

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “LUDO PINTAR (LUPIN)” TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKn DI SMP AL-AMIN SURABAYA

Nofan Maldini

(Universitas Negeri Surabaya), nofanmaldini16040254090@mhs.unesa.ac.id

Listyaningsih

(Universitas Negeri Surabaya), listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Peserta didik berminat didalam pembelajar yang berbeda-beda. Pelajar bersama minat akan pembelajar yang unggul cenderung tekun dan semangat dalam belajar. Sedangkan kebalikannya, pelajar dengan minat belajar minim cenderung bermalas-malasan. Ini menyebabkan guru memiliki alasan lebih tinggi dalam penggunaan media pembelajaran di dalam tahap belajar mengajar guna menarik antusias pelajar untuk lebih minat belajar. Penelitian ini dilakukan supaya tahu mengenai pengaruh pemakaian media pembelajaran “Lupin (Ludo Pintar)” atas hasil belajar pelajar di SMP Al-Amin Surabaya. Penelitian yang dipakai merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi-experiment* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua pelajar kelas VIII SMP Al-Amin Surabaya, dengan sampel yakni kelas VIIIA dengan kelas kontrol serta kelas VIIIB dengan kelas eksperimen. Sampel antara kelas kontrol serta kelas eksperimen berjumlah 25 siswa masing-masing. Hipotesis alternatif (H_a) yang digunakan ialah adanya pengaruh yang signifikan dari pemakaian media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” atas hasil belajar PPKn pada pelajar. Data yang ada kemudian dilakukan uji-t dengan hasil menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya adanya pengaruh pemakaian media pembelajaran Lupin (Ludo Pintar) atas hasil belajar pelajar kelas VIIIB SMP Al-Amin Surabaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Lupin (Ludo Pintar)

Abstract

Students have different learning interests. Students with high learning intelerst tend to be diligent and enthusiastic in learning. Whereas on the contrary, students with low learning interest tend to be lazy. This caouses teachers to have higher reasons for using instructional media in the teaching and learning process in order to attract the enthusiasm of students to be more interested in learning. This research was conducted to determine the effect of using the learning media “Ludo Pintar (Lupin)” on students learning outcomes at SMP Al-Amin Surabaya. The research used is a quantitative study with a Quasi-experimental method with a Nonequivalent control group design. The population in this study where all 8 grede students at SMP Al-Amin Surabaya, with the samples being class 8A as the control class and class 8B as the experimental class. The sample between the control class and the experimental class amounted to 25 students each. The alternative hypothesis (H_a) used is thay there is a significant influence from the use of learning media “Ludo Pintar (Lupin)” on student learning outcomes in PPKn. The existing data were then carried out a t-test with the results showing that H_a was accepted and H_o was rejected, which means that there was an effect of the use of the learning media “Ludo Pintar (Lupin)” on student learning outcomes in class 8B at SMP Al-Amin Surabaya.

Keywords: *learning media, learning outcomes, Lupin(Ludo Pintar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang utama sekali untuk perkembangan manusia, hal ini terjadi sebab dengan pendidikan akan dapat mempengaruhi kualitas manusia dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan menjadi pacuan mengembangkan manusia untuk menerima ajaran baru. Pendidikan sendiri memiliki makna bahwa adanya proses pembelajaran yang menunjukkan adanya interaksi pendidik dengan peserta didik.

Jalannya kegiatan pembelajaran ditentukan oleh keinginan individu untuk berinteraksi dengan lingkungannya untuk memahami sesuatu yang baru, karenanya belajar menjadi sebuah proses yang cukup menyuluruh yang dapat dialami oleh semua individu di dalam hidupnya. Menurut Arsyad (2011), belajar menjadi proses yang dialami sebab muncul interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Sedangkan Jihad

(2008), mengungkapkan bahwa seseorang dianggap sudah belajar yaitu munculnya perubahan perilaku pada diri pribadi yang penyebabnya adalah adanya perubahan pada tingkatan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psicomotor*), atau sikap (*afektif*).

Pada dasarnya hasil belajar dapat telah diperoleh akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal mengacu pada suatu faktor yang asalnya berdasarkan dari luar individu itu sendiri, baik itu mengacu pada faktor lingkungan dan faktor instrumental. Ahmadi dan Joko (1997:105) mengatakan faktor internal yakni suatu faktor yang asal mulanya dari individu yang melakukan proses belajar itu sendiri. Ahmadi dan Joko (1997:105) membagi faktor internal tersebut menjadi dua yakni Fisikologis dan Psikologis.

Salah satu penyebab terbesar di dalam lambatnya peserta didik di dalam mencapai hasil belajar maksimal, yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembantu untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Secara keseluruhan proses pembelajaran memiliki beberapa komponen berbeda yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan di dalam pembelajaran yang ada.

Keterkaitan yang ditunjukkan antara media-media di dalam kelas dengan tujuan, materi, metode bahkan kondisi yang dimiliki oleh siswa menjadi tolak ukur yang sangat penting dalam pemilihan sebuah media yang menjadi sebuah media pembelajaran di dalam kelas, ini memiliki tujuan yaitu agar penggunaan media yang akan digunakan menjadi lebih efektif dan efisien sehingga akan tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Secara umum ciri-ciri media yang dianggap baik untuk dimanfaatkan adalah media yang terdiri dari berbagai jenis media (multimedia). Selain itu juga penggunaan media perlu bertindak secara aktif serta dapat digunakan sebagai objek oleh siswa untuk mendapatkan pengetahuan secara mandiri.

Hasil belajar mengacu kepada dua suku kata yakni hasil dan belajar. Menurut Purwanto (2008:44) hasil (*product*) merujuk pada perolehan yang hal itu diakibatkan dari dilaksanakannya proses atau sebuah aktivitas yang nantinya berakibat adanya perubahan pada input secara fungsional. Hasil yang ditunjukkan didalam proses belajar meliputi adanya perubahan perilaku dibanding sebelum memulai proses belajar. Sedangkan belajar mengacu kepada adanya keterkaitan dimana media akan mempengaruhi siswa yang memiliki motivasi belajar. Purwanto menyimpulkan bahwa hasil belajar mengacu terhadap adanya perubahan yang berakibat pada manusia mengalami perubahan tingkah laku serta sikap yang dimilikinya.

Menurut Slameto (2013:2) menyebutkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai usaha yang maksimal terkait perilaku yang lebih baik. Slameto dalam kelanjutannya juga menyatakan bahwa perubahan yang dimiliki oleh individu tidak semuanya berdasarkan pada perubahan yang mengacu pada arti hasil dari suatu pembelajaran. Tidak jauh berbeda dengan pandangan Slameto, didalam bukunya, Syaiful dan Aswan (2013:38) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan memunculkan perubahan setelah dilakukannya aktifitas pembelajaran. Ia menambahkan bahwa belajar tidak hanya selalu mengacu kepada kehadiran guru, tetapi dapat melalui sebuah program layaknya seperti media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi seperti komputer.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan yakni hasil yang didapatkan merupakan upaya individu yang telah ditunjukkan dengan perubahan yang berdasarkan perilaku atau penampilan, sehingga tanpa kehadiran seorang guru proses penerimaan atau pencapaian pengalaman oleh individu dapat dilakukan secara mandiri.

Strategi pembelajaran perlu dilakukan di dalam metode-metode pembelajaran yang biasa terletak pada dunia pendidikan, artinya pengajar pada umumnya akan memberikan informasi yang sangat luas kepada siswa, sedangkan siswa pada dasarnya hanya mendengarkan, mencatat, serta menyiapkan rangkuman materi, kemudian menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Siregar, Wardani, dan Hatika, 2017). Pada akhirnya, didalam kelas dengan penggunaan metode ini cenderung membosankan karena tidak adanya media pendukung serta hal ini akan berpengaruh pada kebiasaan siswa untuk cenderung aktif di dalam kelas. Padahal menurut Permendikbud No. 103 tahun 2014 dan Permendikbud No. 16 tahun 2007, pengajar akan dituntut untuk lebih kreatif dan memiliki inovasi di dalam mengadakan pembelajaran yang akan dianggap sebagai pembelajaran interaktif, inspiratif, serta memitivasi siswa untuk aktif di dalam pembelajaran.

