

PERMAINAN TRADISIONAL “GAPREK KEMPUNG” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS VII

Fera Wulandari¹, Wahjoedi², Sugeng Hadi Utomo²

¹Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-11-2016

Disetujui: 20-3-2017

Kata kunci:

*traditional games gaprek kempung;
instructional media IPS economy;
permainan tradisional gaprek
kempung;
media pembelajran IPS-ekonomi*

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this study is (1) to produce a media product of social science learning traditional game *Gaprek Kempung* by utilizing the existing facilities in the surrounding environment, (2) to determine the effectiveness of the development of instructional media of social science traditional games *Gaprek Kempung* to improve learning outcomes on economic subjects grade VII SMP N 1 Tumpang. Based on the analysis testing the effectiveness of instructional media traditional game *Gaprek Kempung* by using software IBM SPSS 24 with the formula t-test, t-hitung obtained from posttest control class and experimental class SMP N 1 Tumpang amounted to 2,763 with t-table value is 2.005 thus t-hitung > t-table which means an increase in the economic value of learning outcomes experimental class is better than the control class. Furthermore, gained a significance value of $0.007 < \alpha (0.05)$, indicating that H1 accepted meaning experimental class is better than the control class. This study showed that media learning traditional games *Gaprek Kempung* further enhance the economic value of student learning outcomes compared with no use of instructional media. This means media learning traditional game *Gaprek Kempung* is worthy to be used to improve students' learning outcomes and media learning traditional game *Gaprek Kempung* is effectively to improve students' learning outcomes.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran IPS permainan tradisional *Gaprek Kempung* dengan memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekitar, (2) untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran IPS permainan tradisional *Gaprek Kempung* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas VII SMPN 1 Tumpang. Berdasarkan hasil analisis uji keefektifan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* dengan menggunakan software IBM SPSS 24 dengan rumus uji t-test, nilai thitung yang didapatkan dari posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen SMPN 1 Tumpang sebesar 2,763 dengan nilai t-tabel adalah 2,005. Dengan demikian, t-hitung > t-tabel yang berarti peningkatan nilai hasil belajar ekonomi kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Selanjutnya, didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,007 < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan bahwa H1 diterima artinya kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* lebih meningkatkan nilai hasil belajar ekonomi siswa dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Alamat Korespondensi:

Fera Wulandari
Pendidikan Ekonomi
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: feraferiskawulandari@gmail.com

Secara konseptual, mata pelajaran IPS dekat dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPS khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), seharusnya memanfaatkan secara optimal potensi lingkungan sebagai sumber belajar agar lebih bermakna. Potensi lingkungan setempat, khususnya budaya tradisional belum dimanfaatkan guru secara optimal sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih cenderung formal dan menegangkan karena mengutamakan pengembangan aspek intelektual semata, dan buku teks pegangan guru menjadi sumber belajar utama. Menurut Arsyad (2014:2) menyatakan bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana dan

bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jadi, dalam menggunakan alat pembelajaran guru dapat melakukan modifikasi namun tetap mencapai tujuan-tujuan dalam pembelajaran.

Berpangkal dari kondisi lapangan, perlu kiranya upaya pelestarian eksistensi permainan tradisional dan pengkajian yang lebih mendalam tentang manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional, baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial. Untuk melestarikan permainan tradisional perlu adanya usaha dalam memperkenalkan permainan tradisional. Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan adalah menciptakan sebuah media pembelajaran dengan dilakukan inovasi gabungan antara permainan tradisional dan materi IPS yang nantinya akan menghasilkan sebuah media yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya nilai budaya sebagai sumber belajar IPS, maka seharusnya hal ini ditindaklanjuti dengan membuat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal yang dekat dengan siswa, yaitu permainan tradisional anak. Efendi (2011:264) berpendapat bahwa nilai budaya lokal khususnya kearifan lingkungan sangat penting untuk menjadikan pembelajaran IPS semakin bermakna.

