

Mencintai Budaya Rote Melalui *Mengge Eeda* Dalam Pembelajaran “Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia”

Erlynda Koten¹, Mei Andini^{1*}

¹ SMP Negeri 2 Rote Barat, Jl. Ba'a-Nemberala, Kec. Rote Barat, Kab. Rote Ndao, NTT 85292

*e-mail: meiandini1205@gmail.com

Abstrak

Kurikulum Merdeka berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Di usia 13-15 tahun karakteristik peserta didik masih suka bermain. Maka dari itu guru harus bisa memberikan suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan. Media sebaiknya memuat unsur kebudayaan daerah agar menimbulkan rasa cinta terhadap budaya lokal karena pembelajaran IPS merupakan terintegrasi (*integrated*). Itulah yang menjadi pemicu penelitian membuat media *Mengge Eeda* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, dan bisa memperkenalkan potensi daerah Rote. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media latihan soal yang menarik, mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Ide inovasi penelitian ini meliputi tahap analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan melestarikan kebudayaan lokal, dan tahap desain. Media ini sudah diimplementasikan terhadap 24 siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Rote Barat. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari instrument penilaian validasi aspek materi dan media, penilaian kepraktisan, penilaian kepraktisan, pendapat siswa, dan *pretest posttest*. Implementasi hasilnya dapat disimpulkan bahwa media yang diciptakan berdampak positif terhadap keaktifan siswa, minat dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Kurikulum merdeka, media pembelajaran, budaya lokal

Pendahuluan

Pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Rote Barat terutama di kelas VII, banyak kendala dan permasalahan yang dihadapi guru, termasuk dalam hal ketuntasan nilai yang dicapai oleh para peserta didik. Salah satu materi yang dianggap menarik adalah Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia, karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya walaupun menarik banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran materi ini. Salah satu faktor menyebabkan permasalahan ini, rendahnya minat peserta didik dalam mempelajari materi ini. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan sumber belajar buku paket saja, sehingga peserta didik merasa bosan. Di sisi lain berkembangnya teknologi informasi dan *smartphone* yang menyajikan fitur-fitur menarik, lebih menyita perhatian peserta didik, sehingga ada kecenderungan peserta didik menjadi individualistis, kemampuan dan keterampilan pada aspek sosial menjadi kurang berkembang.

Salah satu upaya guru untuk menarik minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Terlebih lagi jika dilihat dari karakteristik peserta didik yang pada dasarnya masih suka bermain, maka guru berinisiatif untuk menemukan media pembelajaran yang cocok dan menarik bagi peserta didik. Dengan

memperhatikan kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan aspek sosial peserta didik, maka dipilihlah media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional sebenarnya kaya akan nilai-nilai sosial meskipun sudah lama ditinggalkan namun masih tetap menarik (*Oldies but goodies*). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik ini diharapkan dapat mendorong minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dirancang memperhatikan karakteristik peserta didik, karakteristik materi serta tentu saja harus menghadirkan kearifan lokal budaya Rote. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang terintegrasi dan terpadu (*Integrated learning*), maka pilihan mengintegrasikan budaya Rote dalam media pembelajaran adalah pilihan yang tepat untuk menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap potensi dan kebudayaan daerahnya.

Apalagi menghadapi perkembangan zaman yang sangat pesat, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif, harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi era revolusi 4.0 yang mengandung unsur 4C yaitu *Communication, Creativity, Colaboration and Critical Thinking* serta pandai dalam membaca situasi dan kondisi lingkungan belajar peserta didik. Dengan demikian, diharapkan dapat menghasilkan lulusan-lulusan yang memiliki kemampuan akademis dan karakter yang baik.

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran karakter (profil pelajar Pancasila) dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, *Mengge Eeda* yang akan dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, dan dapat mengintegrasikan unsur budaya lokal (Rote) agar dapat mengembangkan aspek sosial peserta didik. Selain itu, *Mengge Eeda* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang efektif khususnya untuk belajar IPS materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia, serta sebagai sarana latihan soal siswa, dan dapat digunakan oleh guru lain yang dapat meningkatkan Inovasi

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan atau *Research and Development*. Menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Rote Barat semester II tahun 2021/2022. Media ini dicobakan kepada 24 siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Rote Barat pada tanggal 5 – 8 April 2022. Penilaian kepraktisan dilakukan oleh guru IPS sejawat. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk mengukur kesesuaian cakupan materi yang digunakan dan mengukur kelayakan media sebelum diujicobakan. Angket kepraktisan guna mengukur apakah media yang dihasilkan praktis atau tidak dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan produk media *Mengge Eeda*. Hasil dari penilaian angket validasi materi dan media serta hasil uji kepraktisan merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data berbentuk kualitatif berupa masukan dan kritikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media pembelajaran *Mengge Eeda* yang akan

dikembangkan. Data kuantitatif berupa hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yang akan dianalisis secara deskriptif.