Salah satu hal yang menjadi upaya yang dapat dilakukan seorang guru dalam menciptakan upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta menarik dan menyenangkan, dengan cara guru menggunakan media yang ada sebagai sarana dalam menyampaikan materi belajar, sehingga diharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat membantu dalam meningkatkan serta mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran sejauh ini sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan sebagian besar proses belajar mengajar yang diterapkan

di sekolah-sekolah masih mengacu kepada metode ceramah. Menurut Suryosubroto (1997:165), metode ceramah merupakan penuturan dan penerapan dalam bentuk lisan yang dilakukan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Ini juga sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Sagala (2003:201), metode ceramah berjalan dalam bentuk interaksi penuturan lisan dari guru kepada siswanya. Metode ceramah yang dilakukan ini mengharuskan keaktifan dari guru, dan kemudian pada sisi lain peserta didik berperan hanya sebagai pendengar dan penerima informasi yang dikemukakan oleh guru. Hal ini yang kerap kali yang menyebabkan proses pembelajaran berjalan tidak efektif. Alasannya karena siswa memiliki kecenderungan pasif dan muncul rasa bosan yang lebih tinggi.

Peserta didik tentunya memiliki minat belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Peserta didik yang memiliki minat di dalam belajar yang tinggi tentunya akan cenderung menjadi tekun dan semangat dalam belajar. Sedangkan sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah tentunya mereka akan memiliki semangat yang rendah serta memiliki kecenderungan malas pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menyebabkan guru memiliki alasan lebih besar untuk menyematkan media pembelajaran disetiap proses pembelajaran guna menarik antusias peserta didik untuk lebih memiliki minat belajar. Gerlach dan Ely (dalam Hamdani, 2011) juga menunjukkan pemahaman bahwa media dapat dipahami berdasarkan garis besar bahwa manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan serta keterampilan dan sikap.

Media yang digunakan dengan konteks media tersebut menarik akan mendorong peserta didik dengan motivasi belajar akan meningkat. Ini menunjukkan adanya keterkaitan antara guru yang menarik di dalam pembelajaran maka mendorong peserta didik tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga belajar di dalam lingkungan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut akan dinanti-nanti oleh peserta didik. Sedangkan sebaliknya apabila kesan guru dimata peserta didik terlihat tidak menarik maka akan berakibat peserta didik kurang antusias pada proses belajar mengajar yang dijalannya.

Pada kenyataannya, guru sering tidak memperhatikan penggunaan media pembelajaran sebagai fokus utama. sering guru menjadikan materi yang disampaikan tidak sesuai dengan metode yang sebenarnya. Selain itu masih belum adanya variasi dalam proses pembelajaran yang dijalankan. Tentunya terdapat banyak guru yang dalam faktanya belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media seperti

media visual, audio maupun audio visual. Hal ini menyebabkan peserta didik nantinya tidak adanya ketertarikan terhadap pembelajaran sehingga sulit memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.

Penggunaan media yang sering digunakan oleh para pendidik yakni dengan berunsur pada penggunaan media dengan model permainan. Menurut Rahmatin dan Khabibah (2016), Permainan juga dapat dijalankan menggunakan media pendukung proses pembelajaran yang berdasarkan aspek positif berupa peserta didik belajar dengan santai dalam pembelajaran. Dengan menggunakan unsur permainan ini juga dapat membantu pendidik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik karena peserta didik akan lebih bersemangat dan senang dengan apa yang dilakukannya.

Era Revolusi Industri saat ini menuntut dunia pendidikan untuk lebih fleksibel dalam mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran. Fauziah (2015) mengatakan, Teknologi komunikasi dan informasi akan memungkinkan peningkatan kualitas dalam pendidikan, perangkat lunak di dalam Pendidikan yang interaktif ini memberikan jalan untuk memberi inovasi Pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas tradisional. Selain itu, teknologi menjadi sumber daya yang baik dan bagus untuk penunjang proses pembelajaran dan pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Perkembangan teknologi ini semakin mendorong pembaruan dan perbaikan dalam penggunaan teknologi untuk mengambil manfaatnya sebagai penunjang perkembangan. Akibatnya guru mengalami tuntutan lebih didalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi yang sudah maju ini dengan lebih baik sebagai standar perkembangan zaman. Tidak hanya mengacu pada penggunaan teknologi yang lebih canggih, guru juga harus lebih efisien dalam pemanfaatan teknologi ini sebagai dasar pengembangan pembelajaran melalui pengembangan media apabila media yang dibutuhkan belum tersedia.

Menurut Satya (2014), teknologi yang digunakan akan meningkatkan siswa dalam hal minat belajar karena pembelajaran yang bersifat konvensional kurang mendorong minat siswa karena terbilang monoton. Selain itu, pembelajaran yang mengacu pada guru dan buku juga akan mudah membuat murid untuk bosan di dalam proses pembelajaran di kelas. Syaodih (2003), mengungkapkan bahwa proses pembelajaran menjadi suatu proses komunikasi, sehingga dengan adanya komunikasi akan tumbuh dan muncul penyimpangan sehingga tidak efektif dan tidak efisien, antara lain disebabkan Kurangnya minat dan kurangnya kegairahan. Media pada dasarnya berguna sebagai stimulus dan sebagai Tindakan

meningkatkan keserasian atau keselarasan antara pemberian informasi dari guru kepada peserta didik.

Kemajuan dalam bidang teknologi ini menuntut pendidik atau guru untuk pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang cukup populer salah satunya yakni menggunakan media cetak dalam bentuk benner atau spanduk. Kepopuleran penggunaan media ini karena kemudahan dalam penggunaan serta dalam pembuatannya. Terutama media dengan bentuk banner yang bertema permainan.

Media pembelajaran bertema permainan ini akan dicoba untuk diterapkan pada siswa kelas 8 di SMP Al-Amin Surabaya. Alasan pemilihan sekolah ini sebagai percobaan media ini dikarenakan beberapa alasan yang mendasari. Pertama adalah karena pendidik yang ada dalam pengajaran mata pelajaran PPKn merasa kurang dalam kemampuan menggunakan media dalam mendukung proses pembelajaran. Sesuai dengan yang diutarakan oleh kepala sekolah SMP Al-Amin pada observasi diawal. Kedua, munculnya fakta yang didapat pada awal observasi dari pernyataan beberapa siswa yang mengutarakan adanya rasa bosan pada saat proses pembelajaran yang berlangsung dikarenakan persentase pendidik dalam penggunaan metode ceramah yang sangat tinggi, sehingga minat belajar para siswa semakin kecil. Ketiga, kondisi lingkungan siswa yang mendukung pada penggunaan media bersifat permainan ini dalam proses pembelajaran, baik itu sarana yang diberikan oleh sekolah serta kesiapan siswa dengan diberikannya materi dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran Lupin (Ludo Pintar) ini merupakan sebuah media pendukung pembelajaran yang dikhususkan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan yang digunakan dalam media ini memiliki konsep yang hampir sama dengan permainan Ludo pada umumnya. Hanya saja ada beberapa bagian yang dimodifikasi untuk disematkan materi-materi pembelajaran berkaitan dengan mata pelajaran PPKn di tingkat SMP kelas 8. Menurut Sudirman (2006), media pembelajaran dalam bentuk permainan mempunyai beberapa kelebihan yakni permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dimainkan, digunakan serta dilakukan. Bentuk permainan ludo menjadi salah satu sarana yang dapat di implementasikan di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran perlu berjalan dengan optimal dan mengarah pada tujuan yang ingin dicapai, supaya proses belajar mengajar yang dijalankan dengan optimal mengarah pada tujuan yang ingin dicapai dalam kurikulum maka guru harus memberikan strategi pembelajaran yang mendukung. Peserta didik memerlukan dorongan dalam pembelajaran untuk

meningkatkan minat belajarnya, kebutuhan ini dapat dipenuhi dengan penggunaan media pembelajaran yang dinamis dan inovatif. Penggunaan medi sebagai stimulus bagi perkembangan peserta didik tentunya harus disesuaikan dengan sesuatu yang melekat pada peserta didik.