Berdasarkan keterbatasan tersebut harus ditemukan solusi yang cerdas, tepat, kreatif dan inovatif. Salah satu solusi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SMP, yakni media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dari sekian banyak permainan tradisional dipilih permainan *Gaprek Kempung*. Alasan mengambil permainan *Gaprek Kempung* untuk dikembangkan, yakni *pertama*, didalam permainan tersebut terdapat nilai-nilai kompetitif, kooperatif, dan hiburan. Kompetitif dikarenakan dalam permainan tersebut ada dua regu saling mengadu ketangkasan untuk berusaha menjadi pemenang. Kooperatif, semua anggota kelompok saling bekerjasama dalam permainan. Hiburan, dikarenakan selama permainan berlangsung, suasana gembira menyelimuti jiwa anak-anak. *Kedua*, banyak sisi positif yang tergantung dalam permainan tersebut, di antaranya melatih perkembangan psikomotorik, kognitif, keseimbangan, komunikatif, dan lain sebagainya sehingga bermanfaat untuk perkembangan jiwa anak. *Ketiga*, tidak kalah penting, permainan tersebut adalah asli produk permainan Indonesia yang perlu untuk dilestarikan.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti berupaya untuk melakukan penelitian dan pengembangan pembelajaran IPS dengan media permainan tradisional *Gaprek Kempung* sebagai pembelajaran IPS yang dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 yang mengacu pada tujuan pembelajaran ekonomi yang terdapat dalam standar isi serta mengemas pembelajaran IPS ini agar lebih menarik dan memudahkan guru dalam pengintegrasian.

METODE

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* yang menggunakan media pengembangan *Design Based Research* (DBR), yang mempunyai ciri khusus yaitu sebuah media penelitian pengembangan produk berdasarkan kebutuhan dan yang dibutuhkan serta melibatkan dan berkolaborasi dengan pengguna hasil pengembangan (praktisi) (Mit Witjahsono, 2010:100). Adapun Alur implementasi DBR dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.

Desain Uji Coba

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi, sehingga produk yang dihasilkan betul-betul teruji secara empiris. Pada pelaksanaannya, ada dua tahap pengujian media yang digunakan, yaitu (1) validasi ahli (ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli praktisi) dan (2) uji coba lapangan. Kelayakan media permainan diketahui melalui hasil validasi ahli dan angket tanggapan dari guru IPS dan siswa.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini ada dua, yakni (1) uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh peserta didik SMP Negeri 1 Tumpang kelas VII sebanyak 34 siswa, dimana peserta didik tersebut terdiri dari peserta didik dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kemampuan akademik (2) uji coba lapangan dilakukan oleh peserta didik kelas VII (satu kelas) di SMP Negeri 1 Tumpang. Penetapan SMP ini dilakukan atas pertimbangan sebagai kesediaan dan motivasi yang tinggi dari pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru IPS untuk bekerjasama dengan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran, dan ketersediaan fasilitas sekolah yang memenuhi kebutuhan minimal untuk pengembangan media permainan *Gaprek Kempung*.

