

**PENGEMBANGAN KUIS LACAK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA SUB MATERI POTENSI DAN SEBARAN SUMBER
DAYA ALAM INDONESIA IPS KELAS VII SMPIT INSAN PERMATA
BOJONEGORO**

Nurul Hilaliyatul Alifah

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
nurul17hilal@gmail.com

Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., MT

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS sedikit, dikarenakan sekolah ini baru berdiri tahun 2014 khususnya bahan ajar Geografi, maka peneliti mengembangkan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran IPS menurut para ahli. 2) Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, lembar telaah, lembar validasi, lembar tes (*pretest & posttest*) dan angket respon siswa. Teknik analisis data meliputi analisis lembar telaah, analisis lembar validasi, analisis hasil penelitian (validitas butir soal, analisis reliabilitas, analisis perbandingan hasil belajar menggunakan *Paired Samples T-Test*) dan analisis lembar respon siswa.

Data validasi dianalisis menggunakan ketuntasan skala Likert, hasil belajar siswa dianalisis menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* dengan program SPSS 17. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil validasi *Kuis Lacak Indonesia* yang dilakukan oleh para ahli memperoleh nilai sebesar 83% dengan kategori sangat layak. 2) Hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 61,7 dengan persentase ketuntasan 3,13% dan rata-rata *post-test* 85,19 dengan persentase ketuntasan 87,5% sehingga terdapat peningkatan nilai 84,37% dari nilai *pre-test*. Berdasarkan hasil perhitungan *Uji Paired Sample T-Test* nilai signifikan secara statistik terlihat dari nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media *Kuis Lacak Indonesia*.

Kata Kunci : *Kuis Lacak Indonesia, Media Pembelajaran*

Abstract

The teacher-centered learning and the lack of social science learning media especially geograpy subject are the problem of the research. Thus, the researchers was interested to develop Indonesia Track Quiz as a learning media on Potential and Distribution of Indonesia Natural Resources. The purpose of this research were: 1) to know The feasibility of Indonesia Track Quiz as social science learning media according to experts. 2) to Improve learning outcomes of learners after using Quiz Track Indonesia as learning media. Research used developmental study, with ASSURE as development model. Data were collected using interview, analysis, validation, test (pre-posttest) and student response (questionnaires). Data analysis techniques include analysis of review sheets, validation sheet analysis, analysis of research results (question items validity, reliability analysis, comparison of learning outcome using *Paired Samples T-Test*) and student response sheet analysis.

The validated data were analyzed by Likert scale completeness; student learning outcomes were analyzed by SPSS 17. The results were: 1) validation result of Indonesia Track Quiz was conducted by the experts was 83% (as very proper). 2) the average value of Students' learning outcomes was 61.7 with the percentage of completeness 3.13% in pre-test and 85.19 with the percentage mastery 87.5% in the post-test, meaning that there is an increase of 84.37% of pre-test score. Based on the calculation of *Paired Sample T-Test*, the score was statistically significant according score probability $0,000 < 0,05$. therefore, it can be concluded that there is difference between mean score before and after the use of Indonesia Track Quiz media.

Keywords: *Indonesia Track Quiz, Learning Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini berpengaruh pada kehidupan manusia, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan semakin berkembang, terdapat berbagai macam pembaharuan yang dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan saat ini. Kualitas pendidikan dapat meningkat diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang nantinya dapat mendorong siswa agar dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri ataupun ketika pembelajaran didalam kelas.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya adalah aspek guru, aspek siswa, ketersediaan sarana-prasarana di sekolah, penggunaan sumber belajar yang bervariasi, penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan tidak monoton, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat menambah semangat siswa dalam belajar di dalam kelas. Kemajuan zaman saat ini juga diiringi oleh kecanggihan teknologi, hal ini yang mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Berbagai permasalahan sering muncul dalam pembelajaran salah satunya adalah keterbatasan ketrampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran diibaratkan seperti proses komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, pembelajaran menjadi sangat penting sebagai salah satu sistem dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS di SMPIT Insan Permata Bojonegoro.

