

DEVELOPMENT OF MEDIA MAGIC BOARD TO INTEREST STUDENTS

Oleh

Dhian Afrida Muthia¹, Pargito², Pujiati³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Abstract. The purpose of this research is to produce media learning magic board effective can interest student learning. The research development it consists of five stage. The first stage is analysis needs consisting of preliminary observations and analysis curriculum. The second phase development model consisting of the development of blue print, flowchart, story board, lesson plans, and teaching materials supporting. The third stage test expert who consisting of the people of material civic education and the design media learning. The fourth stage revision products. The fifth test limited and the preparation of reports. The final product of the study it will be instructional system or steps learning applied to lesson plans, and have evaluated by the matter, the people of design with the result that; (1) products media learning magic board wonder that successfully developed can be used in learning civic education (2) the media learning magic board effective in interest student learning.

Keyword: media learning magic board, interest learning, learning civic education, development

¹ **Dhian Afrida Muthia.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

² **Pargito.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pargito@yahoo.co.id.

³ **Pujiati.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pujiatifkipunila@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA “PAPAN BERPELUANG” UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA

Oleh

Dhian Afrida Muthia⁴, Pargito⁵, Pujiati⁶

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi PKn dan ahli desain media pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Produk akhir penelitian ini berupa sistem instruksional atau langkah-langkah pembelajaran yang diaplikasikan dalam RPP dengan hasil bahwa; (1) produk media pembelajaran “papan berpeluang” yang berhasil dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran PKn dan (2) media pembelajaran *magig board* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran “papan berpeluang”, minat belajar, pembelajaran PKn, pengembangan

² **Dhian Afrida Muthia.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

³ **Pargito.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pargito@yahoo.co.id.

⁴ **Pujiati.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pujiatifkipunila@gmail.com

PENDAHULUAN

Kondisi proses pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan yang terjadi saat ini, guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas hanya pada buku cetak, lembar kerja siswa, dan papan tulis. Sedangkan ke 3 media pembelajaran PKn ini terbatas penggunaannya hanya pada materi-materi tertentu saja. Selain itu juga berdasarkan wawancara dengan guru PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan diperoleh fakta bahwa guru PKn di sekolah tersebut belum memiliki media belajar lain yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang sifatnya lebih variatif sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Menurut (Depdiknas, 2004: 8-11) ada 5 tipe karakteristik afektif yang penting, diperhatikan, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral. *Minat*, adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. *Konsep diri*, adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. *Nilai*, merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap jelek. *Moral*, berkaitan dengan perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri. *Sikap*, adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep, atau orang. Sikap siswa

setelah mengikuti pelajaran harus lebih positif dibanding sebelumnya. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang dapat mengubah sikap siswa menjadi lebih positif.

Guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara mental, fisik maupun sosial. Tetapi kenyataannya sampai saat ini masih berjalan pengajaran yang terbatas pada produk atau fakta-fakta, konsep-konsep teori saja sehingga kurang cocok digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa karena siswa cenderung hanya menerima materi yang disampaikan guru tanpa harus berpikir untuk menemukan konsep dari suatu pokok bahasan.

Untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan tidaklah mudah, dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan komponen belajar yang sangat penting yaitu metode mengajar. Sardiman (2006: 97) menyatakan bahwa "Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar, tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pelajaran".

Berdasarkan pengamatan di kelas VIII (delapan) SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan selama ini proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah

dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Siswa terlihat tidak berpartisipasi di dalam kelas, dari awal sampai selesainya pembelajaran. Banyak juga siswa yang kurang berkemampuan memahami materi yang sedang diajarkan. Ada juga siswa yang selalu berbicara dikelas tetapi dapat dikatakan sebagai siswa yang ribut. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran PKn.

Saat ini, pembelajaran inovatif yang akan mampu membawa perubahan belajar bagi siswa, hal ini telah menjadi barang wajib bagi guru. Pembelajaran lama telah usang, karena dipandang hanya pada metode ceramah. Siswa sangat tidak nyaman dan kurang memahami materi pelajaran jika dengan metode ceramah saja. Sebaliknya, siswa akan nyaman dengan pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan pribadi siswa saat ini, atau pembelajaran yang mampu memotivasi serta memberi kesan *fresh* di dalam kelas.

