



## Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS

**Eko Prasetyo Utomo \***

SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro

[tom.ekop10@gmail.com](mailto:tom.ekop10@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to determine the process and results of the development of the Nusantara Exploration learning media on social studies subjects and to know the effectiveness of the Nusantara Exploration learning media on social studies subjects. This development research uses the development model of Dick, Carey, and Carey. Product development is tested through formative evaluation, which includes several stages: expert review of social study materials, design expert review and learning media, individual trials, small group trials, and field trials. Due diligence by the expert team obtained 97.17% results from media experts and 94.83% from material experts. After being revised based on responses from the expert team, individual trials were carried out at 85.05%, small group trials at 90.17%, and field trials at 90.47. T-test results show that in field trials, it is proven that this product is effective in improving student learning outcomes. Overall evaluation results, placing this development product in the category, is very feasible.*

**Keywords:** Learning Media; Jelajah Nusantara; Social Studies

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan media pembelajaran Eksplorasi Nusantara pada mata pelajaran IPS, dan mengetahui efektivitas media pembelajaran Eksplorasi Nusantara pada mata pelajaran IPS. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Dick, Carey, dan Carey. Pengembangan produk diuji melalui evaluasi formatif, yang meliputi beberapa tahap: tinjauan ahli materi studi sosial, tinjauan ahli desain dan media pembelajaran, uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji kelayakan oleh tim ahli memperoleh 97,17% hasil dari para ahli media dan 94,83% dari para ahli materi. Setelah direvisi berdasarkan tanggapan dari tim ahli, uji coba individu dilakukan pada 85,05%, uji coba kelompok kecil pada 90,17%, dan uji coba lapangan pada 90,47. Hasil uji-t menunjukkan bahwa dalam uji coba lapangan terbukti bahwa produk ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keseluruhan hasil evaluasi, menempatkan produk pengembangan ini dalam kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; Jelajah Nusantara; Ilmu Pengetahuan Sosial

Diterima 6 Januari 2020, Dipublikasikan 30 April 2020

\* Korespondensi penulis

## **Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS**

### **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran IPS bisa dikatakan unik karena mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya yaitu merupakan perpaduan disiplin ilmu sosial yaitu Sosiologi, Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Ruang lingkup yang dikaji pada mata pelajaran ini sangat luas karena masing-masing disiplin ilmu mempunyai dimensi yang berbeda sebagai objek kajian yang dipelajari, tetapi dari ke empat disiplin ilmu tadi terdapat relasi, relevansi, dan fungsi yang cukup signifikan antara satu dengan yang lain.

Dalam Kurikulum 2013 tujuan pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tetapi kenyataannya tidaklah mudah dalam mencapai tujuan pendidikan IPS tersebut. Tingkat nasionalisme generasi muda saat ini utamanya para pelajar pada tingkat yang mengkhawatirkan. Sebut saja mereka tidak mengerti akan batas-batas wilayah Indonesia, tidak mampu menghafal urutan sila Pancasila, Sumpah Pemuda, lagu kebangsaan Indonesia Raya serta tidak mengenal nama-nama tokoh Pahlawan Indonesia.

Upaya meningkatkan nasionalisme di kalangan pelajar dalam pembelajaran IPS masuk dalam ruang lingkup materi sejarah. Obyek kajian sejarah dalam IPS mempunyai peranan strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam proses pengembangan materi sejarah salah satunya harus mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian siswa. (Supardan, 2015).

Namun berdasarkan hasil survei pengisian angket siswa kelas tujuh yang berjumlah 148 di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro diketahui bahwa sebanyak 139 siswa atau hampir 94% mengatakan bahwa materi sejarah dalam pembelajaran IPS dianggap sulit karena harus menghafal waktu kejadian, tempat, tokoh, serta peristiwa sejarah. Hasil tersebut juga menunjukkan sisanya sebanyak sembilan siswa atau hanya 6% merasa yakin bahwa mereka mampu dalam pembelajaran IPS materi sejarah.

Secara umum pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran IPS pada materi sejarah dikatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut efektif, efisien, dan menarik. Pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang dapat membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran yang efisien adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan waktu dan sumber daya yang efisien. Selanjutnya pembelajaran yang menarik perlu diciptakan agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik maka seorang guru bisa menggunakan media pembelajaran berupa *game education*. Media pembelajaran

merupakan segala sesuatu baik itu alat, bahan, orang, atau peristiwa yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Anitah, 2010; Ratnawati *et al.*, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu media visual yang melibatkan indra penglihatan. Pesan-pesan dalam media visual itu sendiri berbentuk simbol-simbol komunikasi visual.