Peserta didik pada saat ini secara luas memiliki ketergantungan dengan penggunaan teknologi terutama smartphone. Oleh karena itu media pembelajaran “Lupin (Ludo Pintar)” ini dimunculkan atau dibuat, karena ini menjadi sarana untuk menghilangkan kebiasaan peserta didik untuk terlalu tergantung pada smartphone.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong ketertarikan peserta didik serta memperbaiki fokus peserta didik di dalam pembelajaran di kelas. Selain itu dengan minat dan fokus yang tinggi ini akan mempermudah guru didalam membuat pembelajaran lebih menarik dan peserta didik tidak mudah bosan. Dengan skema seperti ini, dengan proses maksimal akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan bantuan media pada saat proses belajar mengajar.

Mengacu pada karakteristik pada media pembelajaran Ludo Pintar (Lupin), media ini dapat disebutkan sebagai media yang menarik minat belajar peserta didik dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga peserta didik tidak mudah untuk bosan pada saat proses pembelajaran di kelas. Hal ini yang mendasari penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran “Lupin (Ludo Pintar)” sebagai media pembelajaran dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di SMP Al-Amin Surabaya”.

METODE

Penelitian ini nantinya akan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:72) bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai sebuah perlakuan terhadap satu samalain dalam kondisi yang sudah didasarkan pada kendali yang ada. Penelitian eksperimen memiliki berbagai jenis metode dimana proses pemilihan akan ditentukan oleh tujuan yang akan atau ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen semu pada dasarnya berusaha menentukan sebuah perilaku (*treatment*) dapat mempengaruhi hasil sebuah penelitian atau tidak. Creswell (2014:19) merumuskan bahwa pengaruh yang dinilai dari sebuah *treatment* dilakukan pada satu kelompok (kelompok eksperimen) dan tidak menerapkan pada kelompok yang lain (kelompok kontrol), lalu kemudian menentukan bagaimana kedua kelompok

tersebut menentukan hasil akhirnya.

Tabel 1 : Skema *Nonequivalent Control Group Design*

KELOMPOK 1	O1-----X-----O2
KELOMPOK 2	O3-----O4

O1 = Tes awal atau *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O2 = Tes akhir atau *posttest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

O3 = Tes awal atau *pretest* kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O4 = Tes akhir atau *posttest* kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan

X = *treatment* yang diberikan pada kelompok eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Amin Surabaya. Sekolah ini berlokasi di jalan raya Abdul Karim nomor 2 ke-lurahan Rungkut Menanggal, Kecamatan Gununganyar, Kota Surabaya. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1980. Berdasarkan akreditasi terakhir yang dilakukan pada tahun 2016, sekolah ini memiliki akreditasi A.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Al-Amin Surabaya. Siswa kelas VIII ini terdiri dari empat kelas, yaitu berjumlah 117 siswa. Sampel yang dipakai pada penelitian ini hanya terdiri dari dua kelas saja, yakni kelas VIII A dan kelas VIII B. Dari kedua kelas tersebut, nantinya satu kelas dikelompokkan menjadi kelas kontrol (VIII-A) dan satu kelas lagi dikelompokkan menjadi kelas eksperimen (VIII-B). Teknik pemilihan sampel ini berdasarkan pada *Purposive Sampling*, yakni suatu teknik yang menentukan sampel mengacu pada pertimbangan peneliti itu sendiri mengenai sampel yang mana atas dasar kesesuaian, kemanfaatan dan dapat mewakili semua lingkungan. Sehingga nantinya penelitian ini akan menggunakan kelas VIII-A sebagai kelas Kontrol dan kelas VIII-B sebagai kelas perwakilan kelas eksperimen yang memiliki kegunaan sebagai sarana mempermudah didalam penelitian untuk mencapai hasil yang dicari. Data *pretest* didapatkan pada tanggal 25 Agustus 2022, sedangkan data *posttest* didapatkan pada tanggal 15 September 2022. Sedangkan pada rentang waktu dua minggu tersebut dimanfaatkan untuk memberi perlakuan atau pembelajaran dengan ketentuan yang sudah direncanakan di awal penelitian yakni pembelajaran dengan menggunakan media berupa *power point*.

Instrumen yang akan digunakan dalam ujian akan menyinggung dua macam, yaitu media pembelajaran dan tes (sebagai *pretest* dan *posttest*). Media dalam pembelajaran akan digunakan untuk memisahkan antara kedua kelas, baik kelas eksploratori maupun kelas

kontrol, yang nantinya kelas uji coba akan memanfaatkan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)”. Sedangkan kelas kontrol akan memanfaatkan media *power point*. Kemudian, tes sebagai instrumen digunakan sebagai sumber perspektif untuk memperoleh informasi tentang kemampuan siswa dalam *pretest* dan *posttest* untuk menghadapi pertanyaan mata pelajaran PKn tentang pentingnya hubungan antara Kata Pengantar UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Proklamasi Kemerdekaan.

Penelitian ini, perlu dilakukan pengujian terhadap instrument yang digunakan. Instrument yang dimaksudkan adalah soal *pretest* dan soal *posttest*. Pengujian instrument mencakup dua tahap yakni uji validitas dan uji reliabilitas. Legitimasi instrumen dalam penelitian ini adalah ketepatan suatu instrumen atau perangkat pemeriksaan untuk mengkuantifikasi ketepatan gagasan yang akan diestimasi, sehingga instrumen ini nantinya memiliki legitimasi pada tingkat yang layak. Seperti yang ditunjukkan oleh Arikunto (2010:211) legitimasi adalah tindakan untuk menjadi pembantu derajat legitimasi atau legitimasi instrumen yang layak. Instrumen yang dinyatakan substansial juga akan memiliki tingkat legitimasi yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang memiliki legitimasi akan memiliki legitimasi yang rendah.

Apabila koefisien sambungan (*r*) yang akan diperoleh lebih dari atau bahkan sama dengan koefisien pada tabel nilai *r*, khususnya pada tingkat kepentingan 5% atau 1%, maka instrumen tes yang dicobakan diucapkan. substansial, dan jika koefisien hubungan (*r*) yang diperoleh tidak sama persis dengan koefisien pada tabel nilai *r*, maka instrumen tes yang dicobakan dinyatakan tidak valid.

Pelaksanaan peninjauan ini akan didasarkan pada beberapa tahapan yang mengacu pada tiga tahapan, yaitu tahapan kesiapan, tahapan pelaksanaan uji coba dan tahapan perencanaan pengkajian dan pelaporan. Tahap *Underlying* adalah tahap pendahuluan yang diselesaikan sebelum melakukan pemeriksaan penyutradaraan. Tahap pendahuluan ini mencakup empat hal, yaitu (a) Persepsi primer, (b) Perencanaan rekomendasi eksplorasi, (c) Kesiapan instrumen ujian sebagai soal ujian, dan (d) Izin eksplorasi.

Pada dasarnya tahapan pelaksanaan ujian ini akan dipisahkan menjadi tiga tahapan, yaitu (a) Pemberian *pretest* untuk mengetahui dominasi gagasan sebelum dilakukan *treatment* melalui pemahaman penggunaan media, (b) Pelaksanaan strategi pembelajaran pada kedua kelas, baik kelas eksploratif maupun kelas kontrol dengan pemanfaatan media khusus sesuai dengan yang diharapkan dan (c) Penyusunan *posttest* untuk melihat peningkatan penguasaan gagasan setelah mengikuti

latihan pembelajaran.

