

Abstrak

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Litosfer Kelas X MAN Mojoagung Jombang

ST. Annisa'us Sholichah

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
nieza929@gmail.com

Drs. Agus Sutedjo, M. Si

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi MAN Mojoagung, tidak semua siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik. Begitu pula dengan media yang digunakan sangat terbatas dengan menggunakan power point, peta konsep, dan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Selain itu, hasil belajar siswa juga tergolong rendah. Mengacu pada permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage), (2) mengetahui hasil belajar siswa, (3) mengetahui aktivitas guru dan siswa selama menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage). Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Model pengembangan menggunakan ADDIE (*Analyze, Define, Develop, Implement, Evaluate*). Rancangan penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 sebagai kelas eksperimen (menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi) dan X-2 sebagai kelas kontrol (tidak menggunakan permainan Ular Tangga Geografi). Pengembangan dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media, materi, dan guru geografi SMA. Hasil belajar siswa dianalisis menggunakan ketuntasan klasikal. Pengamatan aktivitas guru dan siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian ahli media pada aspek format media sebesar 87.50, desain media sebesar 85.29, ahli materi dosen geografi sebesar 91.67, dan ahli pembelajaran sebesar 83.92. (2) Hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dimana nilai pretest kelas eksperimen sebesar 41,97 menjadi 90,27 pada nilai posttest dengan ketuntasan klasikal sebesar 94,44%. Kelas kontrol mengalami sedikit kenaikan dimana nilai pretest sebesar 38,88 menjadi 81,75 pada nilai posttest dengan ketuntasan klasikal sebesar 70,00%. (3) Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru kelas X-1 banyak mengalami peningkatan, aktivitas guru kelas X-2 cenderung tetap. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen cenderung meningkat.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Ular Tangga Geografi (Ultage), Hasil Belajar, Aktivitas Guru dan Siswa.

Abstract

.Referring to interview result of MAN Mojoagung geography teacher, not all of student can understand the explanation that given by the teacher, and material that given was not absorbed well. The media used in learning process are limited like power point, maps concept, and speech method. So the student feel bored and surfeited easily. Furthermore, learning outcome is getting low. This makes researcher feel interest to do some research.

The aim of this research are (1) to determine the suitability of Snakes and Ladders Geography Game as a learning media (2) to determine learning outcome is after using a media Snakes and Ladders Geography Game (3) to determine teacher and students activity when using media Snakes and Ladders Geography Game. The research is kind of Research and Development that using ADDIE model. ADDIE model consist of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. the design of this research was Nonequivalent Control Group Design. The subject are class X-1 (18 students) as experiment class and X-2 (20 student) as control class. The suitable analyze of media using validation test by media expert, material expert, and geography learning expert. The outcome of study analyzed by classical exhaustiveness. Teacher and student activity analyzed by observation sheet.

The result of the research show that (1) media Snakes and Ladders Geography Game feasible and effective to use in learning by media expert in media format is 87,50%, in media design is 85,29%, by matter expert of geography lecture is 91,67%, and by geography learning expert is 83,92%. (2) The outcome of study show the existence of the significant where the pretest score of experiment class is 41,97 be 90,27 in posttest value with exhaustiveness is 94,44%. While in control class is increasing a few increase where the pretest score is 38,88 be 81,75 in posttest score with classical exhaustiveness is 70,00%. So, the media successfully and effectively improve the learning outcomes by students. (3) teacher activity in experiment class is increasing more than teacher activity in control class. In control class, the teacher activity disposed stay. While the student activity disposed increase when using media Snakes and Ladders Geography Game.

Keywords : developing media, Snakes and Ladders Geography Game, outcome of study, teacher and student activity.

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Pendidikan yang baik dicerminkan oleh proses belajar yang baik pula. Proses belajar yang baik ditentukan oleh daya dukung komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud adalah guru, materi, metode, media, siswa dan lingkungan. Komponen yang cukup penting untuk dikembangkan adalah media, karena media merupakan sarana komunikasi kepada siswa yang dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar (Sutarto, 2007).