Kriteria skor penilaian sejawat menggunakan skala yang terbagi 2 interval yaitu (1) Setuju, dan (2) Tidak Setuju yang dapat dilihat pada Tabel 1. Rumus yang dapat digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh presentase kelayakan adalah rumus (i). Setelah diperoleh presentase kelayakan maka dilakukan kategorisasi berdasarkan ketentuan Tabel 1.

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\% \quad \dots (i)$$

Keterangan:

P(s) = presentase sub variabel

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Pengkategorian Hasil Penilaian Media Pembelajaran

No	Interval	Kriteria
1	$83 \leq \text{skor} < 100\%$	Setuju
2	$62\% \leq \text{skor} < 83\%$	Tidak Setuju

Hasil dari lembar pendapat siswa berupa data kualitatif akan dideskripsikan guna menggambarkan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil dari *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai data untuk menguji keefektifan media yang dihasilkan. Pengolahan analisis data menggunakan SPSS versi 20 dengan taraf signifikan 5%. Guna menentukan uji beda rerata, maka dilakukan uji normalitas dengan kolmogorov. Jika uji normalitas tidak terpenuhi, maka dilakukan uji beda rerata menggunakan uji non *parametric wiloxson*. Jika uji normalitas terpenuhi maka menggunakan uji *pair t-test*.

Hipotesis penelitian ini adalah terwujudnya permainan *Mengge Eeda* yang valid, praktis, dan efektif. Permainan *board game* dikatakan valid apabila hasil penilaian ahli materi dan media minimal 62% (atau minimal masuk dalam kategori setuju). Media ini termasuk praktis digunakan apabila hasil penilaian kepraktisan minimal 62% (atau masuk dalam kategori setuju) dan dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa dimana nilai *posttest* lebih tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian R&D ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Serta mampu menjawab permasalahan tentang keaktifan siswa, hasil belajar, dan karakter. Berikut ini langkah penelitian berdasarkan model ADDIE.

Analyze (Analisis)

Proses awal yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah tahap analisis, baik analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan.

Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu siswa harus aktif dalam pembelajaran. Kegiatan mengaktifkan siswa dapat dilaksanakan dengan cara memberikan suatu informasi maupun pengetahuan diberikannya oleh guru. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan berkelompok, agar membuat aktif siswa serta dapat terjalinnya interaksi antar siswa.

Diusia 13-15 tahun, karakteristik peserta didik usia itu masih suka bermain. Maka dari itu guru harus bisa memberikan suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan. Dengan permainan siswa diharapkan dapat aktif di dalam kelas serta dapat berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Oleh karena itu peneliti akan membuat media permainan yang mudah dimainkan oleh siswa. *Mengge Eeda* yang akan digunakan sebagai sarana latihan soal Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia.

Design (Rancangan)

Pertama kali yang dilakukan adalah memodifikasi aturan permainan agar dapat digunakan di dalam kelas secara kelompok tapi tetap menuntut adanya tanggung jawab individu ataupun kemampuan individu siswa untuk mengerjakan soal. Media ini didesain agar dapat digunakan dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa didalam kelas maupun diluar kelas. Desain aturan permainan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Aturan Permainan Mengge Eeda

Setelah memodifikasi aturan permainan, selanjutnya merancang isi (informasi/materi dan soal) “Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” yang sesuai dengan KD dan indikator, menentukan desain *Mengge Eeda* yang akan dikembangkan sesuai materi, memberikan tema pada *Mengge Eeda* dan menyusun perangkat pendukung permainan seperti *kabu* soal (kartu pertanyaan/soal), *hahambu* (kartu penghargaan), *hoku doki* (kartu hukuman), dan pion. Setelah itu, konsep tersebut disusun dan dimasukkan ke dalam media permainan *Mengge Eeda*. Permainan *Mengge Eeda* dan kartu-kartu didesain menggunakan *software CoreIDRAW X7.4*. *Mengge Eeda* dan kartu permainan *Mengge Eeda* didesain dengan perpaduan warna dan gambar yang serasi dan sesuai dengan tema klasik dan karakteristik siswa. Desain papan *Mengge Eeda* dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Papan Permainan *Mengge Eeda* Bagian Belakang dan Depan

Papan permainan ini memiliki ukuran $29,7 \times 42$ cm, ukuran ini setara dengan ukuran kertas A3. Papan kotak-kotak merupakan komponen paling penting pada *Mengge Eeda*. Fungsi papan kotak-kotak yaitu sebagai wadah jalannya permainan. Tampilan *Mengge Eeda* ini berupa kotak-kotak tempat pariwisata, bangunan bersejarah, makanan khas Rote dan potensi unggulan yang ada di Pulau Rote. Sebagian dijadikan sebagai kotak berisi *Hoku Doki*, *Hahambu*, dan *menge* (ular), *eeda* (tangga). Penggunaan kotak berdesain potensi unggulan yang ada di Pulau Rote sengaja didesain untuk membuat *Mengge Eeda* menjadi lebih menarik sekaligus menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa nasionalisme pada jiwa siswa, dan dapat mengenalkan potensi yang ada didaerah.