Tahap ketiga adalah penilaian dan perencanaan laporan. Pada tahap ini menyinggung tahap eksplorasi dalam rangka penanganan informasi hasil belajar siswa. Yang nantinya akan dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut (a) Mengumpulkan informasi yang didapat, (b) Menangani informasi penelitian, (c) Meneliti dan menelaah penemuan-penemuan dalam eksplorasi, dan (d) Mencapai determinasi

Uji spekulasi akan dilakukan sebagai cara untuk melihat ada tidaknya dampak penggunaan media pendidikan terhadap hasil belajar siswa. Uji spekulasi yang akan digunakan adalah uji t, standar uji t ini adalah untuk menganalisis mean dari dua pertemuan. Perincian spekulasi yang akan digunakan dalam ulasan ini adalah sebagai berikut (1) Spekulasi yang tidak valid (H_0) adalah tidak terdapat perbedaan yang masif dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada kelas eksplorasi dengan menggunakan media pembelajaran “Ludo Pintar”. (Lupin)” dengan kelas kontrol memanfaatkan media power point, atau (2) Teori Kerja (H_a) terdapat perbedaan yang sangat besar dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa pada kelas uji coba memanfaatkan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” dengan kelas kontrol memanfaatkan media power point.

Menentukan pilihan dari hasil uji spekulasi merupakan hasil uji t yang kemudian akan dikontraskan dan t tabel dengan t tabel menggunakan taraf kepentingan 5% untuk uji satu pihak untuk memutuskan apakah H_0 adalah diakui atau diberhentikan. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 , yang berarti bahwa hasil belajar siswa kelas uji coba setara dengan siswa kelas kontrol. ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$). Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diakui, yang berarti bahwa hasil belajar siswa kelas uji coba lebih tinggi dari siswa kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan mempengaruhi kualitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan pendidikan mengacu kepada interaksi pendidik dengan peserta didik didalam proses pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran erat kaitannya dengan pemberian suatu pengetahuan antara satu pihak kepada pihak lainnya. Secara keseluruhan peserta didik memiliki tingkat minat yang berbeda-beda satu sama lain. Terdapat peserta didik dengan minat belajar yang tinggi tetapi juga terdapat peserta didik dengan minat belajar yang rendah. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan peserta didik itu sendiri.

Peserta didik dengan minat belajar yang rendah sering kali menunjukkan perilaku-perilaku yang tidak selayaknya dilakukan di dalam kelas, seperti tidur dikarenakan bosan dengan proses pembelajaran yang dijalannya. Salah satu solusi yang dapat digunakan oleh

pendidik yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajar akan menjadi pendorong bagi siswa di dalam proses belajar mengajar sehingga akan memastikan tujuan pembelajaran akan di capai dengan maksimal. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan mengacu pada beberapa konteks seperti halnya dengan tercapainya pemahaman siswa akan materi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu juga bertujuan mencapai kondisi pembelajaran yang lebih aktif, bukan hanya aktif bagi pendidik saja, tetapi juga bagi siswa itu sendiri. Sehingga memunculkan adanya keselarasan antara semua objek di dalam kelas. Objek yang dimaksudkan adalah pendidik dan siswa, yang bukan berdasarkan pada proses penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada siswa, tetapi juga adanya respon dari siswa untuk mendapatkan pengetahuan itu sendiri.

Media pembelajaran mengacu pada sudut pandang bukan berdasarkan alat dan bahan saja, melainkan segala Tindakan yang memungkinkan siswa mencapai pengetahuan. Media pembelajaran dapat juga diartikan sarana yang digunakan di dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi setiap peserta didik. Sehingga pada dasarnya media pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang ingin disampaikan oleh pendidik.

Penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes dengan menggunakan beberapa soal. Sehingga sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional (menggunakan *Power Point*) untuk kelas kontrol, maka perlu dilakukan *pretest* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen terlebih dahulu. Tujuan *pretest* ini untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa terhadap materi yang ingin diuji. Kemudian, pembelajaran bisa dijalankan. Sehingga nantinya dengan nilai *pretest* yang didapat akan dapat diukur dengan hasil belajar yang di dapatkan dari proses pembelajaran dengan penggunaan media. Hasil belajar yang didapat siswa nantinya juga perlu di ukur. Cara pengukuran tingkat pemahaman siswa dilakukan dengan pemberian tes berupa *posttest* dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang sudah disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu metode dan perangkat yang dapat berfungsi sebagai perantara untuk penyampaian dan penyimpanan data dalam berbagai struktur baik sebagai suara, visual, atau keduanya dalam dua struktur yang ditentukan untuk memberikan dorongan kepada siswa untuk terus fokus pada sedang belajar. Dengan melibatkan media melalui media pembelajaran, korespondensi dan pergaulan yang

digunakan dalam mendidik dan memperoleh latihan mulai dari pendidik ke peserta didik atau sebaliknya ternyata tidak sulit untuk dilakukan.

Media dapat juga dikategorikan dalam beberapa jenis yakni menjadi dua jenis berupa media sederhana (tradisional) dan media teknologi modern. Pada dasarnya media sederhana (tradisional) memiliki kecenderungan adanya penggunaan media dengan berfokus pada sistem tradisional seperti dalam bentuk konvensional atau sederhana. Sedangkan media teknologi modern berdasarkan pada adanya penggunaan peralatan yang sudah berkembang untuk menghasilkan media yang layak digunakan sehingga di dalam proses pembelajaran dapat mendukung pembelajaran tersebut. Dalam kaitannya dengan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media teknologi mutakhir menghasilkan sebuah media bernama Lupin (Ludo Pintar). Media ini hasil dari perkembangan teknologi dengan menghubungkan pada permainan tradisional yang sudah banyak diketahui oleh banyak orang yaitu Ludo, permainan tradisional yang berasal dari India. Penggunaan media ini pada dasarnya sama dengan permainan ludo tradisional pada umumnya.

Belakangan ini, terutama di era penggunaan digital yang semakin luas ini, permainan Ludo yang dasarnya sebagai permainan tradisional mulai ditampilkan kembali dalam bentuk baru, yakni bukan dalam bentuk fisik tetapi dalam bentuk digital. Sebagai contoh saja game 'Ludo King' yang tersedia di *Google Play Store* dan *Apple App Store* untuk diunduh atau di *download*, yang mana pemain akan memainkan game Ludo dan bisa bermain dengan teman.

Media pembelajaran yang akan dicoba dalam ujian ini adalah media pembelajaran yang disebut Ludo Pintar (Lupin). Ludo adalah permainan adat mulai dari India. Model permainan ini hampir sama dengan permainan seperti 'Snakes and Stepping stools' atau 'Sindikasi' yang dimainkan menggunakan papan oleh dua sampai empat orang. Setiap pemain diharapkan menjadi yang tercepat dalam mengirimkan salah satu token yang diklaim dari 'base camp' ke area tengah papan yang merupakan tujuan akhir dari game ini.



Gambar 1 : media 'Ludo Pintar (Lupin)'

Pada dasarnya sistem permainan pada media 'Ludo Pintar (Lupin)' ini nantinya akan sama persis seperti versi tradisionalnya. Yang mana keberuntungan menjadi kunci dalam permainan ini, karena angka dadu cukup menjadi pengaruh penting dalam menentukan kemenangan. Token pertama yang keluar tidak memerlukan jumlah tertentu dari angka dadu yang diperoleh. Tetapi untuk selanjutnya, token dapat keluar apabila salah satu token mencapai kotak dengan simbol bintang. Begitu seterusnya.

Permainan yang dimainkan dengan penggunaan media pembelajaran "Ludo Pintar (Lupin)" ini memiliki beberapa aturan, seperti : (1) dibentuk 4 atau 8 kelompok, (2) setiap kelompok akan mendapat sisi yang berbeda, (2) setiap kelompok akan mendapat bidak dengan warna yang berbeda dengan kelompok lain, (4) bidak dapat bergerak sesuai dengan jumlah angka pada dadu, (5) kelompok dengan capaian pada garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.