Mata pelajaran IPS terpadu, motivasi belajar siswa memiliki andil menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran IPS terpadu pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran IPS terpadu adalah integrasi cabang ilmu sosial yakni sosiologi, Antropologi Budaya, Psikologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik dan ekologi manusia, yang dirumuskan untuk tujuan intruksional dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang disederhanakan agar mudah diterima dan dicerna. Siswa bukan hanya pendengar tetapi mereka dituntut aktif dan dilibatkan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kurikulum 2013 bahwa siswa dituntut untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif. Belajar IPS bisa lebih bermutu karena selama ini sekolah cenderung memberikan kemampuan menghafal dan bukan untuk berpikir secara

kreatif. Muchtar Buchory dalam Cholisin (2007 : 11), mengemukakan sekolah hanyalah memberikan kemampuan menghafal dan bukan berpikir secara kreatif sehingga kurang termotivasi belajar dan juga pendidikan tidak mempunyai makna. Kurangnya media pembelajaran juga menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi siswa dalam belajar IPS yang rendah serta kurangnya minat siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah dibahas, juga berdampak pada hasil belajarnya, terlihat pada waktu proses belajar IPS Terpadu siswa lebih suka rebut dan berbicara dengan temanya daripada mendengarkan guru.

Salah satu kendala yang dihadapi di SMPIT Insan Permata Bojonegoro yang baru berdiri tahun 2014 ini adalah dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih sedikit sehingga tidak heran jika proses pembelajaran di sekolah ini masih berpusat pada guru. Kelas VII SMP dihadapkan pada teman belajar yang baru, suasana belajar, media belajar dan gaya mengajar setiap guru yang berbeda dari sekolah asal dengan sekolah yang baru, ditambah lagi kemampuan dasar setiap siswa yang dibawa dari asal sekolah yang berbeda-beda, hal ini yang menyebabkan tidak semua siswa memiliki minat yang besar untuk belajar termasuk dalam belajar IPS yang sarat akan hafalan pengetahuan faktual dan konseptual, hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa SMPIT Insan Permata Bojonegoro tahun ajaran 2014/2015 menjadi rendah, sekitar 40% siswa belum mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan menurut (Dimiyati dan Mujiono, 2016). Rendahnya hasil belajar siswa dapat terjadi karena suasana pembelajaran yang kurang mendukung. Media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa lebih tertarik dengan pelajaran IPS sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa permainan *Kuis Lacak Indonesia*. Keberhasilan pengajaran akan tercapai jika guru dapat memiliki keterampilan dalam memberikan materi, mengelola kelas, serta mampu melihat kondisi siswa sekarang dan mengetahui apa yang sedang mereka butuhkan saat ini misalnya saat ini sehubungan dengan kondisi lapangan dan tuntutan pembelajaran yang mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dipandang perlu untuk memperbaiki atau memodifikasi media pembelajaran peta sehingga menjadi peta "*multi fungsi*" yang nantinya bisa di pakai dalam *Kuis Lacak Indonesia*.

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan membuat guru lebih visualistik dalam penjelasan materi pembelajaran, serta dapat lebih menarik dan siswa mendapat pengalaman baru. Media pembelajaran adalah alat peraga dalam

kegiatan belajar mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit serta mudah dipahami. Hamalik dalam Arsyad (2014 : 15) mengemukakan pemakaian media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dalam kelas dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Anak kelas VII SMP merupakan tahap operasi formal dengan kisaran usia 11 tahun – dewasa menurut teori Piaget. Karakteristik anak kelas VII SMP adalah senang belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*), senang melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka perlu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran bagi guru-guru SMPIT Insan Permata Bojonegoro dengan pemanfaatan peta buta. Peta merupakan media yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS setiap harinya akan tetapi disini kita menggunakan peta buta untuk *Game Kuis Lacak Indonesia*. Peta buta yang dapat dibongkar pasang nama-nama simbolnya. *Kuis Lacak Indonesia* merupakan kuis yang menuntut pengetahuan siswa untuk mengenali kondisi unsur-unsur wilayah (gunung, hasil tambang, fauna, flora dan sebagainya) yang selanjutnya memasangkan nama-nama simbol yang dimaksud pada lokasi di peta dengan tepat, serta dapat meningkatkan pemahaman kondisi ruang wilayah (spasial) dan meningkatkan pengetahuan tentang suatu tempat atau lokasi.

Penyelesaian masalah tersebut dapat dilakukan dengan melaksanakan penelitian pengembangan media *Kuis Lacak Indonesia* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan spasial serta kualitas pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peneliti memilih *Kuis Lacak Indonesia* sebagai alternatif penyelesaian masalah yang akan diterapkan melalui media peta multi fungsi, sebab media ini dirasa cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah yang dihadapi guru di SMPIT Insan Permata Bojonegoro peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **‘Pengembangan Kuis Lacak Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia IPS Kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro’**.

