

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *COIN THROWING EXPLORER (CTE)* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Oleh:

Asep Yanyan Setiawan, Ikeu Rasmilah, Upi Supriatna

(Hasil penelitian Hibah Ristekdikti PDP 2018)

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu konsep dalam pendidikan yang berhubungan dengan motivasi, proses dan hasil. Untuk itu seorang guru harus kreatif serta inovatif dalam menyampaikan pelajaran di kelas, agar siswa merasa termotivasi untuk melaksanakan proses belajar. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan hal tersebut maka tim peneliti membuat media pembelajaran yang diberi nama "*Coin Throwing Explorer*" atau disingkat *CTE*. *CTE* yaitu permainan peta yang diberi garis sebagai rute/*track*nya dengan diberikan nomor pada setiap lokasi yang ditandainya, setiap nomor memuat pertanyaan-pertanyaan pada lembar kartu soal dan jawabannya pada lembar yang satunya.

Penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama peneliti membuat desain media pembelajaran, yang kedua adalah uji coba media. Metode penelitian dilakukan melalui observasi, angket dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara tersebut akan dijadikan sebagai bahan dalam meneliti keberhasilan media yang dibuat. Dengan metode *research and development (R&D)*, peneliti menganalisis dan memperbaiki media yang dibuat untuk menambah kekurangan-kekurangannya, sehingga menghasilkan media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran atau sebagai permainan siswa yang mendidik.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan skala Likert terhadap responden di dua sekolah yang dijadikan sampel yaitu SMP 1 Banjaran dan SMP Handayani memberikan tanggapan "Sangat Setuju" bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Skor rata-rata skala Likert yang diperoleh di SMP 1 Banjaran adalah 89,596% sedangkan skor yang diperoleh dari SMP Handayani adalah 86,684%

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Coin Throwing Explorer (CTE), Motivasi Belajar*

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan praktek pendidikan yang tidak sederhana, pembelajaran merupakan suatu

konsep dalam bidang sosial yang biasanya berhubungan dengan motivasi, proses dan hasil. Peningkatan proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas, baik

motivasi, produk akhir maupun proses yang dijalaninya sehingga jika ada salah-satu faktor tersebut mengalami isolasi atau *mis* maka proses tidak akan berjalan dengan efektif. Kualitas belajar sebagai produk akhir (*output*) merupakan cara terbaik yang langsung dapat mendeteksi atau sebagai indikator proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar sering terdapat masalah, masalah yang muncul bisa dari berbagai pihak yang bersangkutan dalam proses pendidikan. Maka dari itu proses pendidikan harus mengalami banyak perubahan sesuai perkembangan jaman, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di lapangan. Tentunya seorang guru harus kreatif serta inovatif dalam menyampaikan pelajaran di kelas, agar siswa merasa termotivasi untuk melaksanakan proses belajar.

Berbagai macam media pembelajaran yang dibuat oleh para guru dan ahli dapat menjadi sarana untuk berkreasi dalam mengajar. Salah-satu media belajar Geografi yang paling utama adalah peta dan globe. Namun siswa terkadang tidak termotivasi dengan media peta tersebut, mereka menganggap peta hanya sebagai gambar saja yang memuat pulau-pulau, benua, laut, samudra atau informasi yang tidak menarik. Disinalah ketertarikan peneliti untuk menciptakan produk baru, berupa media peta sebagai dasar acuannya yang dikombinasikan dengan beberapa informasi dan

permainan untuk memberikan motivasi dalam belajar.

Peneliti membuat media yang dinamakan “*Coin Throwing Explorer*” atau disingkat *CTE*, yaitu permainan peta yang diberi garis sebagai rute/*track*nya dengan diberikan nomor pada setiap lokasi yang ditandainya, setiap nomor memuat pertanyaan-pertanyaan pada lembar kartu soal dan jawabannya pada lembar yang satunya. Pertanyaan-pertanyaannya bisa dikembangkan lagi oleh pengguna untuk memberikan wawasan geografi kepada siswa, jawabannyapun bisa kata-kata ataupun yang lainnya sesuai petunjuk soal. Permainan ini bisa dilakukan oleh perorangan atau kelompok tergantung pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan media *Coin Throwing Explorer* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

B. Pembahasan

1. Tinjauan Pustaka

a. Pembelajaran

Menurut UU no. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 20 pembelajaran ialah “Sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.” Berikut ini beberapa pengertian pembelajaran berdasarkan pendapat para ahli: Menurut Mulyasa (2009:189) pengertian pembelajaran adalah “aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas dan

kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Menurut Hamalik (2009:36) pengertian pembelajaran adalah "kombinasi yang tertat meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran". Selanjutnya Hamalik mengemukakan tiga rumusan yang dianggap penting tentang pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran merupakan upaya dalam mengorganisasikan lingkungan pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar bagi siswa.
2. Pembelajaran merupakan upaya penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik dan diharapkan.
3. Pembelajaran merupakan proses dalam membantu siswa untuk menghadapi kehidupan atau terjun di lingkungan masyarakat.

Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat

perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran memusatkan perhatian pada "bagaimana membelajarkan siswa" dan bukan pada "apa yang dipelajari oleh siswa". Adapun perhatian terhadap apa yang dipelajari siswa merupakan bidang kajian dari kurikulum, yakni mengenai apa isi pembelajarannya yang harus dipelajari siswa agar dapat tercapainya tujuan. Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana cara agar tercapai tujuan tersebut.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berbicara mengenai media tentunya kita akan mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media kita batasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Kedudukan

media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.

Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan, sehingga pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut untuk menggunakan media pengajaran yang bervariasi dan mudah agar pemahaman siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu untuk mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah-satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Sudjana dan Rivai, 2005:1).

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pembelajaran bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
4. Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan

dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya.

Kemudian yang menjadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologi yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media (Arsyad, 2017:71-74) secara singkat adalah sebagai berikut :

1. Motivasi
2. Perbedaan individual
3. Tujuan pembelajaran
4. Organisasi isi
5. Persiapan sebelum belajar
6. Emosi
7. Partisipasi Umpan balik
8. Penguatan (*reinforcement*)
9. Latihan dan pengulangan
10. Latihan dan pengulangan
11. Penerapan

c. Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenis-jenis media pembelajaran, bahwa media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana hingga yang rumit, dari yang kecil hingga besar, dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang sudah jadi diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung

dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Menurut Arsyad (2017:80-91) menjelaskan bahwa jenis-jenis media diantaranya media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer. Sedangkan Sudjana (2005) membagi jenis-jenis media sebagai berikut: a) media grafis (grafika), termasuk bagan, grafik, poster, gambar kartun dan komik; b) media fotografi, yaitu visual dari hasil memotret; c) media proyeksi termasuk OHP (overhead proyektor), slide dan filmstrip; d) media audio yang bersumber dari suara radio atau sejenisnya; dan e) media tiga dimensi.

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Dalam pembahasan ini akan lebih diperdalam mengenai media tiga dimensi (3D), jika kita rinci bahwa media 3D dapat dibagi kedalam beberapa kategori, diantaranya berdasarkan keasliannya,

dibagi menjadi dua jenis, yaitu: a) Media Benda Asli, dalam kategori media pembelajaran yang sebenarnya yaitu baik benda yang hidup seperti manusia, tumbuhan, dan hewan, maupun benda mati dan benda tak hidup (anorganik). Ada dua cara yang ditempuh untuk belajar melalui benda sebenarnya, yaitu membawa kelas ke dunia luar (observasi) atau membawa dunia ke dalam kelas dengan membuat model.

Terakhir adalah menurut pendapat Sudjana (2005:156) menjelaskan mengenai model, bahwa model dapat dikelompokkan kedalam enam kategori yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build up model*), model kerja (*working model*), *mock-up* (alat tiruan tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat atau obyek yang akan diterangkan) dan diorama (berupa media reflika yang menggambarkan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan prespektif yang sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya).

d. Media Coin Throwing Explorer

Media yang akan dibuat kami namai *Coin Throwing Explorer* atau disingkat menjadi *CTE*, yaitu permainan peta yang diberi garis sebagai rute/tracknya dengan diberikan nomor pada setiap lokasi yang ditandainya, setiap nomor memuat pertanyaan-pertanyaan pada lembar kartu soal dan jawabannya pada lembar yang satunya.

Pertanyaan-pertanyaannya bisa dikembangkan lagi oleh pengguna untuk memberikan wawasan geografi kepada siswa, jawabannyapun bisa kata-kata ataupun yang lainnya sesuai petunjuk soal. Permainan ini bisa dilakukan oleh perorangan atau kelompok tergantung pengguna.