Setelah masing-masing kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol telah menjalani pembelajaran dengan penggunaan media "Lupin (Ludo Pintar)" untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional (dengan *Power Point*) untuk kelas kontrol, maka akan dilanjutkan pada langkah selanjutnya yaitu diberikan soal *posttest* untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa masing-masing kelas.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental*. Penelitian ini membagi dua kelas dengan perlakuan yang berbeda. Pertama, kelas VIIIA dengan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *power point* sebagai kelas kontrol. Serta kedua, kelas VIIIB dengan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Lupin (Ludo Pintar) sebagai kelas eksperimen. Sehingga metode *quasi-experimental* ini didukung dengan Skema *Nonequivalent Control Group Design*.

Sebuah penelitian yang berbentuk eksperimen dapat dinyatakan valid apabila hasil yang diperoleh merupakan hasil yang dapat dianggap mengacu pada manipulasi variabel bebasnya, juga hasil yang ada dapat diterapkan di lingkungan atau kondisi yang lebih lebar (luas) atau di luar *setting* eksperimen tersebut. karenanya perlu adanya validitas internal serta validitas eksternal. Validitas internal dipengaruhi oleh kondisi dimana hasil penelitian diperoleh langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi bukan dari variabel lain. Nantinya validitas internal ini memerlukan pengendalian akan beberapa faktor terutama lokasi kelas yang memiliki fasilitas dan situasi yang sama, selain itu pemilihan subjek dalam penelitian yang sama-sama memiliki situasi yang serupa yakni pada penelitian ini yaitu belum mengalami pemberian

perlakuan berupa materi pembelajaran yang dipilih.

Sedangkan validitas eksternal mengalami kondisi dimana hasil yang didapat pada data dapat ditetapkan (diregeneralisasikan) pada lingkungan di luar lingkungan eksperimen itu berlangsung. Upaya yang dapat dilakukan berbagai macam cara. Seperti pengaturan reaktif berupa upaya membuat antar kelas tidak merasa adanya ancaman persaingan, selain itu kontaminasi dan bias pelaku eksperimen, yang dilakukan demi tidak mengurangi obyektifitas penilaian.

Pada penelitian ini pada dasarnya akan dilakukan proses belajar mengajar seperti biasa dilakukan oleh guru dikelas. Hanya saja dengan perlakuan yang telah direncanakan. Proses belajar mengajar ini menjadi interaksi tersendiri antara guru sebagai pemberi pengetahuan dengan siswa sebagai penerima pengetahuan. Sehingga tentunya diperlukan media untuk menyampaikannya. Media yang dimaksud bisa dalam segala bentuk. Utamanya, media dapat digambarkan sebagai sesuatu yang dapat dirasakan oleh salah satu indra siswa. Sebagai contoh penciuman siswa dapat digunakan untuk media-media yang berkaitan dengan bau, dan banyak lagi media yang dapat digunakan.

Proses belajar mengajar ini, tentunya adanya beberapa tahapan didalam pelaksanaannya, terutama pada penelitian ini. Pada awal atau sebelum dilakukan pembelajaran terdapat satu ketentuan yaitu perlakuan awal. Perlakuan terhadap setiap kelas ini diawali dengan pemberian tes berupa *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Tes yang diberikan Pada penelitian ini Hipotesis Nol (H_0) yakni tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” dengan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*. Sehingga nantinya akan didapatkan hasil berdasarkan pada acuan hipotesis yang dimiliki, apakah penggunaan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” ini memiliki dampak pada siswa berkaitan dengan hasil belajar yang di dapatkan setelah melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan materi makna hubungan pembukaan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 dengan proklamasi kemerdekaan di materi SMP kelas 8.

Instrumen berupa soal *pretest* dan soal *posttest* perlu adanya pengujian untuk menentukan instrument tersebut layak tidak untuk digunakan. Menurut Arikunto (2010: 221) suatu alat dapat dipercaya cukup untuk digunakan sebagai alat penyampai informasi karena alat tersebut sangat baik. Pengujian yang pertama adalah uji validitas, pada uji validitas, dilakukan pengujian pada 30 soal *pretest* dan *posttest* yang didapatkan hasil 16 soal yang dinyatakan valid dan 14 soal dinyatakan tidak valid. Ini

dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan data yang didapat sebesar 0,48 sehingga dihasilkan data yang reliabel. Sehingga soal *pretest* dan soal *posttest* sudah dapat digunakan untuk menjadi instrument penelitian.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran “Savvy Ludo (Lupin)” cenderung diselesaikan dengan mencari perbedaan skor normal *posttest* antara kelas kontrol dan kelas trial. Berdasarkan perhitungan tersebut cenderung dapat disimpulkan apakah penggunaan media pembelajaran tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn atau tidak. Kehebatan nilai ini seharusnya dapat dijadikan sebagai bahan uji coba jika muncul eksplorasi serupa yang sepenuhnya bertujuan untuk menguji dampak media pembelajaran lainnya.

Data yang telah dikumpulkan meliputi hasil *pretest* untuk masing-masing kelas dengan jumlah siswa sama yaitu 25 siswa dan hasil *posttest* untuk masing-masing kelas dengan jumlah siswa yang sama yaitu 25 siswa. Kelas kontrol mengacu pada kelas VIII-A dan kelas eksperimen mengacu pada kelas VIII-B Adapun hasilnya, sebagai berikut :

Tabel 2 : Daftar hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol					Kelas Eksperimen				
N o	Nilai Pretest	F	Nilai Posttest	F	N o	Nilai Pretest	F	Nilai Posttest	F
1	20	1	60	2	1	25	1	60	1
2	30	5	65	2	2	30	2	70	2
3	35	2	70	5	3	35	2	75	7
4	40	2	75	4	4	40	4	80	6
5	45	5	80	10	5	45	4	85	4
6	50	2	85	2	6	50	3	90	3
7	55	4			7	55	6	95	1
8	60	3			8	60	1		
9	65	1			9	65	2		

Pada tabel 2 di atas menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol menunjukkan dari 25 siswa menunjukkan nilai *pretest* dengan hasil nilai 20 untuk 1 siswa, 30 untuk 5 siswa, 35 untuk 2 siswa, 40 untuk 2 siswa, 45 untuk 5 siswa, 50 untuk 2 siswa, 55 untuk 4 siswa, 60 untuk 3 siswa dan 65 untuk 1 siswa. Sedangkan pada nilai *posttest* menunjukkan kenaikan nilai siswa yaitu diawali dengan nilai 60 untuk 2 siswa, 65 untuk 2 siswa, 70 untuk 5 siswa, 75 untuk 4 siswa, 80 untuk 10 siswa dan 85 untuk 2 siswa.

Kemudian pada hasil kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” pada nilai *pretest*

tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol yaitu 25 untuk 1 siswa, 30 untuk 2 siswa, 35 untuk 2 siswa, 40 untuk 4 siswa, 45 untuk 4 siswa, 50 untuk 3 siswa, 55 untuk 6 siswa, 60 untuk 1 siswa, 65 untuk 2 siswa. Sedangkan hasil *posttest* yakni 60 untuk 1 siswa, 70 untuk 2 siswa, 75 untuk 7 siswa, 80 untuk 6 siswa, 85 untuk 4 siswa, 90 untuk 3 siswa, 95 untuk 1 siswa.

Pada tabel 2 di atas menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol dari awal yaitu 20 untuk 1 siswa menjadi 60 untuk 2 siswa. Selain itu untuk nilai tertinggi pada *pretest* hanya setinggi 65 untuk 1 siswa menjadi 85 untuk 2 siswa. Data *pretest* didapatkan pada tanggal 25 agustus 2022, sedangkan data *posttest* didapatkan pada tanggal 15 september 2022. Sedangkan pada rentang waktu dua minggu tersebut dimanfaatkan untuk memberi perlakuan atau pembelajaran dengan ketentuan yang sudah direncanakan di awal penelitian yakni pembelajaran dengan menggunakan media berupa *power point*.