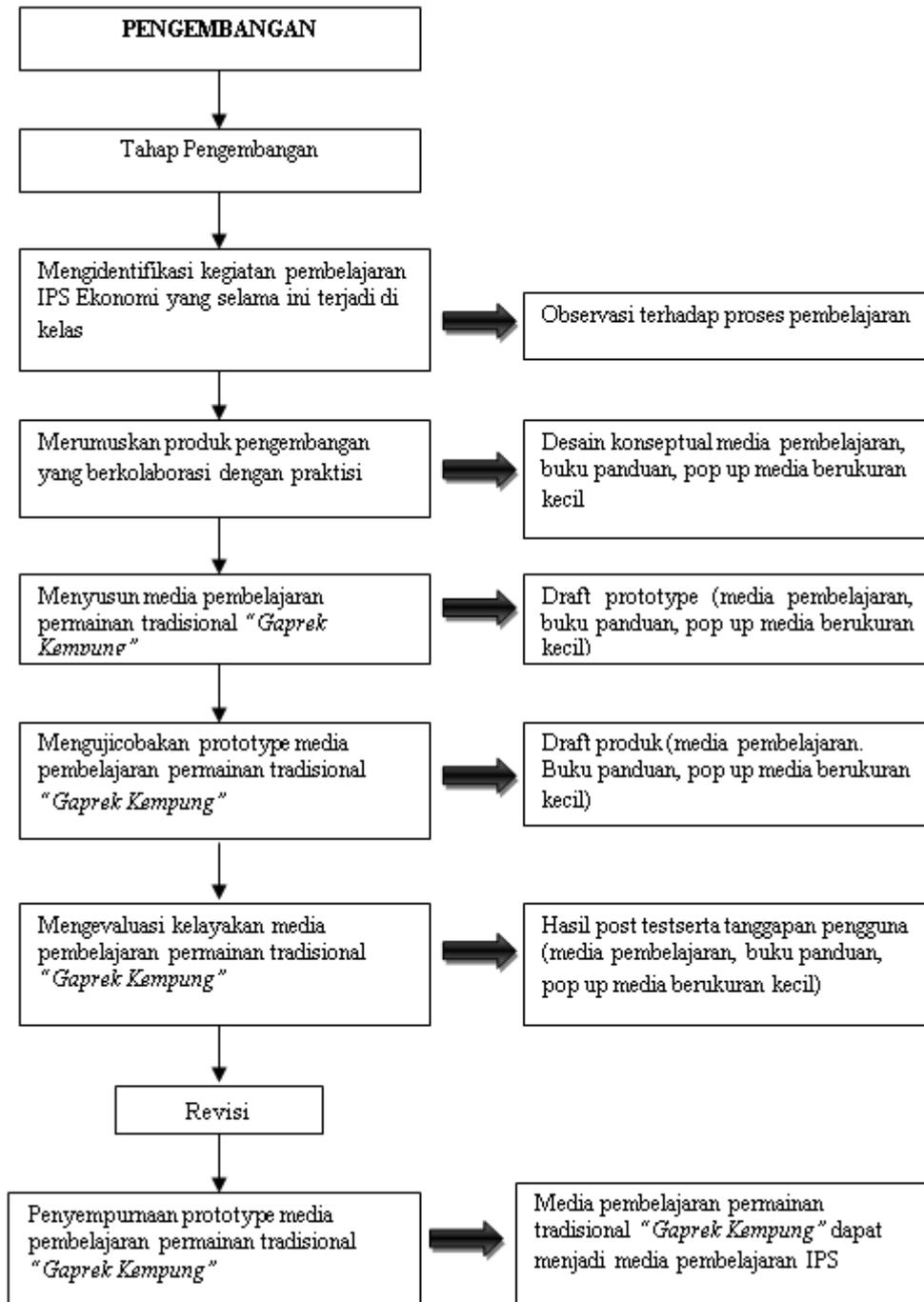
Jenis Data

Data yang dihasilkan dari uji coba berupa penilaian yang diujicobakan dibagi ke dalam dua jenis, yaitu data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif berupa saran baik dari hasil validasi maupun ujicoba. Sementara itu, data yang bersifat kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari hasil angket pada tahap validasi maupun ujicoba.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini berupa (1) lembar validasi yang ditujukan bagi ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli praktisi yang akan menilai kelayakan media pembelajaran yang mencakup substansi isi dan

bentuk penyajian, (2) lembar angket yang bertujuan untuk menjangar data yang berasal dari ahli materi, ahli media serta dari peserta didik guna memperbaiki produk yang dikembangkan yaitu media, buku panduan, dan pop up serta untuk melihat tingkat kevalidan, efisiensi, dan kemenarikan produk dan keefektifan dari produk yang dibuat, (3) tes hasil belajar peserta didik yang meliputi pretest dan postest yang bertujuan untuk melihat sampai dimana pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan desain pembelajaran yang dikembangkan, (4) wawancara dilakukan untuk memperoleh data primer dan yang bertindak sebagai nara sumber adalah guru mata pelajaran IPS kelas VII dan peserta didik