Siswa bermain peran menjadi raja-raja di Rote yang akan menikmati setiap objek wisata yang menjadi ikon di setiap kecamatan/desa yang ada di Pulau Rote. Awal memulai pertandingan, pion pemain ditempatkan di *start* yaitu Bandara D.C Saudale, pemain berjalan bergantian, setiap pemain wajib mengambil *kabu soal* untuk menentukan laju perjalanannya. Disetiap petak diberi nomer-nomer agar dapat mempermudah laju perjalanannya. Desain Pion dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Pion *Mengge Eeda*

Pion-pion ini didesain dengan menggunakan nama-nama kerajaan yang ada di Pulau Rote, tujuannya agar menambah minat siswa untuk memainkan *Mengge Eeda* ini, karena kebanyakan siswa belum mengenal jika ada kerajaan-kerajaan Rote. Selain itu, hal ini juga disesuaikan dengan tema yaitu *old times*.



Gambar 4. Kartu *Hahambu* (Penghargaan) dan Kartu *Hoku Doki* (Hukuman)

Kartu pertanyaan atau *Kabu Soal* memiliki ukuran 86 mm × 59 mm, ukuran kartu ini menyerupai kartu *Yu gi oh*. Apabila pemain berhenti pada *Hahambu*, dan menemui ujung *eeda* (tangga) maka pemain wajib mengambil kartu ini. Kartu ini berisi hadiah, apresiasi, bebas pertanyaan jika pemilik kartu tidak bisa menjawab pada kartu pertanyaan, dan bebas dari *Hoku Doki*.

Kartu hukuman atau *Hoku Doki* memiliki ukuran 86 mm × 59 mm, ukuran kartu ini menyerupai kartu *Yu gi oh*. Apabila pemain berhenti pada *Hoku Doki*, dan menemui ujung *menge* (ular), pemain wajib mengambil kartu ini. Kartu ini memuat pembentukan karakter siswa seperti rasa cinta daerah, nasionalisme, kerohanian, dan cinta lingkungan. Desain kartu *Hoku Doki* dan kartu *Hahambu* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 5. *Kabu Soal* (Kartu Soal)

Kartu soal atau *Kabu Soal* memiliki ukuran 86 mm × 59 mm, ukuran kartu ini menyerupai kartu *Yu gi oh*. Desain kartu *Kabu Soal* dapat dilihat pada Gambar 5. Desain kartu soal atau *Kabu Soal* disesuaikan dengan warna yang senada dengan lintasan yang telah dibuat. Fungsi kartu ini adalah sebagai pengganti dadu dalam *Mengge Eeda*, yaitu sebagai media agar pemain bisa berjalan. Dengan aturan, jika pemain mampu mengerjakan soal dan jawabannya BENAR maka pemain maju sesuai dengan langkah angka yang tertera pada soal. Namun, jika jawaban pemain SALAH maka berhenti di tempat. Angka yang tertera pada kartu pertanyaan,

berfungsi sebagai petunjuk maju beberapa langkah. Langkah tersebut juga sudah disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Jika soal mudah, maka pemain dapat maju 1 hingga 2 langkah. Jika tingkat kesulitan soal sedang, maka pemain maju 3 hingga 4 langkah, dan jika tingkat kesulitan soal sulit pemain maju 5 hingga 6.

Desain media ini juga memperhatikan aspek kepraktisan dalam penyimpanan maka dalam penelitian ini juga di desain pengemasan media dalam bentuk sebuah box akrilik dengan beberapa sekat didalamnya. Box akrilik didesain dengan menggunakan CorelDRAW X7.4. Ukuran kardus disesuaikan dengan banyaknya alat-alat pada *game*, karena fungsinya sebagai wadah pada *Mengge Eeda*. Di dalam kardus, dibuat sekat-sekat yang fungsinya untuk menaruh pion-pion, dan kartu. Pengemasan ini menggunakan bahan yang awet yaitu akrilik yang tebal dan ringan. Pemilihan akrilik dimaksudkan agar ringan saat dibawa, dan mudah dalam pemeliharannya. Bentuk pengemasan media dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Pengemasan *Mengge Eeda*

Development (Pengembangan)