Pada tabel 2 di atas juga menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu terdapat 1 siswa dengan nilai 60, 2 siswa dengan nilai 70, 7 siswa dengan nilai 75, 6 siswa dengan nilai 80, 4 siswa dengan nilai 85, 3 siswa dengan nilai 90, serta 1 siswa dengan nilai 95. . Secara sudut pandang awal tampak dari kedua nilai yang didapat tidak ada perbedaan yang berarti. Namun hal ini perlu dilakukan perhitungan lebih lanjut berdasarkan data-data yang sudah didapatkan tersebut.

Data *pretest* didapatkan pada tanggal 27 agustus 2022, sedangkan data *posttest* didapatkan pada tanggal 17 september 2022. Sedangkan pada rentang waktu dua minggu tersebut dimanfaatkan untuk memberi perlakuan atau pembelajaran dengan ketentuan yang sudah direncanakan di awal penelitian yakni pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar (Lupin).

Tabel 3 : Data *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol									
Pretest					Posttest				
Nil ai	F	Me an	SD	Vari ans	Nil ai	F	Me an	SD	Vari ans
20	1	44,4	11,859	146,5	60	2	74,8	6,997	51
30	5				65	2			
35	2				70	5			
40	2				75	4			
45	5				80	10			

50	2				85	2			
55	4								
60	3								
65	1								
Kelas Eksperimen									
Pretest					Posttest				
Nil ai	F	Me an	SD	Vari ans	Nil ai	F	Me an	SD	Vari ans
25	1	46,6	10,556	116,083	60	1	79,8	7,547	59,33
30	2				70	2			
35	2				75	7			
40	4				80	6			
45	4				85	4			
50	3				90	3			
55	6				95	1			
60	1								
65	2								

Pada tabel 3 menunjukkan beberapa perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dalam hasil *pretest* diawal sebelum dilakukannya proses pembelajaran dengan penggunaan media masing-masing. Pada kelas kontrol didapatkan rata-rata (*Mean*) nilai yakni sebesar 44,4 dengan SD (Standar Deviasi) sebesar 11,859 serta didapat angka varians sebesar 146,5. Sedangkan pada kelas eksperimen di dapatkan rata-rata (*Mean*) nilai sebesar 46,6 dengan SD (Standar Deviasi) sebesar 10,556 serta didapat angka varians sebesar 116,083.

Pada tabel 3 di atas juga menunjukkan data *Posttest* yang didapat dari siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan. Pada data tersebut, tampak pada kelas kontrol didapat rata-rata (*Mean*) nilai yang cukup tinggi yakni 74,8 dengan SD (Standar Deviasi) sebesar 6,997 serta didapat angka varians sebesar 51. Sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata (*Mean*) nilai sebesar 79,8 dengan SD (Standar Deviasi) diangka 7,547 serta didapat angka varians sebesar 59,33.

Data-data yang telah didapatkan pada *Pretest* dan *posttest* perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu. Pengujian yang dimaksudkan disini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Sehingga data-data tersebut dapat diolah ditahap selanjutnya. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal.

Uji normalitas merupakan prasyarat untuk menentukan data tersebut yang digunakan normal atau

tidak. Penelitian ini menggunakan uji *lilifors*. Hasil uji *lilifors* dari data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas dinyatakan dalam tabel berikut :

Tabel 4 : Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

KELOMPOK	PRETEST		POSTTEST		L hitung < L tabel
	L hitung	L tabel	L hitung	L tabel	
Eksperimen	0,098	0,173	0,133	0,173	Normal
Kontrol	0,123	0,173	0,153	0,173	Normal

Tabel 4 di atas, menunjukkan hasil uji *lilifors* yang telah dilakukan. Data yang didapatkan ini diolah dengan rumus uji *lilifors* sehingga didapatkan data yang ada. Hasil yang didapat, menunjukkan bahwa pada kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data *pretest* dan *posttest* yang di dapatkan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Pada data kelas eksperimen, pada data *pretest* menunjukkan L hitung Sebesar 0,098. Sedangkan pada *posttest* menunjukkan L hitung sebesar 0,133. Pada data kelas kontrol, tidak jauh berbeda dimana data *pretest* menunjukkan L hitung sebesar 0,123. Sedangkan pada data *posttest* L hitung sebesar 0,153. Data ini menggunakan uji *lilifors* dengan taraf signifikasi 5%.

Data yang didapat selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk mencari tahu data yang didapat homogen atau tidaknya. Sehingga baik data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol perlu dilakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas :

Tabel 5 : Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Varsians	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan
Pretest kelas kontrol	146,5	2,872549	1,983759	Tidak Homogen
Posttest kelas kontrol	51			
Pretest kelas eksperimen	116,083	2,006460	1,9837595	Tidak Homogen
Posttest kelas eksperimen	59,333			

Berdasarkan tabel 5 di atas, berdasarkan varsians yang didapat yaitu *pretest* kelas kontrol sebesar 146,5 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 51. Sedangkan *pretest* kelas eksperimen sebesar 116,083 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 59,333. Ini didapatkan berdasarkan nilai siswa yang berjumlah 50 siswa dengan rincian 25 siswa kelas kontrol dan 25 siswa kelas eksperimen.

hasil dari uji homogenitas menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga kedua data dinyatakan tidak homogen. Pada kelas kontrol menunjukkan F_{hitung} sebesar 2,87. Sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan F_{hitung} sebesar 2,006. Kedua angka ini lebih besar dari F_{tabel} sebesar 1,983. Sehingga kedua data dianggap tidak homogen. Data yang menunjukkan tidak homogen ini selanjutnya dapat dilanjutkan pada pengolahan data selanjutnya.

Langkah selanjutnya dalam pengolahan data adalah uji hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan di dalam penggunaan media pembelajar Lupin (Ludo Pintar) dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan uji t. pada uji hipotesis ini dibagi menjadi dua, yaitu uji hipotesis pada data *pretest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, serta uji hipotesis pada data *posttest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nantinya prinsip uji t yaitu membandingkan rata-rata (mean) kedua kelompok.

Perumusan untuk uji t mengacu pada data yang berdistribusi normal dan homogen serta data yang berdistribusi normal dan tidak homogen. Sehingga uji t yang dilakukan adalah menurut rumus data yang berdistribusi normal dan tidak homogen, hal ini dikarenakan data yang telah didapat menunjukkan hasil uji normalitas dengan distribusi normal serta uji homogenitas yang menghasilkan data yang tidak homogen. Sehingga dengan rumus yang ada didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 6 : uji hipotesis data *pretest*

Kelompok	T hitung	T tabel	HASIL
Kontrol	0,311	1,677	Ha ditolak, Ho diterima
Eksperimen			

Pada tabel 6 di atas, menunjukkan hasil uji hipotesis pada data *pretest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel diatas, menunjukkan bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ sehingga kesimpulan yang didapat bahwa H_a ditolak, H_o diterima. Artinya adalah data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal pada kelas kontrol sama dengan kemampuan awal pada kelas eksperimen pada saat sebelum dilakukannya perlakuan (pembelajaran yang dirancang). Ini didapatkan dari soal *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik diawal sebelum diberikan perlakuan. Hasil yang didapatkan menjadi pedoman bahwasannya kedua kelas memiliki kemampuan yang sama, sehingga Ketika diberikan perlakuan akan mendapatkan hasil yang relevan antara kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media

pembelajaran Lupin (Ludo Pintar) dan kelas yang diberikan perlakuan berupa media *power point*.

Setelah didapatkan hasil uji hipotesis dari nilai-nilai pretest maka selanjutnya adalah pada uji hipotesis terhadap hasil atau nilai yang di dapatkan dari nilai posttest dari kedua kelas, baik itu kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Berikut adalah hasilnya :

Tabel 7 : uji hipotesis data *posttest*

Kelompok	T hitung	T tabel	HASIL
Kontrol	2,380	1,677	Ha diterima, Ho ditolak
Eksperimen			

Pada tabel 7 di atas, menunjukkan hasil uji hipotesis pada data *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel diatas, menunjukkan bahwa T hitung > T tabel sehingga kesimpulan yang didapat adalah Ho ditolak dengan taraf signifikannya sebesar 5%. Artinya adalah data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas kontrol yang menggunakan media *power point* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Lupin (Ludo Pintar).