Gambar 1. Alur Implementasi DBR Dalam Pengembangan Media Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	$\sum ni$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	34	44	100%	77,27%	Baik
2	Pendukung materi pembelajaran	39	52	100%	75%	Baik
3	Kesesuaian aspek dengan pembelajaran IPS	37	48	100%	77,08%	Baik
Skor total		110	144	100%	76,38%	Baik

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan Tabel 1, hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli materi pembelajaran menunjukkan bahwa untuk aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD mendapatkan hasil 77,27% dengan kriteria baik, aspek pendukung materi pembelajaran mendapatkan hasil 75% dengan kriteria baik, aspek kesesuaian dengan pembelajaran IPS mendapatkan hasil 77,08% dengan kriteria baik, dan skor total 76,38% dengan kriteria baik. Secara keseluruhan menurut ahli materi pembelajaran bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* layak digunakan.

Hasil Analisis Validasi Ahli Media Pembelajaran

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	$\sum ni$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian terhadap materi	30	40	100%	75%	Baik
2	Kesesuaian tampilan (Buku panduan)	50	56	100%	89,28%	Sangat Baik
3	Kesesuaian tampilan media (prototype)	30	32	100%	93,75%	Sangat Baik
Skor total		110	128	100%	85,93%	Sangat Baik

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan Tabel 2, hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa untuk aspek kesesuaian terhadap materi mendapatkan hasil 75% dengan kriteria baik, aspek kesesuaian tampilan (buku panduan) mendapatkan hasil 89,28% dengan kriteria sangat baik, dan aspek kesesuaian tampilan media (pop up) mendapatkan hasil 93,75% dengan kriteria sangat baik dan skor total 85,93% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan menurut ahli media pembelajaran bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* layak digunakan tanpa revisi.

Hasil Analisis Validasi Praktisi Pembelajaran

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	$\sum ni$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteria
1	Aspek kelayakan isi	40	44	100%	90,90%	Sangat baik
2	Aspek kelayakan penyajian	27	32	100%	84,37%	Sangat baik
3	Aspek pendekatan pembelajaran	15	16	100%	93,75%	Sangat baik
4	Aspek proses evaluasi	13	16	100%	87,50%	Sangat baik
5	Aspek manfaat	16	20	100%	100%	Sangat baik
Skor total		116	128	100%	90,62%	Sangat baik

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan Tabel 3, hasil data yang diperoleh dari penilaian praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa untuk aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 90,90% dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 84,37% dengan kriteria sangat baik, Aspek pendekatan pembelajaran mendapatkan hasil 93,75% dengan kriteria sangat baik, aspek proses evaluasi mendapatkan hasil 87,50% dengan kriteria sangat baik dan aspek manfaat mendapatkan hasil 100% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan menurut praktisi pembelajaran bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* layak digunakan tanpa revisi.

Hasil Analisis Angket Responden

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Angket Responden

No	Aspek	$\sum ni$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteria
1	Aspek materi	1,026	1,360	100%	75,44	Baik
2	Aspek Tampilan	402	544	100%	73,89	Baik
3	Aspek manfaat	722	952	100%	75,84	Baik
Skor total		2,150	2,856	100%	75,28	Baik

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2016

Berdasarkan tabel 4, nilai hasil angket tanggapan siswa dalam memberikan penilaian terkait aspek materi pada media pembelajaran permainan tradisional Gaprek Kempung skor yang diperoleh mencapai 75,44% dengan kriteria baik, untuk aspek penyajian tampilan skor yang diperoleh 73,89% dengan kriteria baik dan untuk aspek manfaat skor yang diperoleh mencapai 75,84% dengan kriteria baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media pembelajaran permainan tradisional dengan nilai total kelayakan mencapai 75,28% dengan kategori baik yang berarti bahwa media pembelajaran permainan tradisional Gaprek Kempung valid dan layak untuk digunakan.