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam

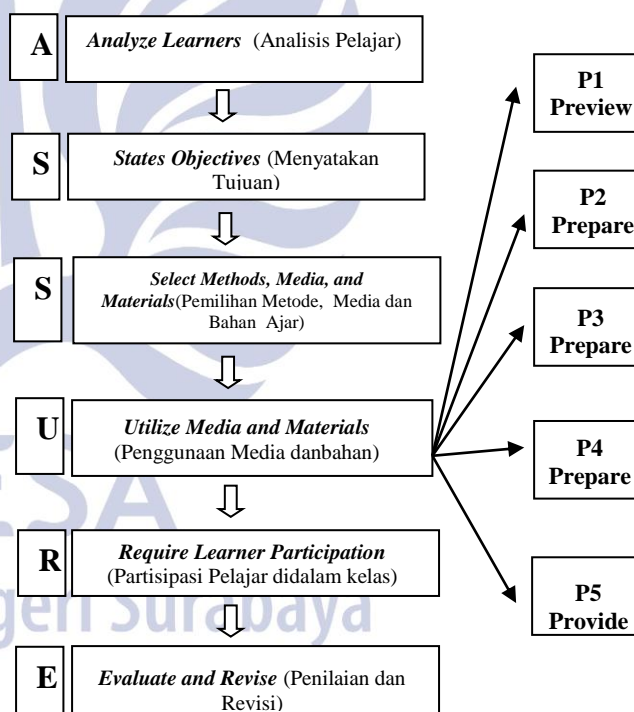
Indonesia IPS Kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro.

2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia IPS Kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan media pembelajaran *Kuis Lacak Indonesia* pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan ASSURE yang dikemukakan oleh Heinich, dengan prosedur penelitian sebagai berikut:

Gambar 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ASSURE



Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi kesekolah dengan melakukan wawancara pada guru dengan menelaah hambatan dan kelemahan pada pembelajaran materi potensi dan sebaran sumber daya alam di Indonesia sehingga dapat diketahui potensi ajar yang akan dikembangkan.

2. Lembar telaah *Kuis Lacak Indonesia*

Lembar telaah yang diberikan kepada dosen geografi dan guru IPS ini berisikan telaah media terhadap *Kuis Lacak Indonesia* untuk memperoleh masukan dosen geografi dan guru IPS tentang permainan yang dikembangkan.

3. Lembar validasi *Kuis Lacak Indonesia*

Lembar validasi diberikan kepada dosen geografi dan guru IPS, lembar validasi media digunakan untuk menentukan kevalidan permainan yang dikembangkan.

4. Lembar Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Pada penelitian ini dilakukan tes sebelum dan sesudah penggunaan media *Kuis Lacak Indonesia* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. *Pretest* diberikan sebelum siswa diberikan perlakuan dan *Posttest* digunakan sesudah siswa diberikan perlakuan.

5. Lembar angket respon siswa

Lembar angket respon siswa diberikan pada siswa setelah *Kuis Lacak Indonesia* diuji cobakan kepada siswa secara terbatas. Lembar respon siswa digunakan untuk mendukung keefektifan *Kuis Lacak Indonesia*.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Lembar Telaah Dosen Geografi dan Guru IPS

Dari data hasil lembar telaah permainan diperoleh saran dan komentar yang digunakan untuk perbaikan media *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan.

2. Analisis Lembar Validasi Dosen Geografi dan Guru IPS

Data hasil lembar validasi oleh dosen geografi dan guru IPS terhadap *Kuis Lacak Indonesia* untuk kelas VII SMPIT dianalisis.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Permainan

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Riduwan,2010 : 88)

Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran pada tabel 1 maka diperoleh persentase kevalidan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Kriteria} =$$

$$\text{Skor tertinggi per item} \times \text{jumlah item} \times \text{jumlah responden}$$

$$= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Persentase kevalidan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran diinterpretasikan seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0 – 20	Tidak Layak
21 – 40	Kurang Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

(Riduwan,2010 : 88)

Berdasarkan persentase kevalidan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran maka media *Kuis Lacak Indonesia* dalam penelitian ini dikatakan valid jika persentasenya $\geq 61\%$.