Aturan permainan *Coin Throwing Explorer* seperti permainan ular tangga atau monopoli yang menggunakan dadu, hanya dalam permainan ini menggunakan koin untuk menentukan langkahnya. Koin yang digunakan diantaranya bisa uang logam yang memiliki dua sisi, sisi angka dan gambar, dengan cara dilempar atau diputar jika yang muncul angka maka siswa sebagai pemain harus melangkah sesuai garis yang telah ditentukan. Setelah itu pemain mengambil kartu yang berisi pertanyaan, dan lawan selanjutnya mengambil kartu jawaban sesuai nomor yang sama untuk pengecekan jawabannya benar atau salah. Jika jawabannya benar maka pemain tersebut memiliki kesempatan melempar koin sekali lagi, dan jika jawabannya salah maka pemain selanjutnya bergiliran melempar koin dan seterusnya seperti langkah di atas. Seluruh pemain diawali di start pada hitungan koin pertama dan siapa yang mencapai finish pertama itulah pemenangnya. Tentunya yang akan jadi pemenang adalah yang memiliki pengetahuan dan wawasan geografi dan ilmu sosial yang lebih luas.

2. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dilakukan dalam dua tahapan. Adapun metode yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

- Tahap pertama menggunakan metode *Project Based Research* (penelitian berbasis proyek), karena dalam penelitian ini disertai dengan pembuatan produk berupa desain media pembelajaran yang kami namai *Coin Throwing Explorer*.
- Tahapan kedua dengan metode *research and development* (R&D), hasil uji coba media diobservasi dan melalui wawancara disekolah dengan siswa akan dijadikan sebagai bahan dalam meneliti keberhasilan media yang dibuat, selanjutnya peneliti menganalisis dan memperbaiki media yang dibuat untuk menambah kekurangan-kekurangannya, sehingga menghasilkan media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran atau sebagai permainan siswa yang mendidik.

b. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dilakukan : pengumpulan data, penyajian data, analisis data, dan menuliskan dalam laporan dan mendesiminasikan.

1. Langkah pertama, peneliti membuat rancangan atau desain pembuatan media pembelajaran *Coin Throwing Explorer*

sebanyak lima buah sebagai bahan untuk penelitian.

2. Tahapan kedua adalah Pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, diskusi, studi dokumen dan catatan harian.

- Observasi dilakukan ke sekolah yang akan diteliti, untuk meninjau kondisi sekolah, kelas yang akan digunakan serta pelaksanaan ujicoba media.
- Wawancara secara mendalam dilakukan kepada guru, dan perwakilan beberapa siswa. Wawancara dilakukan secara tertulis atau tatap muka, isi wawancara mengenai media yang diujicobakan serta motivasi yang ditimbulkan dengan permainan *Coin Throwing Explorer* yang dilakukan dalam uji coba media.
- Fokus Grup Diskusi (FGD) akan dilakukan bersama peneliti, dan Guru mata pelajaran IPS di sekolah yang dijadikan tempat penelitian, terutama mengenai desain media untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media.
- Studi dokumentasi diperlukan untuk mendokumentasikan guna mereview dan mengamati proses pelaksanaan. dokumentasi berupa foto atau rekaman pelaksanaan ujicoba media.
- Catatan harian peneliti dan subjek yang diteliti. Peneliti akan membuat catatan harian tentang apa yang dilakukan, diamati,

dipikirkan dan direncanakan. Catatan ini akan dibuat mulai dari tahap awal analisis kebutuhan, diskusi, pembuatan media, implementasi media *Coin Throwing Explorer* dan evaluasinya dan pembuatan media penyempurnaan.

c. Objek dan waktu Penelitian

1. Objek/Tempat Penelitian

Yang menjadi objek penelitian adalah Siswa SMP Negeri 1 Banjaran dan siswa SMP Handayani 1 Banjaran, untuk uji coba media dan meneliti motivasi siswa dari penggunaan media pembelajaran *Coin Throwing Explorer* dalam Mata Pelajaran IPS. SMP Negeri 1 Banjaran Berlokasi di Jalan Pajagalan No. 70 Desa Banjaran, Kecamatan Banjaran, Kabupaten Bandung. Merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama STANDAR NASIONAL yang favorit di Kabupaten Bandung. Dan yang kedua adalah SMP Handayani 1 Banjaran adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta yang berlokasi di Propinsi Jawa Barat Kabupaten Kab. Bandung dengan alamat Jl. Raya Banjaran Km. 17 Blok Nambo, merupakan sekolah swasta yang diminati.