Data Hasil Kemampuan *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol dan Kelas EksperimenTabel 5. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No siswa	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	65	70	60	60
2	55	80	55	65
3	60	90	50	60
4	50	75	40	70
5	30	70	50	65
6	60	85	65	70
7	40	80	40	60
8	45	80	45	75
9	45	90	30	70
10	35	100	50	70
11	45	65	60	55
12	35	85	30	75
13	60	80	35	75
14	55	60	40	70
15	30	55	25	65
16	55	80	35	80
17	60	90	55	70
18	50	70	50	75
19	70	75	45	85
20	45	85	45	80
21	60	70	45	70
22	40	75	35	65
23	65	95	50	60
24	40	60	50	65
25	40	70	45	60
26	45	85	55	70
27	30	90	45	65
28	50	90	50	70
29	55	60	55	60
30	60	70	45	75
31	60	80	65	70
32	45	75	60	70
33	55	80	50	55
34	60	70	40	75
Rata-rata nilai	49,85	77,50	46,91	68,38
Persentase	55,45%		45,76%	

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa skor rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 55,45% sedangkan pada kelompok kontrol mengalami peningkatan 45,75%. Hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga dianalisis menggunakan *t-test* dengan sebelumnya melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 6. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
preteseksperimen	,150	34	,051	,947	34	,101
pretesekontrol	,149	34	,055	,965	34	,328

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui bahwa nilai sig dari uji normalitas lebih dari α ($\text{sig} > 0,050$) yaitu uji normalitas pada kelas eksperimen $0,051 > 0,050$ dan pada uji normalitas pada kelas kontrol $0,055 > 0,050$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Post test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
posteseksperimen	.128	33	.186	.970	33	.478
postesekontrol	.140	33	.102	.966	33	.389

Lilliefors Significance Correction

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui bahwa nilai sig dari uji normalitas lebih dari α ($\text{sig} > 0,050$) yaitu uji normalitas pada kelas eksperimen $0,186 > 0,050$ dan pada uji normalitas pada kelas kontrol $0,102 > 0,050$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 8. Uji Homogenitas Pre test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

preteseksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,770	6	25	,146

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan tabel 8 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi Levene's Test adalah 0,146. Nilai tersebut lebih besar dari 0,050 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *Pretest* kedua kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai variansi yang homogeny atau sama.

Tabel 9. Uji Homogenitas *Post test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

posteseksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,578	6	26	,193

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan Tabel 9, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi Levene's Test adalah 0,193. Nilai tersebut lebih besar dari 0,050, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest kedua kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai variansi yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 10. Uji-T *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest kelas eksperimen	34	50,88	9,572	1,642
kelas kontrol	34	46,47	9,255	1,587

Test of Homogeneity of Variances

posteseksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,578	6	26	,193

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat dilihat bahwa nilai mean atau nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 50,88 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 46,47. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol, namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Uji T-Test (*Independent Samples Test*) *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	,250	,819	1,932	66	,058	4,412	2,283	-,147	8,971
	Equal variances not assumed			1,932	65,925	,058	4,412	2,283	-,147	8,971

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan tabel 11, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,058. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa H_0 tidak ditolak (diterima) serta nilai t_{hitung} adalah sebesar $1,932 <$ dari t_{tabel} yaitu sebesar 2,283. Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 12. Uji-t Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics				
kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest kelas eksperimen	34	77,50	10,819	1,855
kelas kontrol	34	71,03	8,328	1,428

Sumber: diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel 12, dapat dilihat bahwa nilai mean posttest kelas eksperimen adalah 77,50 dan nilai mean kelas kontrol adalah 71,03. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol. Namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Uji T-Test (Independent Samples Test) Post test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	2,919	,092	2,763	66	,007	6,471	2,341	1,796	11,146
	Equal variances not assumed			2,763	61,947	,008	6,471	2,341	1,790	11,151