Selanjutnya setelah penelitian ini menghasilkan produk sesuai desain adalah melakukan perbaikan-perbaikan didesain awal, oleh karena itu pada tahap *development* (pengembangan) ini media diajukan kepada validator baik dari segi materi maupun media. Validator materi terdiri dari 1 guru IPS SMP (Guru Sejawat), yaitu Audi Korengkeng, S. Pd, Gr. di SMP Negeri 2 Rote Barat. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Aspek Materi	94%	Setuju
Aspek Konstruksi	96%	Setuju
Rata-rata	95%	Setuju

Berdasarkan rekap pada Tabel 2. Tampak bahwa bagian aspek materi dan aspek konstruksi, keduanya masuk kategori setuju. Validator materi menilai bahwa soal-soal yang ada pada *Mengge Eeda* telah beragam dan mencakup indikator-indikator dalam materi Kebutuhan dan Kelangkaan Manusia. Selain itu tingkat kesulitan pada soal juga sesuai dengan kemampuan siswa sehingga media dinyatakan valid dari aspek materi IPS.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Tampilan Media	92%	Setuju
Aturan Permainan	90%	Setuju
Pembuatan	100%	Setuju
Penggunaan dan Pemeliharaan	96%	Setuju
Pengemasan	100%	Setuju
Kebermanfaatan	100%	Setuju
Rata-rata	96,3%	Setuju

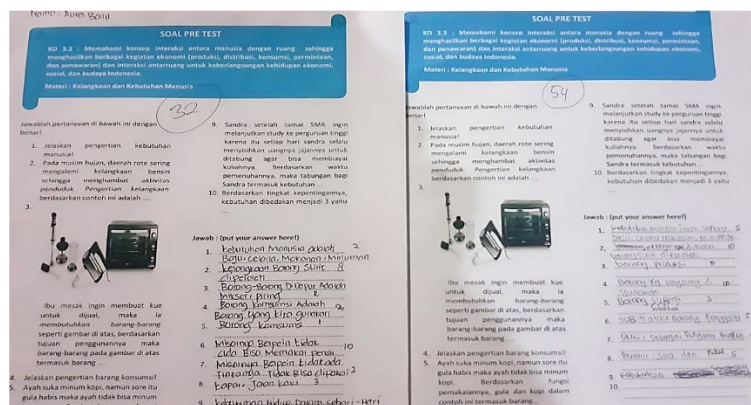
Berdasarkan rekap pada Tabel 3. Tampak bahwa keenam aspek penilaian media tersebut masuk kategori sangat setuju. Kedua validator media menilai bahwa pada aspek tampilan media berupa nama media, desain papan permainan, desain kartu, ukuran kartu maupun papan permainan dan perlengkapannya sesuai. Pada aspek aturan permainan sederhana validator menilai sesuai. Pada aspek pembuatan media mudah diperoleh, dan terjangkau validator menilai sudah sesuai. Pada aspek penggunaan dan pemeliharaan berupa media awet digunakan validator menilai sesuai. Pada aspek pengemasan berupa tempat penyimpanan media dan media mudah dibawa validator menilai sesuai. Sedangkan pada aspek kebermanfaatan media memiliki prinsip belajar dan bermain, media menumbuhkan unsur menyenangkan, dan media membuat siswa aktif validator menilai aspek tersebut telah sesuai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan valid dari aspek media IPS.

Berdasarkan Tabel 2. dan Tabel 3. dapat disimpulkan bahwa media *Mengge EeDA* valid untuk digunakan sebagai sarana latihan soal pada materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Validator dari ahli materi menilai berpendapat bahwa media ini memiliki tema dengan desain yang unik. Selain itu perpaduan warna dengan ukuran produk dan jenis *font* yang serasi, dan media ini memiliki komponen yang lengkap.

Implementation (Implementasi)

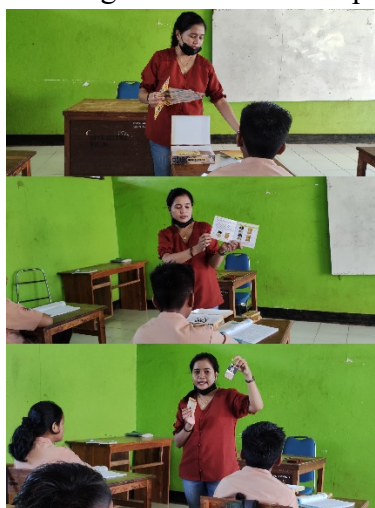
Setelah media dinyatakan valid untuk digunakan, langkah selanjutnya media ini diujicobakan kepada 24 siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Rote Barat. kegiatan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk melakukan *pretest* guna mengetahui kemampuan awal siswa. Pertemuan kedua untuk menggunakan media, dan pertemuan ketiga untuk melakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi permainan *Mengge Eeda*.