Media yang hendak dikembangkan ini merupakan gabungan dari media visual dan permainan dan diberi nama Janus (Jelajah Nusantara). Media visual itu sendiri mempunyai kelebihan di antaranya dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat struktur ingatan siswa. Sedangkan permainan itu sendiri diharapkan memberikan kesan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Media visual yang dipadukan dengan permainan dalam pembelajaran IPS materi sejarah diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunianya.

Janus (Jelajah Nusantara) sendiri merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan materi sejarah pada mata pelajaran IPS. Alasan pemilihan permainan ini yaitu memiliki spesifikasi yang dapat menarik minat, motivasi serta keaktifan siswa untuk belajar materi sejarah yang awalnya dianggap sulit bisa menjadi pembelajaran di kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif serta siswa. Selain itu dengan media ini siswa dapat membangun sendiri pengetahuan yang dia dapatkan melalui pengalaman belajarnya sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Menurut paham konstruktivisme belajar merupakan proses mengembangkan pengertian yang individu miliki dengan pengalaman yang diperoleh melalui proses asimilasi (Suparno, 2014). Masih menurut konstruktivisme, proses belajar salah satunya memiliki ciri yaitu bahwa belajar itu membentuk makna yang diciptakan oleh siswa dari apa yang individu lihat, dengar, rasakan, dan alami. Oleh karena itu dalam membangun pengetahuan dipengaruhi oleh pengertian yang siswa punyai.

Peran guru dalam konstruktivisme yaitu menyediakan kesempatan siswa kegiatan-kegiatan ilmiah yang memungkinkan mereka dapat berdialog dan berinteraksi sehingga merangsang mereka untuk membangun pengetahuan mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran visual yang dikombinasikan dengan permainan yaitu Janus (Jelajah Nusantara). Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa melalui pengalaman belajarnya dapat membangun sendiri pengetahuan yang dia dapatkan.

Berdasarkan pemaparan uraian permasalahan di atas tujuan dalam penelitian ini yaitu, 1) mengetahui proses dan hasil pengembangan media pembelajaran Jelajah Nusantara pada mata pelajaran IPS dan 2) mengetahui efektivitas media pembelajaran Jelajah Nusantara pada mata pelajaran IPS.

## Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS

### METODE

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) adalah model pengembangan Dick, Carey dan Carey (2009). Model ini terdiri atas 9 langkah, yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran/ kompetensi umum; (2) menganalisis instruksional; (3) menganalisis siswa dan konteks; (4) merumuskan tujuan khusus pembelajaran/ performansi; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi instruksional; (7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; dan (9) merevisi produk pembelajaran.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro tahun ajaran 2017/2018. Subjek uji coba meliputi perorangan 5 anak, kelompok kecil 15 anak, dan lapangan/ kelas 30 anak, yakni kelompok siswa sebagai sasaran pembelajar yang sesungguhnya. Sebelum dilakukan uji coba kepada siswa dilakukan review oleh ahli yaitu review uji ahli materi IPS konsentrasi sejarah dan ahli media pembelajaran visual. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan bulan Januari-Mei 2018.

Jenis data pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui angket/konsultasi dengan ahli perancangan pembelajaran. Adapun datanya sebagai berikut: (a) aspek media dari ahli media, (b) aspek materi atau isi dari ahli materi, dan (c) aspek isi atau tujuan, aspek instruksional, dan aspek teknis dari siswa yang meliputi uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan/ kelas.

Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dari angket diubah dalam bentuk persentase dan dijelaskan secara deskriptif. Selain itu data kuantitatif berupa tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Janus hasil pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket uji kelayakan produk dan tes keefektifan produk. Teknik analisis data menggunakan analisis lembar uji kelayakan dan analisis efektivitas produksesuai dengan kriteria yang ditentukan (Tabel 1).

Tabel 1 Intepretasi uji kelayakan.

