

PENERAPAN DESAIN INSTRUKSIONAL BERBASIS GAME PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VII SMPN 2 LAMONGAN

Suryaningtyas^{1*}, Yayuk Chayatun Machsunah²
^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
Email korespondensi: surya.tyas73@gmail.com

Abstract: Planning is an important step in achieving effective and efficient learning goals. Planning is an action carried out by the teacher before starting the learning process in class. During learning activities, it is often found that many students do not actively participate in learning activities. This condition arises partly because teachers are less creative and innovative so that learning becomes less interesting and boring for students. This research is development research using the ADDIE model. Analysis is related to the activity of analyzing surrounding conditions so that you know what problems are occurring. Design is the activity of designing products according to requirements. Development contains product creation and testing activities. Implementation is a product testing activity. Evaluation is the activity of assessing whether a product has been made whether it meets specifications or not. This research has produced a snake and ladder game product to increase the activeness of students at SMP Negeri 2 Lamongan in learning PKN. Implementing game-based learning design can increase student activity. With the snakes and ladders game, students can learn in a fun and not boring atmosphere, so that the lesson material is easier for students to understand.

Keywords: Instructional Design, Games, Student Activeness.

Abstrak: Perencanaan merupakan langkah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Perencanaan merupakan suatu tindakan yang dilakukan guru sebelum memulai proses pembelajaran di kelas. Selama kegiatan pembelajaran sering ditemukan banyak siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini muncul antara lain karena guru kurang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap kondisi sekitar sehingga mengetahui masalah apa yang terjadi. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* berisi kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* merupakan kegiatan uji coba produk. *Evaluation* merupakan kegiatan menilai suatu produk yang telah dibuat, sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Penelitian ini sudah menghasilkan suatu produk permainan ular tangga guna meningkatkan keaktifan siswa SMP Negeri 2 Lamongan dalam pembelajaran PKN. Penerapan desain pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dengan permainan ular tangga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kata Kunci: Desain Instruksional, Game, Keaktifan Siswa

Copyright (c) 2023 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses kegiatan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber. Belajar juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar

mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi perubahan perilaku (Afandi, 2015). Perencanaan merupakan langkah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Perencanaan merupakan suatu tindakan yang dilakukan guru sebelum memulai proses pembelajaran di kelas, sedangkan perencanaan atau perancangan pembelajaran harus dilakukan oleh guru sebelum memasuki kelas. Khususnya dalam hal pengembangan tujuan pembelajaran, perencanaan pembelajaran memungkinkan guru untuk menentukan strategi dan metode yang harus mereka gunakan di depan kelas untuk mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa. Guru perlu membuat perencanaan sebelum memulai proses pembelajaran (Nur Nasution, 2017).

Selama kegiatan pembelajaran sering ditemukan banyak siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru masih belum mampu merangsang semangat dan keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, hasil belajar siswa masih kurang memuaskan. Kondisi ini muncul antara lain karena guru kurang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi siswa, apalagi jika proses pembelajaran dilakukan di akhir jam sekolah (Maslani, 2016).

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) sudah diajarkan sejak SD sampai SMA/SMK bahkan perguruan tinggi. Dengan adanya pembelajaran PKN seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter dan budaya bangsa serta menjadikan warga negara yang siap bersaing di dunia internasional tanpa meninggalkan jati diri bangsa (Sumayati, 2020). Kenyataannya, PKN dianggap sebagai ilmu yang dipahami. Luasnya materi PKN membuat anak sulit berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Harahap, 2018). Guru bidang studi PKN hendaknya menyusun rancangan pembelajaran PKN dengan lebih menarik agar siswa tidak bosan, sehingga siswa dapat belajar lebih serius serta menerima dan memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang diajarkan (Rince & Sitorus, 2022).

Pembelajaran PKN di sekolah dapat dilaksanakan melalui berbagai pendekatan. Namun diantara berbagai pendekatan menarik yang dapat diterapkan di sekolah adalah pendekatan yang memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran tradisional, siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton (Sayfullooh et al., 2023).