Hasil pretest kedua kelas tersebut didapatkan nilai rata-rata (*Mean*). Pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 44,4. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 46,6. Setelah dilaksanakannya tes awal (*Pretest*), kedua kelas mulai diberi perlakuan sesuai dengan perencanaan yang sudah ditentukan. Perencanaan yang dimaksudkan disini adalah proses pembelajaran dengan materi PPKn kelas 8 pada bab 2 yang berkaitan dengan kedudukan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 serta hubungan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 dengan Proklamasi Kemerdekaan dan Pancasila.

Setelah usai diberikan perlakuan, kedua kelas akan diberikan tes lanjutan berupa *posttest* untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang telah didapatkan oleh kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol, didapat nilai rata-rata sebesar 74,8. Sedangkan pada kelas eksperimen, didapat nilai rata-rata sebesar 79,8.

Pada pengolahan data, pada uji normalitas, dari kedua kelas didapatkan bahwa data yang didapat merupakan data yang berdistribusi normal. Data menggunakan Ltabel dengan nilai 0,173 dengan tingkat kesukaran 0,05. Pada data kelas kontrol, tidak jauh berbeda dimana data *pretest* menunjukkan L hitung sebesar 0,123. Sedangkan pada data *posttest* L hitung sebesar 0,153. Pada data kelas eksperimen, pada data *pretest* menunjukkan L hitung Sebesar 0,098. Sedangkan pada *posttest* menunjukkan L hitung sebesar 0,133.

Pada pengolahan data, setelah uji normalitas yakni uji homogenitas, pada kelas kontrol menunjukkan Fhitung sebesar 2,87. Sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan Fhitung sebesar 2,006. Kedua angka ini lebih besar dari Ftabel sebesar 1,983. Sehingga kedua data dianggap tidak homogen.

Pada uji-t pada data yang dimiliki, T hitung > T tabel sehingga kesimpulan yang didapat bahwa Ha diterima, Ho ditolak. Data ini didapat dari hasil uji-t dengan hasil T hitung sebesar 2,380 dengan T tabel sebesar 1,677. Hasil yang didapat ini telah menunjukkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda antara kelas dengan perlakuan menggunakan media Lupin (Ludo Pintar) dengan kelas yang mendapat perlakuan berupa menggunakan media *power point*.

Eksplorasi ini sesuai dengan penelitian yang diketuai oleh Putri Zakiatul Jannah pada tahun 2014 dengan judul Dampak Media Pembelajaran Zooming Show Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Temperatur dan Intensitas. Strategi pemeriksaan yang digunakan adalah perencanaan semi eksplorasi dengan Noncomparable Benchmark Group Plan dan metode pemeriksaan purposive.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran zooming show lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa biasa tanpa menggunakan media pembelajaran zooming show. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksploratori lebih baik dalam mengerjakan kapasitasnya daripada mengingat (C1), menggenggam (C2), menerapkan (C3), dan menelaah (C4). Selain itu, dilihat dari pemeriksaan informasi nontes melalui jajak pendapat, reaksi siswa terhadap media pembelajaran peragaan zoom berada pada kelas besar dengan taraf 76%. Jadi angka ini dianggap sangat tinggi.

Tidak hanya dari segi ujian yang diarahkan oleh Putri Zakiatul Jannah, penelitian ini juga memiliki kesamaan dan sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Riska Ayu Triswadani tahun 2018 dengan judul Dampak Penggunaan Media Umum Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Topik Terpadu Kelas IV SD.

Dalam eksplorasi yang diarahkan Riska tahun 2018, diduga ada dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Kasus tersebut setara dengan ulasan ini dimana terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diberi media pembelajaran dan yang tidak diberi media pembelajaran.

Ujian ini juga sesuai dengan hasil eksplorasi yang dipimpin oleh Prasetyo Adi Nurcahyo pada tahun 2016 dengan judul Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tenaga Mesin dan Perubahan Energi di SMKN 2 Depok.

Tidak jauh berbeda dengan pemeriksaan yang dipimpin oleh dua orang tadi, penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif sebagai semi trial plan dengan Nonequivalent Benchmark Group Plan.

Prasetyo Adi Nurcahyo mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: (1) Dilihat dari estimasi efek susulan beda *gathering t-test* pada jam *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksplorasi setara dengan siswa kelas kontrol.

Ujian ini sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Muhammad Rahmatullah tahun 2011 dengan judul Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Film Berenergi Terhadap Hasil Belajar (Konsentrasi Eksplorasi Pada Mata Pelajaran Investigasi Ramah Bagi Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin). Melibatkan strategi kuantitatif sebagai semi explore (semi try different things with) a Nonequivalent Benchmark Group Plan.

Penemuan-penemuan Muhammad Rahmatullah menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar pada saat menggunakan media film berenergi, (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan media film animasi, (3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa lanjutan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media film animasi.

Hasil yang didapat dalam ulasan ini, bahwa penggunaan media Lupin (Ludo Pintar) berdampak pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media force point. Hal ini sesuai dengan penilaian Hamalik (dalam Arsyad 2011; 15) yang berpendapat bahwa media dapat mendorong keinginan dan minat baru, menciptakan inspirasi dan menyegarkan latihan belajar dan mempengaruhi siswa. Sehingga pemanfaatan media ini membantu siswa untuk lebih terinspirasi oleh pengalaman mendidik dan mendidik.

Hasil penelitian ini searah dengan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2013;13) mengemukakan bahwa semakin kongkrit media pembelajaran maka semakin banyak pengalaman belajar yang didapat peserta didik. Kemudian lagi, semakin dinamis materi pembelajaran, semakin sedikit kesempatan untuk berkembang bagi siswa.

Pengalaman pendidikan di wali kelas merupakan karya yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didiknya. Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui kesempatan untuk berkembang bagi siswa dan pendidik. Sanjaya (2006: 162) berpendapat bahwa keterlibatan dengan pengalaman mendidik dan berkembang dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman berputar. Cara paling umum untuk memperoleh pengalaman langsung dibantu melalui

latihan belajar dalam keadaan nyata. Sementara itu, siklus menyimpang diselesaikan sebagai upaya mengatasi keterbatasan yang tidak semua materi pembelajaran dapat diperkenalkan secara lugas. Oleh karena itu, untuk memberikan kesempatan tumbuhnya pendidik membutuhkan perangkat melalui media pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan kerucut keterlibatan Edgar Dale (Sanjaya, 2006: 163) yang berpendapat bahwa untuk memahami tugas media selama waktu yang dihabiskan untuk mendapatkan peluang pertumbuhan bagi siswa, Edgar Dale menggambarkannya dalam sebuah kerucut yang kemudian disebut kerucut keterlibatan (cone of experience). Kerucut keterlibatan Edgar Dale umumnya diambil untuk menentukan panduan atau media yang tepat, untuk memperoleh peluang pertumbuhan yang mudah.

Guru sering salah menilai pengalaman mengajar dan mendidik, karena sebagian guru beranggapan bahwa pengalaman mengajar dan mendidik dengan menggunakan media pembelajaran dianggap bermasalah, menyita banyak waktu dan cenderung membuat siswa tidak berkemas dalam belajar karena perhatiannya akan terpusat pada media saja.

Sesuai dengan kerucut keterlibatan Dale, diperolehnya hasil belajar melalui indera penglihatan sekitar 75%, indera pendengaran sekitar 13%, dan melalui berbagai indera lainnya 12%. Sehingga kerucut pengalaman Dale menggambarkan kondisi pengalaman yang diperoleh yakni semakin kebawah maka semakin besar pengalaman dan penguasaan akan sebuah pengetahuan. Ketentuan ini dijabarkan sebagai berikut : Kegiatan membaca (tingkat pemahaman 10 persen), mendengar (20 persen) dan melihat gambar (30 persen).