3. Analisis Data Penelitian

Analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila skor yang diperoleh *Posttest* lebih tinggi dari pada *pretest* pada sub materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia. Peningkatan hasil belajar individu siswa didapatkan dari lembar post-test yang dikerjakan oleh siswa di akhir pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh SMPIT Insan Permata Bojonegoro khususnya mata pelajaran IPS adalah $\geq 75\%$. Berikut rumus ketuntasan hasil belajar peserta didik:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Ketuntasan secara klasikal menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

a. Uji Validitas Butir Soal

Analisis butir soal tes peserta didik dengan menggunakan uji validitas butir soal. Secara umum suatu butir soal dikatakan valid apabila memiliki dukungan besar terhadap skor total. Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

X : skor butir

Y : skor total

N : ukuran data

Butir soal dikatakan **valid**, apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya, dikatakan **tidak valid**, apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas berkaitan dengan ketetapan hasil tes yang akan diujikan. Secara umum, suatu tes dikatakan memiliki taraf kepercayaan tinggi, apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Perhitungan reliabilitas butir soal menggunakan metode skor ganjil (x) dan skor genap (y) dengan menggunakan korelasi *product moment*, sebagai berikut:

$$r_{1/2/2} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Mencari reliabilitas keseluruhan tes adalah menggunakan rumus *spearman-brown*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2/2}}{1 + r_{1/2/2}}$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas tes

$r_{1/2/2}$: koefisien reliabilitas 1/2 tes (ganjil/genap)

Interpretasi dari besarnya koefisien korelasi digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Interpretasi koefisien

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

c. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar *Pretest* dan *posttest*, menggunakan *Paired Samples T-Test*. Analisis dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 17* dengan beberapa uji, yaitu:

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang akan diujikan terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan program *SPSS 17* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%).

b) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data dilakukan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang sama besar atau tidak. Uji homogenitas menggunakan program *SPSS 17* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%).

c) Uji beda T-Test Sampel Berhubungan (*Paired Samples T-Test*)

Uji beda T-Test Sampel Berhubungan (*Paired Samples T-Test*) dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* menggunakan taraf signifikansi 0,05 (5%).

4. Analisis Lembar Respon Siswa

Analisis digunakan untuk mengetahui pendapat siswa setelah menggunakan permainan. Persentase data angket respon siswa ini diperoleh berdasarkan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlahsiswamenjawab "Ya"}}{\text{Jumlahsiswaseluruhnya}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut *Kuis Lacak Indonesia* dikatakan telah menjadi permainan yang efektif apabila hasil persentase rata-rata siswa yang menjawab “Ya” $\geq 61\%$

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT Insan Permata Bojonegoro pada bulan April hingga Mei 2016, data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 Data Hasil Validasi oleh Dosen dan Guru

No	Komponen	Persentase
1.	Kesesuaian isi	80%
2.	Penyajian	87%
3.	Tampil	88%
4.	Aspek Kebahasaan	75%
Persentase Kelayakan Total		83%
(Sangat Layak)		

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2017

Kuis Lacak Indonesia pada sub materi Potensi Dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia memiliki persentase kelayakan sebesar 83% dengan kategori sangat layak.

Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Validitas Butir Soal

Rumus yang digunakan untuk menganalisis butir soal yaitu korelasi *product moment*. Hasil validasi butir soal dapat dilihat pada penjabaran hitungan pada tabel berikut :

Tabel 5 Hasil Validasi Butir Soal

No	Kategori	No item soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10,11, 12,14,16, 18, 21	16
2	Tidak valid	13,15,17, 19,20,22,23, 24	15

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2017

2. Uji Reliabilitas Butir Soal

Hasil reliabilitas tes yang diperoleh adalah 0,669. Berdasarkan table kriteria nilai r maka hasil perhitungan reliabilitas butir soal dinyatakan masuk dalam kategori reliabilitas dengan interpretasi tinggi karena mencapai nilai 0,669.