2. Waktu Penelitian

Masa pelaksanaan penelitian direncanakan satu tahun, mulai Bulan Maret tahun 2018 dan berakhir pada bulan November tahun 2018. Untuk pengambilan data instrument pada sampel dan

pelaksanaan uji media pembelajaran *Coin Throwing Explorer (CTE)* yang akan dilaksanakan pada bulan 14 dan 15 Agustus 2018. Setelah itu dilakukan analisis data dan pembuatan laporan akhir penelitian hingga bulan November 2018.

d. Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, diskusi, studi dokumen dan catatan harian. kemudian disajikan dalam bentuk tulisan deskripsi pada laporan hasil penelitian. Analisis data dilakukan dengan triangulasi dari hasil-hasil wawancara mendalam, kegiatan observasi, studi dokumentasi, catatan harian untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah diuraikan pada bab pendahuluan. Untuk menganalisis respon terhadap media *CTE* digunakan skala Likert.

3. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. SMP Negeri 1 Banjaran

SMP Negeri 1 Banjaran, berlokasi di Jalan Pajagalan No. 70 Desa Banjaran, Kecamatan Banjaran, Kabupaten Bandung. Merupakan salah-satu SMP berstatus negeri yang ada Banjaran. SMPN 1 Banjaran berdiri di tanah seluas 900 m² dan luas bangunan sekitar 700 m². Secara geografis, lokasinya berdekatan dengan alun-alun Banjaran, terbilang strategis karena akses yang mudah dijangkau oleh berbagai sarana angkutan umum.

SMPN 1 Banjaran yang kini sudah berusia 58 tahun, berdiri sejak tanggal 15 Juli 1960 berdasarkan SK Pendirian Sekolah: 187/SKB/III/1960. Visinya adalah: Terciptanya Insan Yang Berprestasi, Religius Dan Berwawasan Lingkungan. Keberadaannya yang begitu lama dan letaknya strategis menjadikan sekolah ini sebagai sekolah favorit berstandar nasional. Dengan jumlah Guru yang dimiliki tercatat 53 guru yang hampir seluruhnya sudah menempuh S.1 dengan persentase 97.92% dengan status Guru PNS 68,75%. Sedangkan jumlah staf dan penjaga sekolah sebanyak 17 orang.

Jumlah siswa laki-laki adalah 563 orang, dan siswa perempuan berjumlah 693 orang, terbagi ke dalam 32 rombel (rombongan belajar), dilaksanakan dengan dua waktu (Double Shift) dalam waktu enam jam pagi dan siang pada 22 ruang kelas yang tersedia. Dari segi kesiswaan, kini banyak prestasi baik secara lokal maupun nasional yang telah dicapainya.

b. SMP Handayani 1 Banjaran

SMP Handayani 1 Banjaran adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta yang berlokasi di Propinsi Jawa Barat Kabupaten Kab. Bandung dengan alamat Jl. Raya Banjaran Km. 17 Blok Nambo Kabupaten Bandung Jawa Barat. Didirikan oleh Yayasan Pendidikan Handayani berdasarkan SK Pendirian Sekolah nomor 093/102/KEP/E/79 tertanggal 10 September 1979.

SMP Handayani 1 Banjaran berlokasi dengan sekolah tingkat lainnya yang seyayasan, yaitu SMA dan SMK Handayani. Berdiri di atas lahan seluas 2.950 m² jumlah Guru yang dimiliki adalah 27 orang Jumlah siswa 643 orang, terdiri dari siswa laki-laki 343 orang dan siswa perempuan adalah 300 orang dengan jumlah 21 Rombongan Belajar dilaksanakan dalam dua waktu yaitu pagi dan siang (*Double Shift*). Fasilitas bangunan yang megah dengan ruang yang tersedia adalah 14 kelas untuk KBM, ditambah perpustakaan, Laboratorium, Ruang secretariat organisasi dan lain-lainnya.

c. Desain Media Pembelajaran

CTE (*Coin Throwing Explorer*)

Media yang dibuat oleh Tim Peneliti dinamai *Coin Throwing Explorer* atau disingkat menjadi *CTE*, yaitu permainan peta yang diberi garis sebagai rute/*tracknya* dengan diberikan nomor pada setiap lokasi yang ditandainya, setiap nomor memuat pertanyaan-pertanyaan pada lembar kartu soal dan jawabannya pada lembar yang satunya. Peta awalnya yang sudah didesain diprint pada bahan flexy, dan setelah ada perbaikan di tahap akhir peta di print pada bahan kertas khusus dengan ukuran area cetak 40 x 75 cm dengan skala peta Indonesia 1:9.600.000 dan peta dunia berskala 1:39.705.883.