Salah satu faktor yang membuat siswa kurang berminat pada pelajaran PKn dikarenakan guru belum mampu memberikan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif agar pelajaran berjalan menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar PKn. Terlebih lagi pada materi pembelajaran PKn yang sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa, karena dalam pembelajaran PKn siswa tidak hanya harus dapat memahami suatu konsep ilmu, tetapi juga terdapat materi pembelajaran PKn yang bersifat hapalan dan materi yang

mengharuskan penggunaan rumus hitung. Begitu banyak yang harus dikuasai siswa terkadang hal ini yang membuat siswa kesulitan untuk belajar PKn serta hal-hal lainnya yang semakin memperbanyak alasan siswa kurang berminat belajar PKn. Bisa dipastikan dengan minat belajar yang belum maksimal pada siswa dapat menimbulkan masalah lain yaitu tidak maksimalnya hasil belajar PKn siswa.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam pengajaran PKn perlu diadakan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran "papan berpeluang" untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa kelas VIII dalam pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan. Media pembelajaran papan tulis ajaib merupakan sistem pembelajaran yang inovatif dengan tujuan agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik minat siswa dalam proses pembelajaran PKn.

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas, pengembangan media pembelajaran "papan berpeluang" yang dikembangkan mengikuti model prosedural dari *The ASSURE*, dimana langkah yang harus diikuti bersifat deskriptif yang terdiri dari 6 langkah yaitu analisis karakteristik siswa, penetapan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi/revisi. Sedangkan model konseptual dari pengembangan media pembelajaran "papan berpeluang" ini mengikuti teori belajar behavior yang dikemukakan oleh Gagne yaitu belajar yang dilakukan manusia dapat diatur dan diubah untuk mengembangkan bentuk kelakuan

tertentu pada seseorang, atau mempertinggi kemampuan, atau mengubah kelakuannya, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada “minat dan perilaku”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimanakah mengembangkan media “papan berpeluang” untuk meningkatkan minat siswa kelas VIII pada pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan Dan (2) apakah media “papan berpeluang” efektif untuk meningkatkan minat siswa kelas VIII pada pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dapat dinyatakan (1) mengembangkan media “papan berpeluang” untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan dan (2) untuk menguji efektifitas pengembangan media “papan berpeluang” dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran “papan berpeluang” menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan strategi untuk mengembangkan sebuah produk pada bidang pendidikan. Merujuk pada pendapat Borg & Gall (2003: 569) penelitian dan pengembangan bidang pendidikan adalah suatu

proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk baru bidang pendidikan, yang disusun secara sistematis kemudian mengevaluasi produk sampai didapatkan kriteria yang lebih efektif, berkualitas atau dapat disebut berstandar baik.

Borg & Gall (2003: 789) mengemukakan sepuluh tahapan penelitian, meliputi (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi. Kesepuluh tahapan tersebut merupakan langkah yang jamak diikuti oleh peneliti R&D untuk menghasilkan prototipe produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan dan siap dipergunakan di sekolah-sekolah. Namun dalam penelitian ini tahapan penelitian dibatasi hanya sampai langkah ke enam yaitu tahapan uji coba lapangan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan dan terhadap populasi itu dilakukan sampling. Penetapan sampel uji coba dengan melakukan penelitian kelompok kecil, dalam ruang lingkup hanya 1 kelas dengan jumlah 32 siswa, dengan pembagian 4 kelompok. Kemudian uji coba dilanjutkan ke kelompok besar, yaitu 2 kelas yang ada pada kelas VIII pada setiap kelas diambil secara random 50% siswa sebagai subjek penelitian. Dipilih secara random, didasarkan pada kemungkinan dapat terlaksananya penelitian tanpa halangan dan kondisi siswa yang memiliki latar

belakang nilai / kemampuan rendah , sedang dan tinggi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengumpulan informasi ini merupakan tahapan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan *need assessment*. Wawancara dan observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran PKn dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran PKn.