Melakukan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan menjadi acuan untuk melihat berhasil atau tidaknya penerapan media *Mengge Eeda* dalam pembelajaran. Hasil *pretest* menunjukkan pengetahuan siswa masih kurang. Hal ini dilihat dari nilai siswa yang rata-rata masih di bawah KKM.



Gambar 7. Contoh hasil *pre test* siswa

Guru memberikan penjelasan singkat tentang bagian-bagian *Mengge Eeda* dan cara bermain kepada siswa. Setelah memberikan penjelasan singkat tentang materi kepada siswa dan siswa diberi kesempatan untuk membaca materi, pada saat akan memulai permainan guru menjelaskan aturan permainan dan bagian-bagian dalam *Mengge Eeda*. Proses ini melatih siswa dan guru dalam berkomunikasi (*communication*) dan juga tentu saja melatih kreativitas guru (*creativity*). Penyampaian yang jelas tentang permainan ini di awal sangat menentukan keberhasilan penerapan media ini dalam implementasinya dan diharapkan siswa dapat mengerti dan memahami cara bermain *Mengge Eeda*. Siswa juga terlihat sangat antusias mendengar penjelasan guru dan bersemangat untuk mencoba permainan edukatif ini.



Gambar 8. Penjelasan Aturan Permainan

Siswa dalam kelompok-kelompok dan menentukan siapakah pemain yang akan memulai permainan ini terlebih dahulu. Pada tahap ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok diumpamakan sebagai kerajaan-kerajaan yang ada di pulau Rote yaitu Kelompok I mewakili Kerajaan Thie, Kelompok II mewakili Kerajaan Oenale, Kelompok III mewakili

Kerajaan Delha, Kelompok IV mewakili Kerajaan Termanu dan Kelompok V mewakili Kerajaan Korbafo. Pembagian kelompok dengan menggunakan nama kerajaan di Rote ini diharapkan agar siswa bisa mengingat dan mencintai budaya atau sejarah daerahnya. Pembagian ini dengan menggunakan undian yang telah disiapkan oleh guru agar lebih adil dan objektif. Setelah itu perwakilan kelompok melakukan *hompimpa* untuk menentukan pemain yang akan bermain duluan.



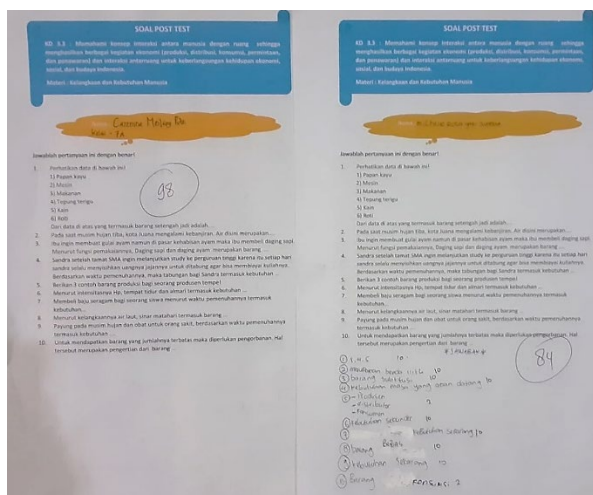
Gambar 9. Siswa memulai permainan *Mengge Eeda*

Guru bersama siswa memulai permainan *Mengge Eeda*. Setelah didapat pemain yang mendapat giliran pertama maka guru menuntun siswa (*Collaborative*) untuk memulai permainan dengan memberikan kesempatan pemain pertama mengambil *Kabu Soal* (Kartu Soal) dan mulai menjawab pertanyaan yang ada dalam *Kabu Soal*. Sebelum menjawab pertanyaan siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai jawaban yang tepat dari pertanyaan tersebut, hal ini melatih siswa untuk bisa bekerja sama (*Collaborative*) dan bersosialisasi dengan temannya. Selain itu juga permainan ini menguji kemampuan siswa dalam memahami materi tentang Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Siswa diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan ini menumbuhkan daya berpikir siswa serta meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Siswa dituntut untuk memiliki ketegasan dan kecerdasan serta berpikir kritis (*Critical Thinking*) dalam memainkan permainan ini. Mereka terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam memainkan permainan ini yang secara tidak langsung melalui permainan ini siswa menjadi paham tentang materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Keceriaan siswa terlihat ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan dengan benar sehingga bisa melangkah dalam petak permainan. Masing-masing kelompok berusaha agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka berlomba-lomba untuk bisa mendahului sesama kelompok yang lain agar cepat mencapai *finish*. Keceriaan mereka juga terlihat ketika mendapatkan *Hahambu* (penghargaan) ketika sampai di petak *Hahambu*. Sebaliknya terlihat kesal apabila mereka mendapatkan *Hoku Doki* (hukuman). Suasana kelas menjadi sangat ceria, tidak membosankan dan siswa terlihat sangat bersemangat serta aktif dalam pembelajaran ini.

