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dhika, V. P., Lufri, & Des. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Games Guessing Of Word (MI-GTK) Games On Excrease System Materials humans The A Student Class XI SMA. *Jurnal Biosains*. Vol.1(2):hal.295-305.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2013 Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta Indonesia: Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Iindonesia Nomor 35 Tahun 2018 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah*. Jakarta Indonesia: Biro Hukum Dan Organisasi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Latief, M. (2017). Pengembangan Permainan Ular JARRA Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*. Vol. 20 (2): hal.101-107.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*. Vol. 5 (1): hal. 1-24
- Musfiqon. 2016. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Menteri Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Muchtarom. 2012. "Strategi Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Inovasi Pembelajaran Ppkn Berorientasi Civic Knowlegde, Civic Disposition, Dan Civic Skill Di Perguruan Tinggi". *Pkn Progresif*. Vol. 7 (2): hal.115-130.
- Nasional, D. P. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun Biro Hukum Dan Organisasi Sekretariat Jenderal Pendidikan Nasional*.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Oktaviatna, D., Fitri, R., & Lufri. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) Tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP". *Jurnal Biosains*. Vol.1 (2): hal. 174-182.
- Republik Indonesia. 2014. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Bantul Yogyakarta: Tim Redaksi Pustaka Baru.
- Rohayati, Y., Astra, I. B., & Suwiwa, I. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi. *Jurnal IKA*. Vol. 16 (1): hal.33-43.
- Sari, P. (2019). "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran". *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol. 1 (1): hal. 58-78.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2 (2): hal. 187-200.
- Tafonao, T. (2018). "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2 (2): hal. 103-113.
- Widoyoko, S. E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.