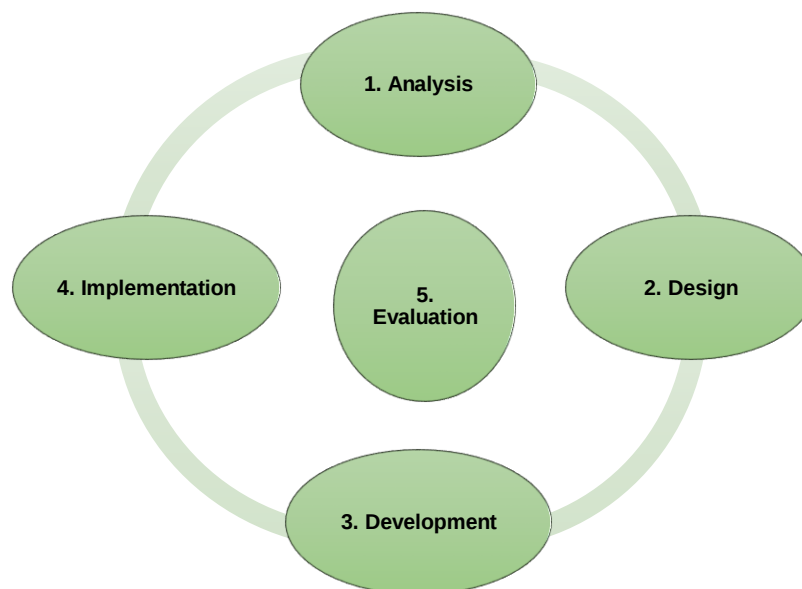
Pada era globalisasi saat ini, teknologi berkembang dengan pesat. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi yaitu dengan adanya gadget. Gadget digunakan baik dari kalangan muda hingga yang tua. Di sisi lain, gadget mempunyai dampak negatif yang harus dihindari. Dengan gadget, seseorang bisa menjadi individual dan anti sosial (Maola & Lestari, 2021). Untuk menghindari kecanduan gadget, penelitian ini menerapkan pembelajaran berbasis permainan yaitu Ular Tangga. Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Konsep permainan Ular Tangga yaitu permainan dimainkan dengan melempar dadu. Dalam permainan ada gambar ular dan tangga. Apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Pemenang adalah peserta yang paling pertama mencapai finish.

Kelebihan permainan Ular Tangga yaitu, siswa belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan Ular Tangga, dan tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan Ular Tangga (Afandi, 2015).

Dari paparan materi diatas peneliti menemukan masalah yaitu kurang aktifnya siswa pada saat proses pembelajaran di kelas VII SMPN 2 Lamongan. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik dan terkesan monoton, sehingga siswa lebih memilih memainkan gadgetnya. Dari analisis masalah tersebut peneliti menemukan solusi untuk mengatasinya yaitu dengan menerapkan desain instruksional berbasis permainan dalam pembelajaran PKn. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Penerapan Desain Instruksional Berbasis Game Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII SMPN 2 Lamongan”.

METODE

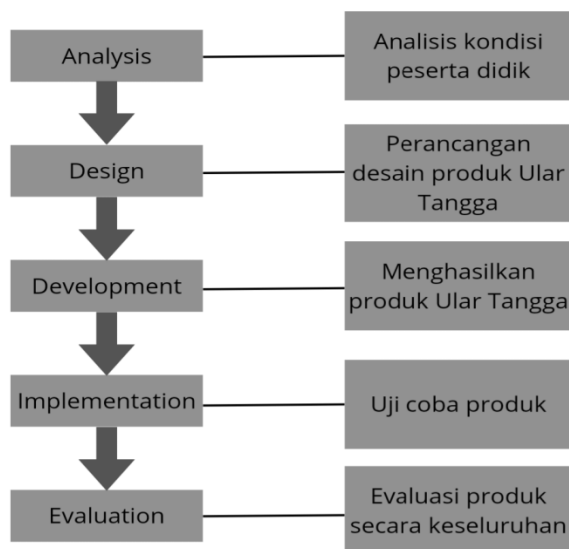
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Jones (dalam Machsunah et al., 2023) ADDIE adalah *development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.



Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap kondisi sekitar sehingga mengetahui masalah apa yang terjadi. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* berisi kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* merupakan kegiatan menggunakan produk atau uji coba produk. *Evaluation* merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum. Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Widiana et al., 2019)

HASIL

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk desain instruksional yaitu media permainan ular tangga dalam pembelajaran PKN pada siswa kelas 7. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan pada model pengembangan ADDIE pada desain Instruksional berbasis permainan adalah sebagai berikut:



1. Tahap Analisis,

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kondisi peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan anak yang sangat beragam. Yang dianalisis dari peserta didik yaitu kemampuan aspek perkembangan anak. Ternyata ditemukan masalah bahwa banyak peserta didik yang belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan saja. Oleh karena itu, perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pada analisis ini dilakukan juga untuk menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai anak dengan melalui model pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga.