Masalah yang sering ditemui di lapangan atau di sekolah saat ini, penggunaan media pembelajaran oleh guru dirasa masih kurang optimal bahkan ada beberapa guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. Agung (2005) mengemukakan bahwa sekurangnya ada 7 alasan mengapa guru enggan menggunakan media pembelajaran, antara lain : Menggunakan media itu repot, media itu canggih dan mahal, guru tidak terampil menggunakan media, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, tidak tersedia di sekolah, kebiasaan menikmati ceramah/bicara, kurangnya penghargaan dari atasan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi MAN Mojoagung, tidak semua siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik. Media yang digunakan sangat terbatas, yaitu menggunakan power point, peta konsep, dan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil tes lisan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran geografi pada 18 siswa kelas x, hanya diperoleh 2 orang siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar, 9 orang siswa hanya mampu menguraikan sebagian kecil jawaban dari soal yang diberikan, dan 7 orang lainnya tidak bisa menjawab soal dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang berupa media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage). Hal ini dikarenakan permainan ular tangga sangat sederhana dan mudah dimainkan. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Inka Rizky (2009) menyebutkan bahwa permainan ini memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, melatih kerjasama (kelompok), memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan.

Pengembangan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) mengambil materi Litosfer. Materi Litosfer dipilih karena materi yang disajikan sering menimbulkan kerancuan, terutama pada pokok bahasan tipe-tipe erupsi gunung api baik dari nama tipe erupsi maupun ciri-ciri erupsi. Berdasarkan hal tersebut, media Ular Tangga Geografi (Ultage) ini diharapkan dapat

menjadi jembatan dalam memahami materi litosfer terutama pada pokok bahasan vulkanisme dan tektonisme.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) yang dikembangkan pada materi Litosfer berdasarkan penilaian para ahli (2) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi dan siswa yang tidak menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) (3) mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Model yang digunakan adalah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (ADDIE)* yang dikemukakan oleh Reiser dan Molenda (dalam Prawiradilaga, 2008:21). Pemilihan model ADDIE dikarenakan model ADDIE merupakan model yang berorientasi pada tingkat proaktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Pribadi, 2009: 125). Menurut Setiada (2009) model ADDIE bersifat *student centered* (pembelajaran yang berpusat pada siswa), sehingga siswa memperoleh informasi baru melalui belajar mandiri (*selfdirected learning*).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010). Ada satu kelompok yang mendapat perlakuan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage), sedangkan satu kelompok lagi sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage).

Penelitian ini dilakukan di MAN Mojoagung Jombang. Subjek uji coba penelitian yaitu kelas X-1 sebanyak 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-2 sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa (1) angket, dalam penelitian ini menggunakan angket validasi, dan lembar aktivitas guru dan siswa (2) tes, diberikan kepada siswa berupa tes tertulis yaitu pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa (1) Penilaian dari lembar validasi media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru geografi SMA. Data hasil telaah media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) menggunakan penilaian skala Likert dengan skor 1 sampai 4, kemudian hasilnya akan dikonversikan dengan menggunakan interpretasi persentase (2) hasil belajar siswa dengan memberikan pretest dan posttest yang hasilnya kemudian dianalisis dengan ketuntasan lasikal (3) Hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage), menggunakan ketentuan skala Likert dengan skor 1 sampai 4, kemudian hasilnya nanti akan dikonversikan dengan menggunakan interpretasi persentase.

Adapun salah satu kriteria penilaian skala likert yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Persentase

Persentase	Kategori
0%-20%	Tidak baik
21%-40%	Kurang baik
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan, 2011

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, meliputi:

Pengembangan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage) sebagai media pembelajaran Geografi.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Raissel dan Molenda yang terdiri atas lima tahap yaitu *Analyze* (menganalisis), *Define* (mendefinisikan), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan *Evaluate* (menilai/mengevaluasi) (prawiradilaga, 2007). Langkah-langkah ADDIE adalah sebagai berikut:

Analyze merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Analisis karakteristik siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru geografi MAN Mojoagung Jombang. Mengetahui kemampuan awal dianalisis dari hasil pretest yang diberikan. Adapun hasil pretest dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Hasil Pretest Kelas X MAN Mojoagung

No.	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata	Keterangan
1	X-1	18	41.94	Tidak Tuntas
2	X-2	20	38.88	Tidak Tuntas
3	X-3	21	33.21	Tidak Tuntas
4	X-4	23	45.77	Tidak Tuntas

Sumber : Data pribadi yang diolah 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah.

Design (merancang) merupakan langkah untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung, menyusun perangkat pembelajaran (RPP), dan menyusun tes. Tes berupa soal pilihan ganda dengan soal sebanyak 40 butir soal.