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: Analisis statistik rentang kelas masing-masing kategori data

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) dengan menggunakan analisis statistik dengan menggunakan uji-t. Teknik ini digunakan untuk

mengolah data berupa hasil *pre test* dan *post test*. Dikatakan efektif apabila setelah dilakukan uji-t terhadap hasil belajar yang diukur dengan menggunakan tes pengetahuan kognitif yaitu  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) didasarkan pada prosedur pengembangan Dick, Carey dan Carey (2009) yang terdiri atas sembilan langkah. Langkah pertama dimulai dengan mengidentifikasi standar kompetensi. Kompetensi Inti yang akan dikembangkan yaitu kompetensi inti 3 memahami Pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Sedangkan kompetensi inti 4 mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Selanjutnya langkah kedua yaitu mengidentifikasi analisis pembelajaran melalui analisis kompetensi dasar untuk dikembangkan yaitu KI 3 memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Sedangkan untuk KI 4 yaitu memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa pra-aksara sampai masa Hindu-Budha, dan Islam. Pada kompetensi inti ini ditentukan materi yang akan dikembangkan yaitu materi perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Hindu Budha secara kronologis.

Bersamaan dengan proses identifikasi kompetensi inti, langkah ketiga maka dilakukan identifikasi kemampuan awal siswa. Dari hasil analisis pada siswa di SMP Negeri Model Terpadu kelas VII tahun ajaran 2017/2018 sejumlah 148 anak diperoleh data tentang gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual mendominasi sebagian besar yaitu 122 anak atau 82,43% dibanding gaya belajar auditori 12 anak atau 8,10% dan kinestetik 14 anak atau 9,47%. Gaya belajar visual yaitu gaya belajar yang mengandalkan indera penglihatan untuk bisa memahami dan mengingat materi pelajaran.

Dari hasil observasi siswa kelas VII tahun ajaran 2017/2018 diperoleh data tentang hasil belajar IPS materi sejarah yang rendah serta minat membaca siswa yang masih sangat rendah dengan indikator minat membaca siswa di rumah sehari sebelum pembelajaran IPS dilakukan hanya 2 dari 30 siswa di kelas yang mengangkat tangan melakukan kegiatan membaca sebelum pembelajaran. Dari data di atas sehingga perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, melalui membaca siswa mampu mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan terkait dengan materi pelajaran.

## Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS

Langkah keempat yaitu merumuskan tujuan dan indikator pembelajaran mata pelajaran IPS yang meliputi siswa mampu mendeskripsikan perkembangan masyarakat Hindu-Budha secara runtut dan benar. Indikator dalam pembelajaran ini meliputi: (1) siswa mampu mendeskripsikan proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia; (2) siswa mampu mendeskripsikan pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat di Indonesia; (3) siswa mampu mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia; dan (4) siswa mampu mendeskripsikan peninggalan sejarah masa Hindu-Budha di Indonesia.

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran langkah kelima yaitu mengembangkan instrumen penilaian. Pada tahap ini dikembangkan tes terhadap siswa melalui pengujian kompetensi atau kemampuan sebelum dan sesudah menempuh aktivitas pembelajaran di kelas. Pada pengembangan media pembelajaran ini, tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang mencakup semua indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

Langkah keenam yaitu menyusun strategi instruksional yang meliputi urutan kegiatan pembelajaran, cara pengorganisasian materi pelajaran dengan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses instruksional untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan. Strategi ini disesuaikan dengan standar proses pendidikan yang nantinya bias dilihat pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Langkah berikutnya ketujuh yaitu memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media visual yang dikombinasikan dengan permainan yaitu Janus (Jelajah Nusantara) (Gambar 1). Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai upaya membantu kesulitan siswa dalam mengingat tanggal peristiwa, tokoh, peristiwa, serta peninggalan atau bukti sejarah yang menyertai.



Gambar 1. Prototipe Media Pembelajaran Jelajah Nusantara (Janus)

Janus (Jelajah Nusantara) merupakan permainan berkelompok yang terdiri atas lima orang dengan empat orang pemain dan satu orang juri. Masing-masing pemain nantinya akan dalam permainan harus menyelesaikan tantangan yang sudah disediakan dalam “Kartu Jelajah”. Kartu ini berisi tantangan yang nantinya harus diselesaikan oleh pemain berupa soal-soal IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha. Apabila pemain dapat menyelesaikan tantangan tersebut maka nantinya akan mendapatkan “*Reward*” dan akan mendapatkan “*Punishment*” bila tidak bisa menyelesaikan tantangan dalam kartu tersebut. Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila pemain tersebut yang terlebih dulu mampu mencapai lingkaran Janus di tengah papan permainan.