Sumber: diolah oleh peneliti tahun 2016

Berdasarkan Tabel 13, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,007. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima serta nilai t-hitung adalah sebesar 2,763 > dari ttabel yaitu sebesar 2,341. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Kevalidan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gaprek Kempung

Media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak terfokus di dalam kelas saja, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum diuji cobakan ke siswa media pembelajaran tersebut harus di validasi oleh para ahli. berikut ini uraian pembahasan hasil validasi ahli yaitu sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Materi

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi bahwa hasil penilaian materi dalam media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* oleh ahli materi pembelajaran yaitu mencakup aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD, aspek pendukung materi pembelajaran, dan aspek kesesuaian dengan pembelajaran IPS dengan skor total keseluruhan 76,38% dengan kriteria baik. Hal tersebut menggambarkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* ini sudah layak digunakan dan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b) Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penilaian media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* oleh ahli pengembangan media pembelajaran yaitu mencakup aspek kesesuaian terhadap materi, aspek kesesuaian tampilan (Buku panduan), dan aspek kesesuaian tampilan media (prototype) dengan skor total keseluruhan skor total 85,93% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menggambarkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran serta menarik untuk digunakan oleh siswa.

Berdasarkan validasi ahli media pembelajaran, bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* tersebut valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran

Hasil penilaian media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* oleh guru IPS di SMP Negeri 1 Tumpang yaitu mencakup aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek pendekatan pembelajaran, aspek proses evaluasi dan aspek manfaat memperoleh total persentase 86,71% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menggambarkan bahwa media

pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* sudah sesuai dengan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran, dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Oleh karena itu, praktisi memberikan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* ini valid dan dapat digunakan.

Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gaprek Kempung

Berdasarkan hasil belajar siswa (nilai *postest*) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* sangat efektif ditunjukkan dengan nilai rata-rata *postest* kelas eksperimen sebesar 77,50 sedangkan nilai rata-rata *postest* kelas kontrol adalah 68,38. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol. Kemudian keefektifan tersebut diperkuat dengan hasil uji efektivitas mengenai media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap uji lapangan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,85 dan setelah melakukan proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* terdapat kenaikan nilai rata-rata yaitu menjadi 77,50. Berdasarkan uji-t nilai signifikansi adalah 0,001. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Produk hasil pengembangan permainan tradisional *Gaprek Kempung* yang mengacu pada buku panduan dan media pop up yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli desain media dan ahli praktisi. Kegiatan validasi dilakukan untuk mereview produk hasil pengembangan awal, memberikan saran dan masukan dalam perbaikan. Hasil validasi dan validator disajikan pada lembar lampiran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, media permainan tradisional *Gaprek Kempung* untuk pembelajaran IPS ekonomi SMP telah berhasil menunjukkan kebermanfaatannya yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil pencapaian siswa terhadap penguasaan materi (*post-test*). Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep IPS materi Lembaga Sosial dan Lembaga Keuangan Bukan Bank (LKBB) dapat meningkat lebih baik dengan menggunakan media permainan tradisional *Gaprek Kempung*.

Di samping berdasarkan prinsip pembelajaran yang holistik, media permainan tradisional *Gaprek Kempung* untuk pembelajaran IPS ekonomi juga dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis konstruktivistik sosial. Pendekatan konstruktivistik sosial yang dipelopori oleh Vygotsky, mengedepankan pengonstruksian pengetahuan dalam konteks sosial (Hitipeuw, 2009:17). Konstruktivistik sosial menekankan bahwa “siswa mengonstruksi pengetahuan atau menciptakan makna sebagai hasil dari pemikiran dan berinteraksi dalam suatu konteks sosial” (Suprayekti, 2004:4). Proses belajar merupakan bagian integral dari aktivitas dan interaksi seseorang, di mana dalam proses aktivitas dan interaksi berlangsung secara simultan dan dialogis. Pengetahuan yang diperoleh seseorang tidak lepas dari aktivitas di mana pengetahuan itu dikonstruksi.