Develop (mengembangkan) merupakan kegiatan untuk memilih materi, membuat media pembelajaran, dan telaah oleh para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran). Materi yang disajikan meliputi tenaga endogen, intrusi magma, ekstrusi magma, bentuk-bentuk erupsi, bentuk-bentuk gunung api, tipe erupsi gunung api, gerakan lempeng, epirogenesa, patahan, lipatan dan sesar.

Validasi media dilakukan oleh ahli media, dalam hal ini adalah dosen geografi yang memiliki ahli di bidng media pembelajaran. Adapun hasil telaah media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Telaah Media Oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Persentase
A	Format Media	
1	Keterkaitan antar komponen	93.75
2	Karakteristik media	93.75
3	Peraturan permainan	75
	Rata-rata	87,50
B	Desain Media	
1	Ukuran media	85
2	Pewarnaan media	87.5
3	Kualitas media	100
4	Keterbacaan isi media	75
	Rata-rata	85,29

Sumber : Data primer diolah, 2015

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) pada aspek format media yang meliputi keterkaitan antar komponen media, karakteristik media, dan peraturan permainan, mendapatkan nilai 87,50 yang mana berdasarkan skala Likert termasuk dalam kategori Sangat Layak. Aspek desain media yang meliputi ukuran media, pewarnaan, kualitas media, dan keterbacaan tulisan mendapatkan skor 85,29 yang mana berdasarkan skala Likert termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Adapun hasil telaah materi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Telaah Media permainan Ular Tangga Geografi Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
A	Kejelasan dan bentuk huruf	
1.	Pemilihan jenis huruf	100
2	Ukuran huruf	100
3	Warna huruf	100
4.	Tulisan dapat dibaca	100
B	Penyajian konsep vulkanisme dan tektonisme	
1.	Materi sesuai tujuan pembelajaran	100
2	Tersusun runtut	75
3	Sesuai dengan taraf berfikir siswa SMA	75
4	Kebenaran konsep yang disajikan	100
C	Penyajian Soal	
1.	Penyajian soal sesuai dengan topik yang disajikan pada lembar permainan	75
2	Penggunaan bahasa	100
3	Soal sesuai dengan taraf berfikir siswa SMA	75
4	Gambar pada soal sesuai dengan konsep	100
	Skor	91,67

Sumber : Data pribadi yang diolah 2015

Berdasarkan hasil telaah ahli materi di atas, dapat diketahui bahwa materi yang disajikan dalam media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) yang meliputi penulisan (*lattering*), penyajian konsep, dan penyajian

soal mendapatkan skor sebesar 91,67 dalam skala Likert termasuk dalam kategori sangat layak.

Validasi media pada segi pemanfaatan dalam pembelajaran dilakukan oleh guru geografi SMA. Hasil validasi terdapat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Telaah Media permainan Ular Tangga Geografi Oleh Ahli Pembelajaran (Guru Geografi SMA)

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1.	Materi sesuai dengan SK dan KD yang berlaku.	75
2.	Antar komponen media saling menunjang dalam proses pembelajaran.	75
3.	Menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa.	100
4.	Dapat membantu siswa untuk mempelajari materi yang telah disampaikan.	100
5.	Menumbuhkan motivasi belajar siswa.	100
6.	Media dapat meningkatkan aktivitas siswa.	75
7.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	100
8.	Penggunaan media ini dapat mendukung ketercapaian kompetensi mata pelajaran secara maksimal	75
9.	Dapat memperjelas materi yang disampaikan.	100
10.	Dapat mengatasi keterbatasan ruang (space).	75
11.	Kemudahan media untuk dibawa.	100
12.	Pemilihan bahan yang awet dan tahan lama.	100
13.	Kemudahan memperbanyak media.	75
14.	Kemudahan mengadopsi media sesuai dengan kondisi yang ada.	75
	Rata-rata	83,92

Sumber data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan telaah guru geografi di atas, maka dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga geografi mendapatkan nilai 83,92 dalam skala Likert termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Implement (melaksanakan) merupakan tahapan uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan *Ultage*, mengetahui aktivitas guru, serta aktivitas siswa.

Hasil Belajar

Menurut Hamalik (1994) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk penisa-huan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar menurut Arikunto (2001) sebagai hasil yang telah dicapai

seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat penisa-huan siswa bertambah dari hasil sebelumnya (Djamarah, 2000: 25). Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil pretest dan posttest siswa kelas eksperien dan siswa kelas kontrol.