Langkah kedelapan yaitu melakukan evaluasi formatif dilakukan dengan uji coba pengembangan dilakukan beberapa tahap sekaligus melakukan revisi bahan pengembangan sebagai tahap sembilan. Paling tidak tahapan yang dilaksanakan dalam uji coba produk mencakup (1) Review uji ahli materi IPS konsentrasi sejarah dan ahli media pembelajaran visual, (2) uji coba perorangan 5 anak, (3) uji coba kelompok kecil 15 anak, (4) uji coba lapangan/ kelas 30 anak, yakni kelompok siswa sebagai sasaran pembelajar yang sesungguhnya.

Instrumen yang digunakan dalam evaluasi formatif ini menggunakan angket skala likert dan saran-saran perbaikan produk. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk yang meliputi uji kelayakan ahli materi, ahli media, perorangan, kelompok kecil, dan lapangan.

Uji kelayakan ahli materi IPS bidang sejarah meliputi dua aspek yaitu aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional. Berdasarkan hasil angket uji kelayakan ahli materi diperoleh hasil validasi produk sebagai berikut. Berdasarkan data yang ada pada Tabel 2 secara keseluruhan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) hasil pengembangan mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan tingkat kelayakan 97,17% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Tingkat kelayakan aspek kualitas isi adalah 96% artinya sangat layak dan aspek kualitas instruksional 98,33% artinya sangat layak. Uji kelayakan ahli media pembelajaran untuk menilai produk hasil pengembangan dengan mengikuti prinsip-prinsip media visual, fisik, dan penggunaan (Tabel 3).

Tabel 2. Hasil uji kelayakan materi

Aspek	Nilai	Kategori
Kualitas isi dan tujuan	96%	Sangat layak
Kualitas instruksional	98,33%	Sangat layak
Rerata	97,17%	Sangat layak

Sumber: Analisis data primer tahun 2019

Ketiga indikator pengukuran produk dalam aspek kelayakan materi menunjukkan bahwa prototipe hasil pengembangan secara isi sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba lapangan. Kelayakan isi dari prototipe menggambarkan bahwa produk yang

## Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS

didesain memiliki konsistensi yang tinggi dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil uji kelayakan media

Aspek	Nilai	Kategori
Media Visual	92,5%	Sangat layak
Fisik	96%	Sangat layak
Penggunaan	96%	Sangat layak
Rerata	94,83%	Sangat layak

Sumber: Analisis data primer tahun 2019

Uji kelayakan media dalam aspek penyajian juga mendapatkan nilai yang baik, sehingga tidak perlu ada perbaikan pada desain yang ada dan bisa langsung dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Setelah dinyatakan bahwa produk layak dalam aspek isi dan tampilan, produk diujikan kepada calon pengguna untuk mengukur tingkat keterbacaannya. Desain dari uji coba ini dibagi dalam tiga tahap (Tabel 4), yaitu uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji ini dilakukan secara berjenjang guna mendapatkan hasil yang valid.

Tabel 4. Hasil Uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan

Indikator	Uji coba		
	Perorangan	Kelompok kecil	Lapangan
Kualitas isi dan tujuan	89%	91%	90,33%
Kualitas instruksional	90%	90,67%	91%
Kualitas teknis	85,14%	88,38%	90,19%
Rerata	85,05%	90,17%	90,47%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Sumber: Analisis data primer tahun 2019

Berdasarkan data yang ada pada tabel 4 secara keseluruhan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) hasil pengembangan memperoleh penilaian dari uji coba perorangan dengan total nilai rata-rata keseluruhan variabel yaitu 85,05% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian dari siswa dengan total nilai rata-rata keseluruhan variabel yaitu 90,17% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Selanjutnya uji coba lapangan mendapatkan penilaian dari siswa dengan total nilai rata-rata keseluruhan variabel yaitu 90,47% yang berarti termasuk kategori sangat layak.

Keefektifan produk akhir media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) dilakukan dengan menggunakan uji-t (Tabel 5), untuk melihat efektivitasnya melalui perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk hasil pengembangan pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha.