Gambar 10. Siswa Bermain *Mengge Eeda*

Guru memberikan *Post-test* untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi setelah implementasi dengan menggunakan media *Mengge Eeda*. Setelah ada pemain yang *finish* dan permainan selesai maka guru meminta siswa mengerjakan soal *post-test* secara individual untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia jika menggunakan *Mengge Eeda*.

Hampir sebagian besar siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Mengge Eeda* sebagai media pembelajaran sangat efektif meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Gambar 11. Contoh hasil *post test*

Kendala saat penggunaan media adalah pengaturan persiapan penggunaan media. *Mengge Eeda* dapat dimainkan secara individu antara 2-6 orang atau bisa dimainkan secara klasikal. Dikarenakan media *Mengge Eeda* hanya ada satu, pembelajaran dilakukan secara klasikal atau kelompok besar. Hal ini yang menyebabkan kelas kurang kondusif.

Rekapitulasi hasil lembar kepraktisan, uji kepraktisan ini dilakukan oleh satu guru yaitu Pak Audi Korengkeng, S. Pd, Gr. Validator memberikan saran dan masukan hasil rekapitulasi Uji Kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Validasi Uji Kepraktisan

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Aspek Pembuatan	96%	Setuju
Persiapan Penggunaan	90%	Setuju
Aspek Penggunaan	96%	Setuju
Rata-rata	94%	Setuju

Dapat dilihat secara keseluruhan hasil uji kepraktisan dari aspek pembuatan termasuk kategori setuju karena guru menilai bahwa *Mengge Eeda* awet untuk digunakan, dan media mudah dirawat. Dari aspek persiapan penggunaan juga masuk dalam kategori setuju karena guru menilai bahwa *Mengge Eeda* mudah untuk dibawa, dan untuk memainkan *Mengge Eeda* tidak dibutuhkan alat atau bahan lain. Meskipun demikian persentasenya lebih rendah dibandingkan dengan aspek lainnya, hal ini dikarenakan media yang dicetak hanya satu, dan media ini bisa dimaniakn secara kelompok/klasikal dan bisa dimanikan secara individu. Sebelum menerapkan media *Mengge Eeda* guru pengampu harus membentuk kelompok terlebih dahulu, saat didalam kelas *Mengge Eeda* dimankan secara klasikal. Adapun dari aspek penggunaan masuk dalam kategori setuju karena guru menilai *Mengge Eeda* mudah untuk dimankan.

Hasil uji kepraktisan pada Tabel 4. Menunjukkan bahwa media *Mengge Eeda* praktis untuk digunakan sebagai sarana latihan soal pada materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Guru sejawat sebagai pihak yang memberikan penilaian pada uji kepraktisan ini berpendapat bahwa media ini dapat digunakan berulang kali dan melalui media ini menjadikan siswa lebih aktif. Meskipun demikian media ini memiliki kekurangan yaitu memerlukan waktu yang lama untuk persiapan, namun sebenarnya hal ini dikarenakan jumlah media dan ruang kelas yang memakan cukup waktu.

Evaluation (Evaluasi)

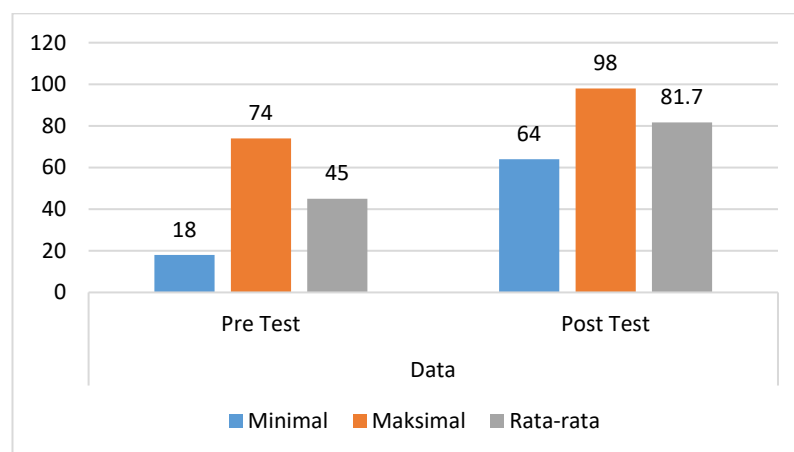
Media ini diujicobakan kepada 24 siswa di kelas VIIA SMP Negeri 2 Rote Barat. Sebelum memulai permainan dengan “*Mengge Eeda*”, siswa diberikan soal *pretest* berjumlah 10 nomor. Hasil *pretest* ini bertujuan untuk mendapatkan data sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media. Adapun setelah mendapatkan perlakuan siswa kembali diberi tes yang bertujuan untuk mendapatkan *posttest*. Tes yang diberikan terdiri dari 10 soal uraian pada materi “Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia”. Soal *pretest* dan *posttest* memiliki kesamaan dalam tingkat keberagaman dan kesulitan soal.