Dalam pengembangan ini, selain mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran yang holistik dan pembelajaran konstruktivistik. Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* untuk pembelajaran IPS ekonomi di SMP, juga memerhatikan unsur-unsur pendidikan yang bersinergi dengan konsep perkembangan kecerdasan majemuk (*multiple intellegensi*). Hal ini bertujuan untuk mentransformasikan kecerdasan yang ada pada siswa agar pendidikan di sekolah dapat mengakomodasi setiap siswa dengan berbagai macam pola pikir dan bakatnya yang unik. Guru sebagai gerbang terdepan dalam pendidikan, perlu mengintegrasikan unsur-unsur pendidikan yang bisa memengaruhi perkembangan kecerdasan siswa, sehingga menimbulkan pengaruh yang kuat terhadap perkembangan siswa dan mencapai tujuan pendidikan.

Adapun unsur-unsur pendidikan yang dikembangkan melalui permainan media permainan tradisional *Gaprek Kempung* untuk pembelajaran IPS ekonomi SMP antara lain (1) unsur kognitif, media permainan *Gaprek Kempung* ini menjadi strategi inovatif dalam menstansfer pengetahuan pada siswa melalui proses kegiatan “belajar sambil bermain”, karena permainan pada substansinya dapat merangsang tumbuh kembangnya daya pikir siswa, (2) unsur rekreatif, selama pembelajaran berlangsung siswa larut dalam suasana suka cita, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan, dan juga tidak membosankan, (3) unsur kooperatif, semua anggota kelompok saling bekerja sama dalam permainan, tidak saling mengandalkan satu sama lainnya dalam satu kelompok, semua anggota grup ikut berperan, sehingga sifat dan sikap gotong royong dan saling membantu antar sesama tumbuh dalam jiwa siswa, (4) unsur kompetitif, dalam permainan *Gaprek Kempung* ini ada dua grup yang saling mengadu ketangkasan dan kecerdasan berusaha untuk menjadi pemenang, (5) unsur kreatif, kedua permainan ini memberikan peluang kepada siswa untuk berinisiatif, mengatur strategi permainan dengan melakukan dan menciptakan sesuatu dari tenaga dan imajinasinya sendiri, (6) unsur komunikatif, dalam permainan ini terdapat sebuah interaksi antara dua siswa atau lebih yang terhimpun dalam kelompok pelaksanaan permainan *Gaprek Kempung*, dan mereka saling memberi masukan menggunakan bahasanya sendiri, (7) unsur psikomotorik, dalam permainan ini siswa mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga akan membuat tubuh siswa menjadi sehat, otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* merupakan sebuah media pembelajaran hasil pengembangan yang berbeda dengan media pembelajaran lainnya. Tujuan dari media permainan tradisional *Gaprek Kempung* untuk pembelajaran IPS ekonomi, selain untuk menumbuh kembangkan unsur-unsur pendidikan yang telah dipaparkan di atas, juga agar siswa lebih meningkatkan apresiasinya terhadap permainan tradisional, di samping sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi IPS.

Saran

Media pembelajaran permainan tradisional *Gaprek Kempung* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran (belajar sambil bermain) sehingga pembelajaran tidak cenderung di dalam kelas. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permainan tradisional yang lain sebagai media pembelajaran yang efektif dan memanfaatkan sumber belajar yang berbasis kearifan lokal (budaya daerah). Produk pengembangan ini telah melalui beberapa kajian, penilaian dan uji coba kepada subyek yang tepat, harapan pengembangan media permainan tradisional *Gaprek Kempung* ini bisa dimanfaatkan bukan hanya untuk pembelajaran IPS saja, namun untuk semua mata pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak: Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
Suprayekti. 2004. *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.
Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Progresif. Jakarta: Kencana