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
N o	Nilai pre Test	Nilai post test	Ket	N o	Nilai pre test	Nilai post test	Ket
1	40	95	T	1	55	85	T
2	40	85	T	2	30	80	T
3	35	95	T	3	35	72,5	TT
4	40	87,5	T	4	40	80	T
5	47,5	100	T	5	37,5	82,5	T
6	55	80	T	6	42,5	70	TT
7	30	90	T	7	37,5	77,5	TT
8	40	95	T	8	50	85	T
9	50	87,5	T	9	35	90	T
10	35	77,5	TT	10	30	87,5	T
11	60	100	T	11	42,5	77,5	TT
12	37,5	95	T	12	35	85	T
13	45	82,5	T	13	50	80	T
14	30	90	T	14	37,5	80	T
15	42,5	90	T	15	27,5	97,5	T
16	47,5	97,5	T	16	30	80	T
17	45	95	T	17	30	90	T
18	35	82,5	T	18	45	87,5	T
	-	-	-	19	35	75	TT
	-	-	-	20	52,5	72,5	TT
$\bar{x}$	41,94	90,27	-	$\bar{x}$	38,88	81,75	-

Sumber data primer diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah $\geq 78,00$. Dapat diketahui bahwa kelas eksperimen (kelas X-1) memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 41,94 dan rata-rata nilai posttest sebesar 90,27. Kelas eksperimen terdapat 17 (94%) siswa pada posttest kelas eksperimen dinyatakan Tuntas, dan 1 (6%) orang siswa tidak tuntas. Kelas kontrol (kelas X-2) memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 38,88 dan rata-rata nilai posttest sebesar 81,65. Hasil posttest kelas kontrol terdapat 14 (70%) siswa yang dinyatakan tuntas dan 6 (30%) orang siswa tidak tuntas. Ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen sebesar 94,44% dan ketuntasan klasikal pada kelas kontrol sebesar 70%.

Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru di kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan diperoleh hasil pengamatan bahwa pada pertemuan pertama, aktivitas

guru mendapatkan skor sebesar 62,50 yang mana dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik. Pertemuan kedua mendapatkan skor sebesar 70,83 dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik. Pertemuan ketiga mendapatkan skor sebesar 81,94 dalam skala Likert termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil pengamatan aktivitas guru selama tiga kali pertemuan di kelas kontrol diperoleh hasil bahwa aktivitas guru di kelas kontrol pada pertemuan pertama mendapatkan skor 72,06 dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik pada pertemuan kedua mendapatkan skor 75,00 dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik, pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 76,47 dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas guru pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa aktivitas guru yang mengajar dengan menggunakan metode ceramah, aktivitasnya cenderung tidak mengalami peningkatan, dengan kata lain aktivitasnya tetap.

Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama tiga kali pertemuan diperoleh hasil bahwa pada pertemuan pertama, aktivitas siswa mendapatkan skor sebesar 67,5 dalam skala Likert termasuk cukup baik, pada pertemuan kedua mendapatkan skor sebesar 80,0 dalam skala Likert termasuk baik dan pertemuan ketiga mendapatkan skor sebesar 87,5 dalam skala Likert termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga geografi (*ultage*) dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Evaluate (menilai) merupakan langkah akhir yang berupa perbaikan (*revisi*) media pembelajaran yang telah dikembangkan. Revisi bertujuan untuk memperbaiki media permainan *Ultage* materi litosfer baik dalam segi format media, kualitas media, maupun kebenaran dalam penyajian konsep. Berdasarkan hasil telaah sehingga dapat dihasilkan media permainan *Ultage* yang lebih baik.

Kritik dan saran dari para ahli adalah tulisan tidak perlu menggunakan bayangan agar tidak kabur, Tidak perlu menggunakan tulisan yang dibuat miring. Tulisan lebih baik dibuat mendatar saja, Terdapat gambar yang ukurannya tidak sesuai, Angka dalam permainan sebanyak 100 terlalu padat. Materi terlalu fisik, aspek manusia tidak tampak. Media permainan ini dapat digunakan dengan memperhatikan alokasi waktu, jumlah siswa dan kondisi kelas. Peraturan permainan diperjelas lagi agar lebih mudah mengoperasikan media.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran mempunyai peran sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena penggunaan media yang tepat akan dapat membantu siswa mempermudah menyerap materi pelajaran. Penggunaan berbagai media dengan kombinasi yang cocok dan memadai dapat memperbaiki hasil belajar siswa, menimbulkan semangat belajar dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil penelitian, media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) termasuk media yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat Sadiman (1993) dalam bukunya yang berjudul *Media Pendidikan* yang menyatakan keunggulan

media permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, permainan menjadi lebih menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung yang akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif, permainan bersifat luwes, dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*), siswa dituntut untuk mampu mengingat informasi yang disampaikan karena selain materi yang disajikan, media permainan ular tangga geografi juga menyediakan soal-soal latihan sehingga memungkinkan siswa mengalami pengulangan materi. Sesuai dengan esensi teori konstruktivisme yang disebutkan dalam Nursalim (2007), siswa secara perlahan sedikit demi sedikit membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya, siswa terlibat langsung dengan aktif dan menyenangkan tanpa adanya unsur paksaan dalam menerima penisahan sehingga siswa akan ingat lebih lama semua konsep yang dipelajarinya.

Penggunaan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) ternyata menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan metode ceramah yang selama ini digunakan di kelas kontrol (kelas X-2), artinya siswa yang mengikuti pelajaran dengan penyajian media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan metode ceramah setelah dibuktikan dengan hasil uji hipotesis. ($4,313 > 1,689$). Dengan demikian, hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) lebih efektif dari siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) cenderung lebih tinggi hasil belajarnya.

Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen (Kelas X-1) sebesar 41,94 dan naik menjadi 90,21 setelah diberikan materi dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*). Rata-rata *pretest* kelas kontrol (Kelas X-2) sebesar 38,88 dan naik menjadi 81,75 setelah diberikan materi dengan metode ceramah atau tanpa menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*). Ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen (Kelas X-1) sebesar 94,44% dan dikategorikan dalam ketuntasan yang baik karena telah melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM). Ketuntasan klasikal pada kelas kontrol (Kelas X-2) sebesar 70% dengan selisih 24,44% lebih rendah dari ketuntasan klasikal kelas eksperimen (Kelas X-1) sehingga ketuntasan klasikal kelas kontrol (Kelas X-2) termasuk ketuntasan yang tidak baik karena masih belum melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu yakni mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS materi fenomena antroposfer dan aspek kependudukan, yang menghasilkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen (Kelas X-1) sebesar 43,21 menjadi 86,75. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol (Kelas X-2) lebih rendah sebesar 45,78 menjadi 80,45. Nilai yang diperoleh kelas eksperimen (Kelas X-1) lebih tinggi dari pada rata-rata nilai kelas kontrol (Kelas X-2) dengan selisih 8,56. Selisih sebesar ini masih dapat ditingkatkan lagi dengan

cara meninjau kembali kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam media yang dikembangkan, meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta meninjau kembali soal-soal yang digunakan untuk test.

Perbaikan media dapat dilakukan dengan cara mengganti gambar yang kurang sesuai dengan gambar baru yang lebih sesuai. Mengubah ukuran gambar, sehingga gambar obyek yang dikaji menjadi lebih mudah dimengerti. Mengubah ukuran tulisan agar lebih proporsional. Mengganti warna huruf dan menghilangkan bayangan pada huruf agar mudah dibaca, dan menambahkan atau mengurangi materi yang kurang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Peningkatan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung memungkinkan terciptanya suasana belajar yang baik. Beberapa peningkatan tersebut antara lain dalam hal mengkondisikan kelas, memberikan penugasan kepada siswa baik sebagai tugas harian maupun tugas rumah, dan lebih sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang maksud dari gambar atau materi yang disajikan dalam media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) sehingga siswa mampu membangun sendiri pemahaman dan penisaahuannya tentang materi yang dipelajari. Sesuai dengan teori Konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa merefleksikan pengalaman, membangun dan mengkonstruksi pengetahuan yang diterimanya. Pengetahuan dibangun oleh siswa sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (Suyono,2011). Melalui langkah seperti ini akan timbul suatu tindakan mencipta suatu makna dari apa yang dipelajari.