Media ini digunakan untuk melatih kemampuan pengetahuan siswa tentang potensi daerah Rote dan pemahaman materi “Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia”. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diperhitungkan adalah 65 Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan, didapatkan rekapitulasi hasil ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai		Rata-rata	Persentase	
	Minimal	Maksimal		< KKM	≥ KKM
<i>Pretest</i>	18	74	45,0	75,0 %	25,0 %
<i>Posttest</i>	65	98	81,7	4,17 %	95,83 %

Ketuntasan hasil belajar dari *pretest* ada 75,0% peserta didik tidak lulus KKM, dan hanya 25,0% siswa yang lulus KKM. Sedangkan setelah dilakukan tindakan *posttest* ada 4,17% peserta didik yang tidak lulus KKM, dan lulus KKM ada 95,83% peserta didik dinyatakan tuntas belajar karena melebihi KKM. Artinya bahwa 95,83% peserta didik memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan media pembelajaran *Mengge Eesa* dan 4,17% yang masih perlu bimbingan.

Grafik 1. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest*

Dari Grafik 1, diketahui bahwa pada saat *pretest* didapatkan data sebanyak 18 siswa mempunyai nilai dibawah 65 dan 6 siswa mendapatkan nilai diatas 65. Setelah media pembelajaran *Mengge Eeda* digunakan siswa, dilakukan *post-test*. Didapatkan bahwa sebanyak 1 siswa mendapatkan nilai dibawah 65 dan 23 anak mendapatkan nilai diatas 65.

Dari Grafik 1, diatas dapat dilihat bahwa, rata-rata *posttest* (81,7) lebih tinggi dari pada rata-rata *pretest* (45), itu artinya bahwa terjadinya peningkatan rata-rata *pretest* yang awalnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal meningkat pada *posttest* yang mendekati ketuntasan nilai minimal. Sehingga media pembelajaran *Mengge Eeda* dapat dikatakan bisa membantu siswa dalam latihan soal/sebagai evaluasi pembelajaran pada materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Ini terbukti dengan adanya kenaikan rata-rata nilai sebesar 36,7. Selain itu, juga terdapat rekapitulasi dari pendapat siswa. Hasil Rekapitulasi Pendapat Siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Pendapat Siswa Terhadap Media *Mengge Eeda*

Indikator	Keterangan (%)		Kesimpulan
	Setuju	Tidak Setuju	
Media mudah digunakan	96%	4%	Setuju
Mengajarkan untuk belajar	92%	8%	Setuju
Belajar materi IPS sambil bermain	96%	4%	Setuju
Menumbuhkan minat belajar	100%	-	Setuju
Tampilan menarik	96%	4%	Setuju
Tertarik memainkan lagi	100%	-	Setuju
Bermain sambil belajar	100%	-	Setuju

Berdasarkan rekap pada Tabel 6. Tampak bahwa bagian indikator menumbuhkan minat belajar, tertarik memainkan lagi, dan bermain sambil belajar, ketiganya masuk kategori setuju. Selain itu, siswa berpendapat bahwa media ini mudah dan asyik dimainkan. Siswa juga beranggapan bahwa dengan menggunakan media ini siswa dapat bermain sambil belajar dan melalui media ini pula siswa menjadi lebih aktif. Kapitulasi pendapat siswa terhadap media disimpulkan setuju. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian (Prasetyo, 2018), (Rizal dan Hernawati, 2017). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media yang diciptakan berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Contoh angket pendapat siswa yang digunakan adalah:

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN MENGGEE EEDA "KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA"

Nama : Chesya, Melya Rizal
Kelas : ...A
No. absen :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang Anda pilih sesuai dengan pertanyaan yang diajukan, dan berikan pendapat Anda pada kolom yang disediakan!

NO	Pertanyaan	Berikan Alasan Anda
1.	Apakah Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" mudah untuk dimainkan?	Ya, karena mengge eeda adalah alat yang mudah digunakan karena permainan mengge eeda ini sederhana saja.
2.	Menurut anda, apakah dengan menggunakan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" juga mengajarkan anda untuk belajar?	Ya, karena mengge eeda mengajarkan kita untuk memahami pendapat teman.
3.	Menurut saya, menggunakan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" juga membuat saya belajar IPS khususnya materi "Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia"?	Tidak, karena dalam permainan mengge eeda tidak menjelaskan tentang "kelangkaan dan kebutuhan manusia".
4.	Apakah Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" menumbuhkan minat anda untuk belajar IPS?	Ya, karena belajar tidak harus selalu di buku saja.
5.	Apakah tampilan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" menarik, dan asyik untuk digunakan?	
		Tentu saja, belajar IPS dapat dimainkan mengge eeda menarik dan sangat menyenangkan.
6.	Apakah anda, tertarik untuk menggunakan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" secara terus menerus dalam proses belajar?	Mengge eeda sangat menyenangkan jika digabung dalam media pembelajaran.
7.	Apakah Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" dapat digunakan untuk bermain sambil belajar?	Tentu saja.