Untuk bahan kotak gamenya terbuat dari bahan kayu dan triplek dengan 6 laci yang bersekat dua ruang. Pemilihan bahan kayu dan

triplek tersebut dengan alasan lebih awet sehingga tidak mudah rusak. Berikut ini desain medianya:



Gambar 1. Desain Peta di *Coin Throwing Explorer*

Desain peta tersebut kemudian di tempelkan pada bahan kayu tripleks yang dibuat dengan bentuk sebagai berikut:



Gambar 2 : Kotak Media CTE bahan kayu

Keterangan :

- 1= laci kartu soal-pertanyaan ke-1
- 2= laci kartu soal- pertanyaan ke-2
- 3= laci kartu soal- pertanyaan ke-3
- 4= laci kartu soal- pertanyaan ke-4
- 5= laci kartu soal- pertanyaan ke-5
- 6= laci kartu soal- pertanyaan ke-6
- 7= tempat peta ditempelkan

Bahan dasar adalah gambar peta dunia duna yang dicetak pada

flexy, dan sebagai alasnya dan atasnya dibuat dari triplek dan rangka dari kayu berbahan ringan agar lebih kokoh dan tidak mudah rusak dengan ukuran panjang 80 cm dan lebar 60 cm, lalu tingginya 5 cm, dibuat seperti meja dengan enam laci yang bisa dibuka untuk penyimpanan kartu dan perlengkapan permainan.

Kartu pertanyaan dibuat beberapa paket, yang akan kami siapkan adalah enam paket, yaitu tiga paket untuk level Indonesia dan 3 paket untuk level Dunia dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan materi pelajaran IPS SMP. Guru dan atau siswa selanjutnya bisa mengembangkan soal, hal ini dilakukan untuk mencegah kejenuhan dengan permainan dan mengembangkan wawasan yang lebih luas sesuai tema atau materi pokok yang sedang diajarkan. Berikut ini adalah contoh bentuk kartu pertanyaan dan jawaban untuk media CTE.



Gambar 3. Bentuk Kartu Pertanyaan dan Jawaban

Kartu soal dan jawaban terbuat dari bahan karton jenis concert buffalo dan setelah perbaikan dibuat pada karton jenis linen dengan jenis yang tebal dan tidak mudah rusak. Setiap kartu soal berisi satu nomor soal dan setiap kartu jawaban berisi satu jawaban.

d. Pelaksanaan Uji Coba Media CTE dan Analisis Respon

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melaksanakan observasi ke sekolah yang akan diteliti, dan melakukan perizinan untuk penelitian. Setelah disepakati tanggal pelaksanaan penelitian, Tim Peneliti memohon bantuan kepada mahasiswa dalam pelaksanaan penelitian. Mahasiswa diberikan arahan mengenai pelaksanaan penelitian, terutama petunjuk teknis uji coba media dan aturan mainnya. Untuk lebih memahami, maka mahasiswa mempraktekannya di ruang kelas.

Pelaksanaan penelitian di sekolah yang telah ditentukan yaitu SMP Negeri Banjaran dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2018 dilaksanakan di kelas VIII C dengan jumlah 45 siswa yang hadir Saat penelitian ke kelas, tim peneliti didampingi oleh guru kelas Ibu Suryati, S.Pd. dan oleh wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan yaitu ibu Wangsih, S.Pd. M.M.Pd. yang kebetulan mengampu mata pelajaran IPS. total guru mata pelajaran IPS adalah sebanyak 7 orang. Kemudian ujicoba di SMP Handayani 1 Banjaran dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2018 di kelas VII A

dengan jumlah siswa yang hadir adalah 30 orang.

Berikut ini adalah foto kegiatan uji coba media pembelajaran *CTE* yang dilaksanakan di SMPN 1 Banjaran.



Gambar 4. Kegiatan Uji Coba Media *CTE* di SMPN 1 Banjaran

Berikut ini adalah foto kegiatan uji coba media pembelajaran *CTE* yang dilaksanakan di SMP Handayani 1 Banjaran.