Beberapa aktivitas guru yang mengalami penurunan dapat ditingkatkan lagi dengan cara memperhatikan kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terutama alokasi waktu yang telah ditentukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, penggunaan bahasa yang baik dan benar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan apa yang belum dimengerti, serta memberikan motivasi yang lebih baik kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Aktivitas siswa kelas eksperimen juga perlu ditingkatkan dengan cara menumbuhkan minat siswa agar siswa lebih berpartisipasi aktif dan serius dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang disajikan karena dalam permainan ini juga terdapat diskusi. Minat siswa adalah faktor utama dalam proses pembelajaran agar lebih banyak materi yang diserap oleh siswa. Sesuai dengan pengertian minat yang dikemukakan oleh Williams James (dalam Usman, 1993:27) minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Adapun cara efektif untuk meningkatkan minat siswa menurut Tanner (dalam Slameto,1995:181) adalah dengan menggunakan minat-minat yang telah ada dan menumbuhkan minat-minat baru pada diri siswa. Hal ini dilakukan dengan jalan memberikan informasi pada siswa tentang hubungan penisaahuan baru dengan pengetahuan yang lama. Siswa harus bisa menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif sehingga proses belajar berjalan efektif. Menurut Pribadi (2011:19) dalam bukunya “Model, Desain Sistem Pembelajaran”, proses belajar akan berjalan efektif jika

siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif.

Rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yang mana kelas tersebut menggunakan metode ceramah, juga termasuk tinggi yaitu 81,75 hal ini dapat terjadi karena keunggulan dari metode ceramah itu sendiri seperti yang diungkapkan oleh Riyadi (2011) dalam bukunya *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru* bahwa metode ceramah dapat menjangkau penyajian materi pembelajaran yang lebih luas. Artinya, banyak materi yang dapat dirangkum dan dijelaskan sehingga siswa lebih bnyak menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Adanya keteraturan aktivitas guru pada kelas kontrol juga mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana setelah guru melakukan apersepsi, guru menjelaskan materi dan dilanjutkan dengan tanya jawab, dan pada akhir pertemuan, guru menyimpulkan materi yang diajarkan dan memberikan penugasan. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa tidak banyak peningkatan yang terjadi selama tiga kali pertemuan, diantaranya yaitu penguasaan materi, ketepatan waktu sesuai dengan yang dialokasikan, kemampuan mengkondisikan kelas, dan kemampuan berkomunikasi dengan baik. Berdasarkan kenyataan yang ada, masih ada beberapa aktivitas guru yang mengalami penurunan, yaitu mengorganisasikan siswa dalam kelompok untuk membentuk forum diskusi dan pemberian evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilalui. Peran guru lebih dominan dalam menyampaikan materi sehingga kesempatan siswa untuk menggali materi menjadi berkurang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran geografi terutama pada materi Litosfer. Format media mendapatkan skor sebesar 87.50, dalam segi desain media mendapatkan skor sebesar 85.29, materi yang disajikan mendapat skor 91,67, dan berdasarkan penilaian ahli pembelajaran mendapatkan skor sebesar 83,92.

Media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas yang menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) dengan kelas yang menggunakan metode ceramah. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) cenderung lebih tinggi hasil belajarnya dari pada kelas yang menggunakan metode ceramah dengan selisih rata-rata sebesar 8,56.

Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*) banyak mengalami peningkatan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan Ular Tangga Geografi (*Ultage*), penulis memberikan beberapa saran terkait dengan penerapan media tersebut. Antara lain :

Bagi sekolah, diharapkan bersedia memfasilitasi para guru untuk melakukan pengembangan media

pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Bagi guru, hendaknya terlebih dahulu guru memahami peraturan permainan yang telah ditentukan, mampu mengkondisikan siswa agar lebih tertib sehingga kelas tetap kondusif, tidak keluar kelas saat proses pembelajaran berlangsung agar dapat memantau kegiatan siswa. Guru juga perlu memotivasi siswa agar dapat berperan aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage).

Bagi siswa, diharapkan dapat berkompetisi secara sehat dalam bermain Ular Tangga Geogrifi (Ultage), lebih serius dalam mempelajari materi yang disajikan dalam media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage), dan mematuhi aturan main yang telah ditentukan.

Bagi peneliti lain, media permainan Ular Tangga Geografi dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam media permainan Ular Tangga Geografi (Ultage).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *BNSP Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nursalim, Muhammad. dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Pribadi, Benny. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyadi, Slamet. 2011. *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*.: Uhamka
- Sadiman, Arif. dkk. 1993. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setiada, Kadek. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi tidak diterbitkan. Singaraja: Jurusan Pendidikan Fisika, FMIPA, Undiksha.
- Slameto. 1995. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alphabeta
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alphabeta
- Usman Uzer, Moh. 1993. *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sutarto, Ayu. (2007). *Permainan Anak-anak Tradisional Terpinggirkan*, Padang: Tempo Interaktif diambil

pada tanggal 12 juli 2008 di
(www.padang.kini.com).