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN MENGGEE EEDA "KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA"

Nama : Chesya, Melya Rizal
Kelas : ...A
No. absen :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang Anda pilih sesuai dengan pertanyaan yang diajukan, dan berikan pendapat Anda pada kolom yang disediakan!

NO	Pertanyaan	Berikan Alasan Anda
1.	Apakah Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" mudah untuk dimainkan?	Ya mengge eeda mudah untuk di mainkan mengge eeda juga membuat kita untuk belajar tentang materi- materi IPS.
2.	Menurut anda, apakah dengan menggunakan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" juga mengajarkan anda untuk belajar?	Ya dapat kita memahami untuk bisa memahami kembali soal- soal tentang pelajaran IPS.
3.	Menurut saya, menggunakan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" juga membuat saya belajar IPS khususnya materi "Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia"?	Ya karena kita bisa menentukan sendiri kelangkaan dan kebutuhan kita sebagai manusia.
4.	Apakah Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" menumbuhkan minat anda untuk belajar IPS?	Ya tentu saja juga dapat belajar kembali materi- materi tentang IPS.
5.	Apakah tampilan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" menarik, dan asyik untuk digunakan?	
		Ya sangat menarik sekali ada juga yg mendapatkan kartu hukuman, kartu hadiah dan itu semua sangatlah menarik.
6.	Apakah anda, tertarik untuk menggunakan Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" secara terus menerus dalam proses belajar?	Ya saya tertarik karena sambil kita bermain kita juga belajar.
7.	Apakah Media Pembelajaran "MENGGEE EEDA" dapat digunakan untuk bermain sambil belajar?	Ya karena permainan MENGGEE EEDA sangatlah menarik.

Simpulan

Media ini telah dinyatakan valid dari aspek materi dan media pembelajaran dengan presentase 95% dan 96,3% keduanya termasuk kategori setuju. Media ini memperoleh nilai kepraktisan 94% termasuk kategori sangat praktis. Hasil dari data *pretest* dan *posttest* adalah dengan nilai rata-rata *posttest* (81,7) lebih tinggi daripada rata-rata *pretest* (45,0). Maka dapat disimpulkan bahwa media *Mengge Eeda* “Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” mampu menjawab permasalahan keaktifan siswa, hasil belajar, dan karakter siswa. Penggunaan media pembelajaran membuat siswa dapat bermain sambil belajar dan melalui media pembelajaran pula siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Saran dalam penelitian ini, bagi guru agar dapat menggunakan media ini dengan baik. Selain itu bagi peneliti lain untuk mengembangkan media *Mengge Eeda* pada materi lain, dengan memiliki karakteristik materi yang sama, serta gunakanlah potensi daerah provinsi sebagai media *Mengge Eeda* yang akan dikembangkan, supaya dapat memperkenalkan kebudayaan di setiap provinsi. Media ini dapat menginspirasi guru ataupun peneliti lain untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran *board game* yang dapat digunakan sebagai sarana latihan soal.

Daftar Pustaka

- [1] Petikcom, (2021); <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/>. Diakses tanggal 5 Oktober 2021
- [2] Sadiman, A.S., Rahardjo, R, Haryono, A., & Rahadjito. (1990). “Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya”, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- [3] Hidayat, A. (2015). “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya”. *Jurnal Seni Rupa*, 3 (2).
- [4] LPMP Propinsi Lampung, (2020). <https://lpmplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning>. Diakses tanggal 7 oktober 2021.
- [5] Setiawan, Iwan, dkk. (2017). “Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Edisi Revisi 2017”. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- [6] Childacayana, Erick Putra, dkk, (2016). “PR Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Semester II”. Intan Pariwara, Klaten.
- [7] Prasetyo, M.F., (2018). “Persamaan Garis Lurus bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri”. 5, 14–26.
- [8] Rizal, A., Hernawati, K., (2017). “Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa SMP Kelas VII”. *Jurnal Pendidik. Mat.* 6, 1–8.
- [9] Setyadi, D., Qohar, A., (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret”. *Kreano J. Mat. Kreat.-Inov.* 8, 1–7.

-
- [10] Erlitasari, N.D., Dewi, U., (2016). “Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo”. *J. Mhs. UNESA* 1–12.
- [11] Andini, Mei, and Tri Nova Hasti Yunianta. “The Development of Borad game “The Adventure Of Algebra” in The Senior High School Mathematics Learning.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 9.2 (2018): 95-109.