2. Tahap *Design*,

Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan produk. Perancangan produk Ular Tangga ini meliputi perancangan desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, merancang aturan permainan, soal, materi dan jawaban, serta merancang instrumen penilaian produk yang dikemas semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan siswa.

a. Rancangan Desain Produk

Konsep desain produk Ular Tangga ini pada dasarnya sama dengan konsep permainan Ular Tangga pada umumnya. Papan permainan di desain dengan sesuai dengan mata pelajaran PKN, yaitu dengan memberikan gambar-gambar yang dapat memberikan informasi seputar mata pelajaran PKN

b. Merancang aturan permainan, soal, materi dan jawaban

Peraturan permainan Ular Tangga dirancang seperti aturan permainan Ular Tangga pada umumnya. Pemain melemparkan dadu kemudian menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang muncul pada lemparan dadu sebelumnya. Jika pemain mendapatkan kotak bergambar ular maka harus memindahkan bidaknya ke kotak yang bergambar ekor ular. Jika pemain mendapat kotak yang bergambar tangga, maka pemain harus memindahkan bidaknya sesuai dengan gambar tangga. Materi dan soal yang dimuat disesuaikan dengan materi PKN kelas VII.

c. Instrumen Penilaian Produk

Peneliti menyusun instrumen penilaian media berupa lembar validasi, angket respon peserta didik dan soal tes.

3. Tahap *Development*

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti menghasilkan produk Ular Tangga. Pembuatan Ular Tangga ini meliputi pembuatan kartu soal, materi, dan peraturan permainan. Kemudian Ular Tangga di validasi oleh beberapa ahli. Dengan adanya uji validasi maka akan menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan produk

4. Tahap *Implementation*

Produk permainan yang telah dikembangkan diuji cobakan pada siswa untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui penilaian keaktifan siswa, untuk mengetahuinya, peneliti memberikan angket *pre-test* dan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga dan sesudah diterapkan permainan ular tangga. Hasil dari pengujian tersebut adalah adanya peningkatan keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan ular tangga.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk permainan Ular Tangga secara keseluruhan yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif yang telah dilakukan peneliti terdiri dari uji ahli serta kepraktisan dari subjek yang dicoba. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini sudah menghasilkan suatu produk permainan ular tangga guna meningkatkan keaktifan siswa SMP Negeri 2 Lamongan dalam pembelajaran PKN. Penelitian pengembangan ini berlandaskan pada pedoman pengembangan model ADDIE dengan melalui 5 tahap. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kondisi peserta didik. Setelah tahap analisis dilanjutkan dengan tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen yang akan digunakan untuk

menilai dan memvalidasi media yang telah dikembangkan. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, yang mana dilakukan kegiatan penilaian produk oleh para ahli untuk mendapatkan validitas dan kelayakan media permainan ular tangga. Tahap keempat yaitu tahap implementasi dengan menerapkan media yang dihasilkan pada kegiatan belajar mengajar. Serta tahap terakhir yaitu mengevaluasi produk ular tangga secara keseluruhan.

Pada umumnya, saat menjelaskan materi PKN guru lebih dominan memberikan penjelasan dengan metode ceramah sehingga diperlukan cara tertentu agar mampu memunculkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik dengan adanya media permainan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Setiani & Handayani, 2022). Pengembangan media dengan konsep bermain sambil belajar juga dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan merasa senang karena akan membawa mereka ke dunia belajar yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan (Safitri et al., 2018).

Penyampaian materi pembelajaran yang dipadukan dengan permainan mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afandi, 2015) yaitu implementasi media pembelajaran permainan Ular Tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa mencapai nilai di atas KKM. Penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi & Hardini, 2022) juga mengatakan bahwa media permainan Ular Tangga dapat menambah rasa semangat dalam menjawab pertanyaan yang ada di petak dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif guru harus menyusun desain pembelajaran sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Penerapan desain pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dengan permainan ular tangga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10378>
- Machsunah, Y. C., Nurdiana, R., & Sutarum. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Pemahaman Konsep Business Model Canvas pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(2), 434–446.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychologi and Counseling*, 3, 219–225.

- Maslani. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Melalui Permainan (Game) Rangking 1 Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Bersama Di Kelas Vii a Smpn 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6, 1010–1020.
- Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad, I*, 185–195.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Rince, & Sitorus, S. A. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE JIGSAW PADA PELAJARAN PKn SISWA KELAS VIII SMP SWASTA CERDAS MANDIRI. *EdJurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 264–277.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sayfullooh, I. A., Erita, Y., & Latifah, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban Dengan Game-based Learning Berbantuan Permainan Kartu Kwartet. *Jurnal Reforms*.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Sumayati, B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pkn Materi Pengambilan Keputusan Bersama dengan Metode Bermain Pran pada Siswa Kelas V SD Negeri Dondak Kec. Pujut Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i1.1020>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>