Pada tingkatan ini merupakan pengalaman penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang ditemui pertama kali. Pemelajar masih bersifat sebagai partisipan sehingga tingkat pemahamannya akan paling sedikit dibandingkan dengan jenis cara pembelajaran lainnya. Selanjutnya Berdiskusi (50 persen) dan Presentasi (70 persen).

Pada tingkatan ini pemelajar sudah diberikan suatu bentuk permasalahan yang menstimulasi mereka untuk aktif berpikir. Sifat pemelajar masih partisipan karena mereka belum diberikan permasalahan yang konkrit, dan Bermain peran, bersimulasi dan melakukan hal yang nyata (90 persen). Pada tingkatan terakhir ini, pemelajar sudah bertindak sebagai pengamat yang turun langsung dan berperan aktif dalam sebuah permasalahan sehingga tingkat pemahaman yang diperoleh adalah tingkat yang paling besar. Pada tingkat ini jugalah dianggap seseorang mendapatkan pemahaman materi atau pengetahuan lebih menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran yang lebih kongkrit dengan mempraktekkan langsung dengan permainan dan didukung dengan teori Dare beserta kerucut pengalaman ini menunjukkan sejalan dengan hasil yang didapat dari penelitian ini yang mengarahkan siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajar permainan Ludo Pintar (Lupin). Koesnandar (2003:77) menegaskan bahwa cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang objek tersebut akan sangat membantu pendidik dalam memberikan penjelasan. Selain itu juga akan menghemat kata-kata, waktu, dan penjelasan akan lebih muda dipahami oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat miarso (2004:458-460) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa kegunaan media pembelajaran seperti mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada peserta didik sehingga otak akan berfungsi dengan optimal, dapat membatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, memungkinkan adanya interaksi peserta didik dengan lingkungan, meningkatkan efek sosialisasi serta meningkatkan kemampuan ekspresi diri.

Sejalan dengan pendapat Ahmadi dan Joko (1997:105) hasil belajar dipengaruhi oleh kondisi psikologi setiap individu. Kondisi psikologi dalam kaitannya pada minat seseorang akan menimbulkan pencapaian hasil belajar yang lebih baik daripada kondisi minat seseorang yang lebih rendah. Kondisi psikologi ini mempengaruhi hasil belajar pada dasarnya bukan hanya pada minat tetapi juga kecerdasan, bakat, kemampuan kognitif ataupun motivasi belajar.

Hasil yang didapatkan ini dapat diartikan dengan sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan Lupin (Ludo Pintar) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi makna hubungan pembukaan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 dengan proklamasi kemerdekaan di materi SMP kelas 8 dibandingkan dengan kelas dengan penggunaan media yang seadanya seperti penggunaan *power point* dalam proses belajar mengajar di kelas. Ini juga dipengaruhi oleh keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar yang pada dasarnya dengan penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar (Lupin) ini siswa lebih memiliki ruang untuk mengekspresikan dirinya di dalam proses belajar mengajar dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan penggunaan *power point* sebagai fokus utama.

Konteks dalam penggunaan media pembelajaran ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale,

yakni kerucut pengalaman Dale, yang pada dasarnya penggunaan media pembelajaran, terutama media yang mendorong siswa untuk aktif di dalam proses pembelajaran di dalam kelas akan mendorong siswa untuk secara langsung mendapatkan pengalaman yang lebih tinggi. Pengalaman ini berkaitan dengan tingkat pengetahuan yang di dapat oleh siswa pada saat materi itu disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” ini memunculkan keaktifan siswa di dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan siswa harus berinisiatif di dalam proses permainan yang berlangsung. Sehingga siswa nantinya harus berkembang secara individu walaupun proses pembelajarannya dilakukan secara berkelompok. Proses pembelajaran ini dikarenakan terdapat dorongan dengan penggunaan media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” ini yang mengharuskan setiap siswa untuk ikut bermain di dalam permainan tersebut, selain itu setiap siswa juga tidak hanya bermain sekali saja, tetapi berkali-kali. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa permainan seperti inilah yang akan memberikan dorongan bagi siswa untuk aktif di dalam proses belajar mengajar.

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini yang menunjukkan beberapa angka yang sudah diolah berdasarkan rumus menunjukkan bahwa pada uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan angka sebesar 2,380 dengan Ttabel sebesar 1,677. Hal ini menunjukkan angka yang didapat memiliki angka lebih besar dari Ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang sudah dirinci pada awal penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa permainan “Ludo Pintar (Lupin)” memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi makna hubungan Pembukaan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 dengan proklamasi kemerdekaan pada materi kelas VIII di SMP Al-Amin Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data serta pengujian hipotesis, maka didapatkan kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil belajar siswa kelas kontrol dengan pembelajaran dengan media *power point* pada mata pelajaran PPKn mendapat nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 44,6 dengan standar deviasi 11,859 serta varians 146,5. Sedangkan pada *posttest*, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 74,8 dengan standar deviasi 6,997 serta varians 51. Menghasilkan tingkat hasil belajar pada siswa dengan penggunaan media *power point* yang meningkat, dengan kenaikan yang wajar. (2) Hasil belajar siswa kelas

eksperimen dengan pembelajaran dengan media Lupin (Ludo Pintar) pada mata pelajaran PPKn mendapat nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 46,6 dengan standar deviasi 10,556 serta varians 116,083. Sedangkan pada *posttest*, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 79,8 dengan standar deviasi 7,547 serta varians 59,333. Sehingga tampak pada hasil yang didapat terdapat kenaikan hasil belajar yang sangat besar dengan penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar (Lupin). (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Lupin (Ludo Pintar) pada siswa pada mata pelajaran PPKn berdasarkan hasil analisis data serta pengujian hipotesis. Hasil yang didapat $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga kesimpulan yang didapat bahwa H_0 diterima, H_a ditolak. Data ini didapat dari hasil uji- t dengan hasil T_{hitung} sebesar 2,380 dengan T_{tabel} sebesar 1,677. Penggunaan media pembelajaran berupa permainan Lupin (Ludo Pintar) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi makna hubungan pembukaan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 dengan proklamasi kemerdekaan di materi SMP kelas VIII.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran Lupin (Ludo Pintar), maka peneliti memberikan beberapa saran yakni (1) Bagi lembaga sekolah, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pendidikan serta memaksimalkan hasil belajar siswa. (2) Bagi siswa, dengan penggunaan media pembelajaran akan mempermudah didalam proses belajar baik sebagai media belajar di rumah ataupun disekolah. (3) Bagi guru, media Lupin (Ludo Pintar) diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran di dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Joko. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung :Pustaka Setia. Hlm 105

Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

B, Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineksa Cipta.

Creswell, John W. 2014. *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Penerjemah Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers.

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Fauziah, M. dan Laraswati, D. 2015. *Perancang Sistem Informasi Akuntansi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pasar Induk Kramat Jati Jakarta*. Jurnal Sistem Informasi Stmik antar Bangsa, ISSN : 2089-8711, Volume IV Nomor 2, Agustus 2015.

Hamdani. 2005. *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cipta.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Jannah, Putri Zakkiyatul. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Zooming Presentation Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Suhu dan Kalor*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Jihad, Asep. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, terj. Agung Prihantoro. (Yogyakarta: Pustaka Belajar), h. 99-120.

Muhammad Noviyana A. 2013. *Penerapan Media Berbasis Komputer Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teori Penggunaan Perkakas Tangan di SMK Muhammadiyah 1.Skripsi*. Tidak diterbitkan.

Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munadhi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.

Nurchayyo, Prasetyo Adi. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi di*

SMKN 2 Depok. Skripsi tidak diterbitkan.
Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pratama A. 2014. *Peningkatan Kompetensi Prinsip Dasar Kelistrikan dan Konversi Energi dengan Model Mind Mapping Berbasis Multimedia Pada Siswa Kelas X SMKN 2 Wonosari*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Rahmatullah, Muhammad. 2011. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)”. Edisi Khusus No. 1 : Hal. 178-186. ISSN 1412-565X.

Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanaky, Hujar AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria insane press.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Triswadani, Riska Ayu. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Lampung.