Tabel 5. Hasil Uji t Test

Jumlah siswa	30
Rerata Nilai pre test	56,53
Rerata Nilai Post test	84,06
Gain (D) (Post-test Pre-tes)	826
Gain <sup>2</sup>	25.332
sig	0,05
t hitung	22,10
t tabel	1,699
Keputusan	Media Janus efektif meningkatkan hasil belajar IPS

Sumber: Analisis data primer tahun 2019

Hasil uji t yang dilakukan pada hasil belajar kognitif pada siswa menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $t_{\text{hitung}} = 22,10 > t_{\text{tabel}} = 1,699$ ). Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) ini. Hal ini sesuai dengan Haqiqi dan Suprayitno (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran visual yang dikombinasikan dengan permainan dapat meningkatkan rata-rata nilai tes hasil belajar kognitif siswa.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan berbasis permainan atau game. Dan hasil uji tersebut menunjukkan bahwa temuan ini sejalan dengan penelitian Perotta (2013) yang juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar, hasil implementasi model juga dapat meningkatkan berbagai keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian ini, sejalan dengan beberapa hasil penelitian (Kickmeier-Rust and Albert, 2012; Redecker *et al*, 2017; Sourmelis, Ioannou, and Zaphiris, 2017) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu memberikan lingkungan untuk belajar keterampilan pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan keterampilan sosial, serta keterampilan lain yang diperlukan untuk hidup dan berhasil di dunia modern. Dan keterampilan ini dibutuhkan oleh siswa ketika mereka hidup di masyarakat. Project Tomorrow (2008) menjelaskan bahwa edukasi melalui permainan membantu siswa hari ini untuk bersiap diri dan menjadi inovator, pemimpin, dan warga negara dunia yang terlibat di masa depan.

## SIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS ini langkah-langkah berikut yaitu: 1) identifikasi tujuan pembelajaran/kompetensi umum; 2) melaksanakan analisis instruksional; 3) menganalisis siswa dan konteks; 4) merumuskan tujuan khusus/ performansi; 5) mengembangkan instrumen penilaian; 6)

## Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS

mengembangkan strategi instruksional; 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; dan 9) merevisi bahan ajar. Hasil pengembangan produk media pembelajaran berupa papan permainan dengan nama Janus (Jelajah Nusantara). Uji kelayakan tim ahli menunjukkan nilai yang diperoleh dari ahli materi 97,17% dan ahli media 94,83%, keduanya dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, berdasarkan saran dari ahli materi dan media dilakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan dengan hasil nilai 85,05%, kelompok kecil 90,17% dan lapangan 90,47%. Ketika uji coba tersebut dalam kategori sangat layak.

Pada tahap Uji coba kelompok lapangan dilakukan tes hasil belajar kepada 30 anak diketahui sebelum memakai produk hasil pengembangan, hasil tes hasil belajar kognitif siswa menunjukkan nilai pada *pre tes* yaitu 59,47 dan tidak ada siswa yang tuntas. Setelah menggunakan terjadi kenaikan nilai rata-rata *post test* yaitu 81,07 dan kategori 28 anak tuntas sisa 2 anak tidak tuntas. Hasil keseluruhan evaluasi tersebut, menempatkan produk hasil pengembangan ini dalam kategori sangat layak.

Uji efektivitas media pembelajaran Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS ini menggunakan uji t. Hasil uji-t yang telah dilakukan pada saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *mean* hasil *post tes* (81,07) > *pre test* (59,47) dengan taraf signifikan  $0,000 < 0,05$ .  $t_{obs}$  (16,24) >  $t_{tabel}$  (1,699). Dengan demikian terbukti media pembelajaran hasil pengembangan ini efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Dick, W., Carey, J., dan Carey, L. 2009. *The Systematic Design Of Instruction Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Kickmeier-Rust and Albert.( 2012). A domain model for smart 21st century skills training in game-based virtual worlds. in IEEE 12th International Conference on Advanced Learning Technologies, Rome, Italy, 2012, pp. 670–680. <https://doi.org/10.1109/icalt>.
- Perrota, Carlo. (2013). *Game Based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. National Foundation for Educational Research, UK, Research report
- Project Tomorrow. (2008). *21St Century Learners Deserve a 21St Century Education*.
- Ratnawati, N. et al. (2020) “‘Defense of the Ancients’”, Gamification in Learning: Improvement of Student’s Social Skills’, 1 of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15(7). Available at: <https://onlinejour.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/i-jet/article/view/13221> (Accessed: 30 April 2020).
- Redecker, M. Leis, M. Leendertse, Y. Punie, G. Gijssbers, and P. Kirschner.(2011). *The future of learning: Preparing for change*. Franch: Publications office of the European Union
- Sourmelis, Ioannou, and Zaphiris. (2017). *Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016*. *Comput. Hum. Behav.*, vol. 67, pp. 41–48, 2017. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.020>
- Supardan, D. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Suparno, P. 2014. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Haqiqi, N dan Suprayitno, 2017. Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal PGSD* 05(03), pp. 1335-1344.