3. Hasil Pre test dan Post Test

Tabel 6 Hasil Pre Test dan Post Test

No	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
1	61,75	85,19

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2017

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *pretest* adalah 61,75, setelah dilakukan *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 85,19. Perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* dapat diketahui melalui uji t. Berikut merupakan hasil uji-t :

- 1) Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas diketahui signifikansi nilai *pretest* sebesar 0,057, dari hasil tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak karena menunjukkan $0,057 > 0,05$ yang artinya nilai *pretest* berdistribusi normal dan nilai *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,180 dari nilai tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $0,180 > 0,05$ yang artinya nilai *posttest* berdistribusi normal.
- 2) Uji homogenitas menggunakan signifikansi 0,05 atau 5%. Menggunakan *Levene's test*, hasil uji homogenitas nilai *pretest* sebesar 0,170 $> 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga varians data homogen. Hasil homogenitas nilai *posttest* sebesar 0,269 $> 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga varians data homogen.
- 3) Hasil uji-t sampel bebas berpasangan dapat diketahui rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 61,7 untuk nilai *pretest* dan 85,19 untuk nilai *posttest*, dari hasil tersebut terdapat peningkatan dari hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Diketahui nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* yaitu 61,7 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 85,19 pada kelas kontrol.

4. Hasil Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan *Kuis Lacak Indonesia* pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia hasil keseluruhan sebesar 94,7% dengan kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* dapat dilihat dari validitas *Kuis Lacak Indonesia*, sedangkan peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan *Kuis Lacak Indonesia* dapat dilihat dari hasil belajar dan respon siswa.

1. Kelayakan Media

Kelayakan pada *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan didasarkan pada hasil validasi yang ditinjau dari hasil penilaian oleh validator. Validitas suatu produk dibutuhkan penilaian dari seorang ahli yang benar-benar menguasai bidang yang dikembangkan validator.

Kuis Lacak Indonesia yang dikembangkan dinilai oleh 2 ahli, yaitu seorang dosen ahli media, serta seorang guru IPS. Instrumen validasi yang digunakan mengacu pada indikator yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan yang telah dimodifikasi sesuai dengan konten *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan, yaitu aspek kesesuaian isi, penyajian dan bahasa.

Analisis hasil data Tabel 4 tentang validitas *Kuis Lacak Indonesia* dan buku panduan pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam memperoleh nilai sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Minimal skor yang diberikan pada penilaian kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* dari seluruh ahli pada tiap subkomponen kelayakan isi yaitu 3 (cukup baik). *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan telah sesuai dengan syarat penyusunan *Kuis Lacak Indonesia* sebagaimana dalam butir-butir validasi yang digunakan sebagai instrumen penilaian, sehingga *Kuis Lacak Indonesia* dan buku panduan kuis yang dikembangkan telah layak secara teoritis dan siap untuk diujicobakan.

Komponen pertama dalam penilaian *Kuis Lacak Indonesia* dan buku pendamping *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan ialah kesesuaian isi. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, kesesuaian isi *Kuis Lacak Indonesia* pada sub Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak. Komponen kesesuaian isi disesuaikan dengan sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia yang digunakan pada kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro. Persentase kelayakan sebesar 80% ini menunjukkan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar alternatif untuk pembelajaran yang lebih menarik.

Penilaian kedua yang dilakukan terkait validasi *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan ialah kriteria penyajian yang meliputi kejelasan penentuan peran dalam permainan, kejelasan peraturan dan

kejelasan tujuan permainan. Data yang diperoleh pada komponen ini menunjukkan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan dapat menjadi permainan yang menyenangkan sebagai media pembelajaran pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia.

Penilaian ketiga yang dilakukan terkait validasi *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan ialah kriteria tampilan yang meliputi kualitas bahan yang digunakan, kejelasan gambar, kejelasan warna, font, dan kejelasan tulisan. Data yang diperoleh pada komponen ini menunjukkan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara penyajian, *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan telah dapat untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Penilaian ketiga dalam penelitian pengembangan *Kuis Lacak Indonesia* adalah komponen kebahasaan. *Kuis Lacak Indonesia* dan buku panduan yang dikembangkan secara bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% dengan kategori layak. Kelayakan aspek bahasa meliputi ejaan, kesesuaian bahasa yang sesuai dengan perkembangan berfikir siswa, serta penggunaan istilah yang mudah dipahami.

Keseluruhan skor yang diberikan oleh validator pada tiap komponen kemudian diakumulasi. Tergolong dalam kategori sangat layak, *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan perlu direvisi kembali sesuai dengan penilaian subkomponen yang kurang maksimal menurut validator, misalnya penilaian *Kuis Lacak Indonesia* pada butir ke-3 dan ke-4 yang mendapatkan skor minimal yaitu 3. *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan kurang maksimal dalam hal merangsang siswa untuk melatih siswa berpikir kritis, serta kesesuaian soal dengan indikator. Tahap ini peneliti menambahkan pembahasan pada soal untuk kuis serta memberi kesempatan untuk siswa yang ingin bertanya tentang pelajaran yang belum dimengerti dan member kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya, serta merevisi beberapa indikator yang belum sesuai dengan materi. Dengan demikian, *Kuis Lacak Indonesia* siap diujicobakan dalam pembelajaran skala kecil.

2. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran

Kualitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa. Pengukuran hasil belajar ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil belajar siswa yang dilihat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada kompetensi pengetahuan.

Hasil belajar siswa terhadap penggunaan *Kuis Lacak Indonesia* pada kelas VII diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 61,7 dan *post-test* 85,19 dengan 28 siswa mencapai KKM dan 4 siswa tidak tuntas KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran IPS di SMPIT Insan Permata Bojonegoro, yaitu 75. Pada perhitungan *Uji Paired Sample T-Test* hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 61,75 dan rata-rata nilai posttest adalah 85,19 perbedaan probabilitas $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media *Kuis Lacak Indonesia* pada proses pembelajaran sub materi potensi dan sebaran sumber daya alam di Indonesia yang dikembangkan. Prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal misalnya kondisi fisik dan psikologis.

Ketuntasan klasikal yang diperoleh dari nilai akhir masing-masing siswa sebesar 87,5%. Data tersebut membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan telah mencapai ketuntasan klasikal. Deskripsi kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan mengacu pada pendapat (Riduwan, 2010 : 88) yang menyatakan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* dikatakan baik jika ketuntasan belajar klasikal mencapai $\geq 61\%$. Oleh karena itu berdasarkan data yang didapat, *Kuis Lacak Indonesia* pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia termasuk dalam kategori sangat baik.

Keberhasilan dalam menerapkan *Kuis Lacak Indonesia* pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia juga didukung oleh motivasi siswa yang terlihat baik selama mengikuti pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme siswa selama diskusi kelompok. Siswa terlihat gembira dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan yang diberikan. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Motivasi belajar tersebut muncul akibat ketertarikan

siswa dengan stimulus yang diberikan berupa kegiatan belajar sambil bermain yang dikemas dalam sebuah lembar kerja berbasis permainan edukatif. Permainan dapat merangsang motivasi siswa dalam belajar dengan adanya keterlibatan, dan komunikasi yang baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah disesuaikan dengan rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia dilihat dari kevalidan dan keefektifan dengan rincian sebagai berikut:

1. Kelayakan *Kuis Lacak Indonesia* pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia yang dikembangkan terbukti layak berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para ahli memperoleh nilai sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut diperoleh dari aspek kesesuaian materi sebesar 80% dengan kategori baik, aspek penyajian sebesar 87% dengan kategori sangat baik, aspek tampilan sebesar 88% dengan kategori sangat baik dan aspek kebahasaan sebesar 75% dengan kategori baik sehingga media pembelajaran *Kuis Lacak Indonesia* dinyatakan valid.
2. Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *Kuis Lacak Indonesia* sebagai media pembelajaran pada sub materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia yang telah dikembangkan dilihat berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 61,7 dengan persentase ketuntasan 3,13% dan rata-rata *post-test* 85,19 dengan persentase ketuntasan 87,5% sehingga terdapat peningkatan nilai sebesar 84,37% dari data tersebut menunjukkan terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media *Kuis Lacak Indonesia*. Dengan hasil perolehan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5% maka termasuk dalam kategori sangat baik sehingga media pembelajaran *Kuis Lacak Indonesia*.

Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh, peneliti member saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Siswa lebih aktif lagi dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersedia serta meningkatkan intensitas membaca buku agar memiliki pengetahuan yang luas.

2. Bagi Guru

Guru lebih aktif dengan melibatkan diri dalam diskusi langsung dengan siswa serta mencoba menggunakan media pembelajaran baru di kelas agar kegiatan belajar tidak monoton.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendorong guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti Pengembangan Lainnya

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *Kuis Lacak Indonesia* belum memberikan ketuntasan klasikal yang 100%. Hal ini menunjukkan bahwa *Kuis Lacak Indonesia* yang dikembangkan masih memiliki kekurangan baik dari segi materi hingga soal-soal kuis yang ada di dalamnya. Sehingga diperlukan adanya perbaikan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan *Kuis Lacak Indonesia* agar lebih lengkap pembahasannya sehingga hasil belajarnya bisa lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cholisn. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. UNY. Yogyakarta
- Ridwan, 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