Suatu penelitian pengembangan berawal dari adanya potensi dan masalah, untuk mengetahui bahwa produk hasil penelitian pengembangan itu benar-benar dibutuhkan guna mengatasi masalah langkah awal adalah melakukan analisis kebutuhan pada sumber dayanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa terlihat bahwa minat siswa pada mata pelajaran PKn rendah, belum muncul minat belajar siswa, siswa pasif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. Rendahnya minat belajar siswa ini disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Dari hasil wawancara di dapat masukan perlunya sebuah media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat menambah minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil *need assessment* tersebut menggugah untuk dapat mencari solusi mengatasi keterbatasan media pembelajaran PKn. Berdasarkan informasi yang didapat dilakukan upaya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media “papan berpeluang” yang mudah dipahami siswa. Alasan penggunaan media “papan berpeluang”, dikarenakan

seluruh siswa pernah memainkan permainan ini dan mengetahui cara penggunaan dan sistem permainan dari “papan berpeluang”. Oleh karena itu memudahkan siswa dalam penggunaan media “papan berpeluang” saat pembelajaran dikelas.

Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal menghasilkan prototipe paket pembelajaran yaitu media pembelajaran bagi siswa kelas VIII. Identifikasi pembelajaran ini mengacu pada kurikulum SMP yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan yaitu kurikulum 2013.

Prosedur penelitian pengembangan media “papan berpeluang” untuk meningkatkan minat belajar PKn ini mengikuti langkah-langkah model pengembangan ASSURE yang akan menghasilkan prototipe produk awal media “papan berpeluang”.

Pengembangan strategi pembelajaran dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

- a. Menyusun strategi pembelajaran, strategi pembelajaran dengan media “papan berpeluang” pada mata pelajaran PKn dengan pendekatan konstruktivisme. Media “papan berpeluang” dikembangkan dengan harapan bahwa peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan mereka dari media “papan berpeluang” yang disajikan dengan permainan papan sesuai dengan materi pelajaran. Metode yang dipakai adalah metode diskusi dengan pendekatan *scientific*.
- b. Menganalisis silabus, dilakukan dengan serangkaian kegiatan terdiri dari merumuskan

indikator, tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik. Penyusunan silabus ini adalah rangkuman dari langkah-langkah pengembangan media mengikuti alur ASSURE. Penyusunan silabus ini dimaksudkan untuk membuat *grand design* pembelajaran dengan media “papan berpeluang” pada mata pelajaran PKn. Rangkaian kegiatan yang sudah dilakukan yaitu merumuskan indikator, tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan untuk menyusun silabus. Silabus mata pelajaran PKn kelas VIII yang menjadi pedoman pengembangan media “papan berpeluang” kelas VIII dapat dilihat pada lampiran.

- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah-langkah penyusunan RPP dilakukan berdasarkan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun tahap selanjutnya adalah menetapkan tema dan topik, menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup).

Uji Coba Pendahuluan

Hasil Uji Oleh Ahli Desain Media

Uji oleh ahli terhadap desain yang digunakan dalam pengembangan produk untuk mendapatkan masukan tentang tujuan

pembelajaran, isi media, dan petunjuk dan panduan belajar. Ahli desain dalam penelitian pengembangan media “papan berpeluang” ini adalah Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd selaku dosen pascasarjana teknologi pendidikan Universitas Lampung. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media pembelajaran, maka rancangan media “papan berpeluang” perlu dilakukan revisi pada petunjuk dan panduan belajar, tampilan media, efisiensi media, kebermanfaatan media, setelah dilakukan revisi produk yang dikembangkan sudah dapat dilanjutkan untuk melaksanakan penelitian.

Hasil Uji Ahli Materi

Uji oleh ahli terhadap materi yang digunakan dalam pengembangan produk untuk mendapatkan masukan tentang tujuan pembelajaran, isi materi, dan soal. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Irawan Suntoro, M.S. selaku dosen pendidikan IPS program studi PKn di Universitas Lampung. Reviu meliputi kelayakan isi dan penyajian dari seluruh isi materi kedudukan, fungsi, dan arti penting Pancasila sebagai dasar negara. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pembelajaran, maka rancangan media “papan berpeluang” tidak perlu dilakukan revisi. Sehingga produk yang dikembangkan sudah dapat dilanjutkan untuk melaksanakan penelitian.