Gambar 5. Kegiatan Uji Coba Media *CTE* di SMP Handayani 1 Banjaran

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan skala Likert terhadap responden di dua sekolah yang dijadikan sampel yaitu SMP 1 Banjaran mendapatkan skor Likert

89,596% sedangkan skor yang diperoleh dari SMP Handayani adalah 86,684%. Angka tersebut masuk dalam kriteria interpretasi “Sangat Setuju” bahwa media *CTE* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Kesimpulan

Penelitian ini adalah difokuskan pada desain media pembelajaran yang kami namakan *Coin Throwing Explorer (CTE)*, yaitu permainan peta yang diberi garis sebagai rute/*tracknya* dengan diberikan nomor pada setiap lokasi yang ditandainya, setiap nomor memuat pertanyaan-pertanyaan pada lembar kartu soal dan jawabannya pada lembar yang satunya. Dengan penggunaan media ini, berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang akhirnya diharapkan berdampak positif pada prestasi hasil belajar terutama mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan skala Likert terhadap responden di dua sekolah yang dijadikan sampel yaitu SMP 1 Banjaran dan SMP Handayani memberikan tanggapan “Sangat Setuju” bahwa media ini dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Skor rata-rata skala Likert yang diperoleh di SMP 1 Banjaran adalah 89,596% sedangkan skor yang diperoleh dari SMP Handayani adalah 86,684%.

Selanjutnya diperoleh masukan dari pendapat responden mengenai bahan, bentuk media yang dibuat harus terus diupayakan perbaikan dan penyempurnaan. Untuk itu diperlukan kerjasama dengan industri pembuatan media pembelajaran sehingga media CTE menjadi lebih praktis.

Berdasarkan dari respon yang baik terhadap media pembelajaran CTE, maka tim peneliti memberikan saran kepada *stakeholder* pendidikan terutama pengambil keputusan agar dapat memberikan kesempatan kepada kami untuk lebih mengembangkan media yang kami esain ini menjadi lebih sempurna dengan melaksanakan program diseminasi yang lebih luas untuk media CTE yang telah kami gunakan.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Prestasi Pustakaraya: Jakarta.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakaraya: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (1995). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.(2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Raqjawali Press. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Chaldun, Achmad.,(2002). *Atlas Indonesia dan Dunia*. PT. Karya Pembina Swajaya. Cetakan ke 20.
- Gunawan, Totok.(2004). *Fakta dan Konsep Geografi*.Ganeca Exact, Bandung,
- Handoyo, Sri. (2009). *Kaidah Kartografis: Sebuah Kontemplasi Profesi*. Seminar Forum Teknis Atlas, BAKOSURTANAL, dan Saresehan Asosiasi Kartografi Indonesia. Jakarta Hartono, Rudi., 1990. *Kartografi*. Proyek OPF IKIP Malang. Tidak diterbitkan.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Idris, Yusuf., 1999. *Kartografi*. Depdikbud, Dirjen Dikdasmen, PPPG IPS dan PMP Malang. Tidak diterbitkan.
- Mulyasa. (2006).*Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan*

- Menyenangkan.* Bandung:
Penerbit PT Remaja
Rosdakarya.
- Mutakin, Awan. & Mamat Ruhimat
(2011). *Konsep Dasar
Pengorganisasian Program
Pengajaran IPS di Sekolah
Dasar.* Bina Siswa. Bandung.
- Prasetyo, dkk. (2007). *Metode
Penelitian Kuantitatif.* Raja
Grafindo : Jakarta.
- Sanjaya, Wina . (2008). *Kurikulum
dan Pembelajaran.* Prenada
Media Group : Jakarta.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian
Hasil Proses Belajar
Mengajar.* Remaja Rosdakarya
: Bandung.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.
(2005). *Media Pengajaran.*
Sinar Baru Aglesindo:
Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian
Pendidikan.* Alfabeta :
Bandung.
- Sumaatmadja,
Nursid.(1997).*Metodologi
Pengajaran Geografi.* Bumi
aksara : Jakarta.
- Tika, Pabundu. (2005). *Metode
Penelitian Geografi.* Bumi
Aksara : Jakarta.
- UU no. 20 tahun 2003 tentang
Sisdiknas.
- [http://bang-ron.blogspot.com/
2011/02/pemahaman-
kartografi-dan-peta.html](http://bang-ron.blogspot.com/2011/02/pemahaman-kartografi-dan-peta.html).
- [http://swarabumi.wordpress.com/201
0/10/14/sejarah-
perkembangan-kartografi](http://swarabumi.wordpress.com/2010/10/14/sejarah-perkembangan-kartografi).