Evaluasi formatif tahap 2: uji coba perorangan dan kelompok besar

Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan setelah rancangan media “papan berpeluang” di revisi. Uji coba perorangan dilakukan

terhadap tiga siswa yang memiliki minat belajar PKn berbeda, yaitu satu orang yang dikategorikan memiliki minat belajar PKn tinggi, satu orang memiliki minat belajar PKn sedang, dan satu orang yang memiliki minat belajar PKn rendah. Berikut rekapitulasi penilaian uji coba perorangan terhadap media “papan berpeluang”. Berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan media “papan berpeluang” sangat baik. aspek media “papan berpeluang” meningkatkan minat siswa, merangsang siswa belajar, mendidik siswa belajar kelompok, kemenarikan gambar, warna, huruf, ukuran, kemudahan penggunaan dan kemenarikan tampilan soal sangat baik menurut penilaian siswa dengan minat belajar PKn tinggi, sedang dan rendah.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap dua belas siswa kelas VIII. Berikut rekapitulasi penilaian uji coba kelompok besar terhadap rancangan media “papan berpeluang”. Berdasarkan jumlah skor perolehan Skor masing-masing aspek yang diSkor siswa pada uji coba kelompok besar, diketahui bahwa dari 12 siswa responden meSkor sangat baik pada aspek media “papan berpeluang” meningkatkan minat siswa, merangsang siswa belajar, mendidik siswa belajar kelompok, kemenarikan gambar, warna, huruf, ukuran, kemudahan penggunaan dan kemenarikan tampilan soal menurut penilaian siswa dengan minat belajar PKn tinggi, sedang dan rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa media “papan berpeluang” dapat digunakan dalam pembelajaran PKn selanjutnya.

Revisi Produk Utama

Revisi produk digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran sehingga lebih menarik, efektif bila digunakan dalam pembelajaran dan memudahkan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk dapat merevisi pembelajaran dilakukan sesuai data yang diperoleh dari evaluasi formatif yaitu ahli materi, ahli desain, ahli media, ahli bahasa, penilaian kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk keperluan revisi produk media “papan berpeluang”, ada beberapa sumber dalam melakukan revisi yaitu (1) penerapan media “papan berpeluang” di kelas, (2) kemenarikan media “papan berpeluang”, (3) isi media “papan berpeluang”.

Setelah melakukan uji coba pendahuluan terdapat revisi rancangan media “papan berpeluang” pada aspek tampilan media yaitu kemenarikan gambar, susunan gambar rumah adat awal rancangan diurutkan berdasarkan abjad direvisi sesuai dengan urutan posisi provinsi dari barat ke timur Indonesia. Selain itu aspek kejelasan warna pada rancangan direvisi untuk lebih diperjelas warna yang digunakan pada media. Setelah direvisi produk yang dikembangkan sudah dapat dilanjutkan untuk diuji coba utama.

Penilaian Guru Mata Pelajaran Geografi Sebagai Pengguna

Penilaian guru mata pelajaran Geografi dibutuhkan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan terhadap langkah-langkah pada penerapan media pembelajaran *Movie Maker*. Konsultasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang desain produk. Guru sebagai pengguna model pembelajaran diharapkan mampu

memilih dan mendesain pembelajaran seefektif mungkin bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang efektif mampu menentukan langkah-langkah pembelajaran yang efektif. Penilaian, saran dan masukan dari guru sebagai pengguna untuk penyempurnaan akhir produk sebelum diujicobakan secara terbatas pada tingkat kelas.

Uji Coba Utama

Uji coba utama dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan dengan model perbandingan yaitu membandingkan kelas yang belajar dengan menggunakan media “papan berpeluang” hasil pengembangan (kelas eksperimen) dan kelas yang belajar tidak menggunakan media “papan berpeluang” hasil pengembangan (kelas kontrol). Kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VIII^A yang berjumlah 32 orang dan kelas kelas VIII^D yang berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Seluruh siswa di kedua kelas tersebut tidak diikutsertakan dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, karena uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diambil dari siswa kelas VIII^C.

Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas)

Berdasarkan tabel *Independent Sample Test* Tabel 28, diperoleh data bahwa koefisien $F = 1.958$ dan signifikansi $F = 0.168$ sedangkan tingkat alpha yang ditetapkan adalah 5%. *Degree of freedom* yang ditampilkan dalam perhitungan tersebut yaitu $df_1 = 62$ dan $df_2 = 42,525$. Oleh karena itu diperoleh t hitung $>$ dari koefisien t tabel ($5,878 > 1,675$). Maka H_1

diterima yang menyatakan bahwa pengembangan media “papan berpeluang” efektivitasnya lebih tinggi dibandingkan konvensional.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran “papan berpeluang” dengan materi kedudukan, fungsi, dan arti penting Pancasila sebagai dasar negara. Terdapat beberapa masalah yang melatar belakangi pengembangan media dalam penelitian ini. Masalah-masalah tersebut meliputi: (a) guru PKn masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran; (b) penggunaan media pembelajaran masih terbatas hanya pada penggunaan peta, atlas dan globe, sedangkan ke 3 media pembelajaran PKn ini terbatas penggunaannya hanya pada materi-materi pelajaran tertentu saja; (c) belum bervariasi penggunaan media belajar dalam kegiatan pembelajaran; (d) belum ada media pada materi kedudukan, fungsi, dan arti penting Pancasila sebagai dasar negara yang digunakan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan mendapatkan hasil pembelajaran PKn siswa yang diharapkan haruslah ditunjang dengan adanya kreatifitas dari para guru untuk dapat menyajikan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif agar pelajaran berjalan menarik minat siswa dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan

keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah memilih dan menetapkan media mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian efektifitas media “papan berpeluang” menggunakan uji *t Output Independent Sample Test* menunjukkan hasil bahwa hasil *t* hitung sebesar 5,878 dan *t* tabel sebesar 1,675. Terlihat bahwa *t* hitung $>$ *t* tabel atau $5,878 > 1,675$ maka H_1 diterima yang menyatakan pengembangan media “papan berpeluang” efektivitasnya lebih tinggi dibandingkan konvensional. Dari hipotesis yang diterima dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil tes minat belajar kelas eksperimen yang menggunakan media “papan berpeluang” dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media “papan berpeluang”. Hal ini mengandung implikasi bahwa rancangan media “papan berpeluang” lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional untuk dapat meningkatkan minat belajar

PKn siswa pada saat proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011: 21) yang mengemukakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu; (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, (2) pembelajaran bisa lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat diberikan kapan diinginkan atau diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan (8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

“papan berpeluang” yang lebih dikenal sebagai permainan papan, diubah menjadi media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan dan minat siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Sudjana (2010: 11) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan riset Astuti (2014) yang menyatakan bahwa minat siswa terhadap penggunaan media “papan berpeluang” menggunakan *xampp* dalam pembelajaran apresiasi cerpen perolehan pengisian angket minat siswa yang menunjukkan sangat tinggi sebesar 87%.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media “papan berpeluang” pada mata pelajaran PKn dapat disimpulkan bahwa (1) berdasarkan penelitian yang telah dilakukan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media “papan berpeluang”. Pengembangan media “papan berpeluang” menggunakan model desain ASSURE. Desain dan sintak media “papan berpeluang” yaitu menggunakan 6 langkah model ASSURE sebagai berikut: *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik siswa) *State performance objectives* (menetapkan kompetensi), *Select, methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran), *Requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar), *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji ahli menyatakan bahwa produk “papan berpeluang” menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PKn dan (2) pembelajaran PKn pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media “papan berpeluang” PKn lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran dari pada kelas pembandingan yaitu kelas kontrol yang tidak menggunakan media “papan berpeluang” PKn. Efektifitas penggunaan media “papan berpeluang” PKn diuji dengan t test, hasil t hitung sebesar 5,878 dan t tabel sebesar 1,675. Terlihat pada hasil perhitungan bahwa t hitung > dari koefisien t tabel atau 5,878 > 1,675 artinya terdapat perbedaan

minat belajar PKn siswa kelas eksperimen yang menggunakan media “papan berpeluang” dan minat belajar PKn siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Wuri. 2014. *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Siswa Dengan Menggunakan Model SFAE di SMP Negeri 17 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pos.
- Borg, Walter R and Meredith D Gall. 2003. *Educational Research*. San Frasco. DMC and Company.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Pendidikan Undang-Undang tentang Sistem Nasional*, Bandung: Fokus Media.
- Sardiman S., 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sudjana, Nana, 2010. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.