

# **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME WISATA DUNIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN BELAJAR**

**Sepka Kurnia Wahyu Ningsih, Maskun dan Yustina Sri Ekwandari**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, faximile (0721) 704 624

*e-mai: sepka\_kurnia@yahoo.com*

Hp. 081367371237

This research aim to know influence which is signifikan to usage of Game Wisata Dunia to ability of is understanding of student, to know level of signifikansi influence of usage of GWD to study of IPS in class of VII Semester of II SMPN 02 Banjit school year 2013 / 2014. Method which is used in this research is experiment method. Intake of sample in this research use technique of cluster sampling random amount to 35 student. Technique analyse data use linear regresi modestly. Pursuant to data analysis influenced by model of Game Wisata World and counted 80,97% influenced by other factor. and level of signifikansi equal to 0.719. Inferential that model study of Game Wisata Dunia have an effect on by signifikan to result learn and level of signifikansi of influence of usage of model study of strong Game Wisata Dunia to result learn.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan Game Wisata Dunia terhadap kemampuan pemahaman belajar siswa, untuk mengetahui taraf signifikansi pengaruh penggunaan GWD terhadap pembelajaran IPS di kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit tahun pelajaran 2013/2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* berjumlah 35 siswa. Teknik analisis data menggunakan *regresi linier* sederhana. Penelitian ini untuk mengetahui taraf signifikansi pengaruh penggunaan GWD terhadap pembelajaran IPS di kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit Berdasarkan analisis data dipengaruhi oleh model Game Wisata Dunia dan sebanyak 80,97% dipengaruhi faktor lain. dan taraf signifikansi sebesar 0.719. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Wisata Dunia berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dan taraf signifikansi dari pengaruh penggunaan model pembelajaran Game Wisata Dunia kuat terhadap hasil belajar.

**Kata kunci :** game wisata dunia, pengaruh, pemahaman belajar

## **PENDAHULUAN**

Adanya keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal), maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal terdiri dari : minat belajar, kebiasaan belajar, kesehatan siswa, adanya motivasi

dan usaha belajar dalam mempelajari materi yang diajarkan. sedangkan faktor eksternal dibedakan menjadi 3 : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan di lingkungan masyarakat. Diantara lingkungan tersebut yang paling berpengaruh dalam proses dan hasil belajar siswa adalah di lingkungan sekolah, seperti

cara mengajar guru, tersedianya sarana dan prasarana serta bahan-bahan bacaan dan sebagainya. Belajar IPS bukan hanya menghafal deretan waktu tanpa makna, benda-benda kuno, fosil atau kejadian masa lampau. tetapi bagaimana memahami konsep-konsep dan fakta IPS tersebut kemudian diimplementasikan pada kenyataan hidup sekarang. Seharusnya siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran IPS, namun berdasarkan observasi penulis yang dilaksanakan di SMPN 02 Banjir, terindikasi bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran.

Hal ini tampak dari rendahnya aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran IPS yang berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan dan meningkatnya hasil belajar siswa di sekolah. Metode ceramah merupakan metode favorit yang selalu digunakan oleh guru saat menyajikan pelajaran. karena penggunaan metode ini sangat mudah, guru cukup bermodalkan ceramah dan bercerita tentang materi pelajaran saja. Metode ini mempunyai beberapa kelemahan dan keterbatasan, antara lain : Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru bukan siswa, Pembelajaran lebih ditentukan pada penghafalan fakta, konsep, dan prinsip serta siswa pasif tidak aktif karena hanya sebagai pendengar.

Apabila guru selalu menggunakan metode ceramah, akan menyebabkan siswa tidak bisa mengembangkan dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru secara sempurna yang pada akhirnya siswa akan mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut harus dicari satu teknik mengajar yang dapat menumbuhkan minat serta aktivitas belajar siswa. Menurut Arsyad (2011:2) seorang guru dituntut untuk mampu memanfaatkan alat-alat yang disediakan sekolah. Apabila belum tersedia, maka guru dituntut untuk mampu

mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Sesuai pendapat Hamalik dalam Arsyad (2011:2), guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media belajar
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan permainan dalam pengajaran sebagai bentuk inovasi dan teknik dalam pengajaran. Permainan yang akan digunakan adalah Game Wisata Dunia (GWD). GWD merupakan sarana bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru yang mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan berbentuk permainan. Dalam GWD siswa diajak untuk dapat mengembangkan imajinasinya dan daya ingatannya tentang materi pelajaran yang diberikan.

Sesuai usia siswa kelas VII antara 12 – 13 tahun, maka model pembelajaran ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi dan meningkatkan daya ingat siswa yang pada akhirnya membuat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan dapat diserap oleh siswa. Menurut Roestiyah (2001: 85), Game Wisata Dunia bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat berbagai fenomena. Karna itu Game Wisata Dunia adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan

mengajak siswa untuk mempelajari atau menyelidiki materi pembelajaran.

Kelebihan model Game Wisata Dunia :

- a) Game Wisata Dunia merupakan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.
- b) Membuat bahan yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat.
- c) Pengajaran dapat lebih menarik kreatifitas anak.

Kekurangan Game Wisata Dunia :

- a) Memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak.
- b) Memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang.
- c) Memerlukan pengawasan yang lebih ketat terhadap setiap gerak gerak anak didik.
- d) Memerlukan tanggung jawab guru dan sekolah atas kelancaran pembelajaran Game Wisata Dunia. Suhardjono (2004:85).

Teknik penggunaan model Game Wisata Dunia dapat disimpulkan memiliki keunggulan sebagai berikut :

- a) Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa serta mengalami dan menghayati langsung kegiatan pembelajaran.
- b) Siswa dapat melihat berbagai kegiatan yang akan memperdalam dan memperluas pengalaman pembelajaran.
- c) Dalam kesempatan ini siswa dapat bertanya jawab, menemukan sumber informasi yang pertama untung memecahkan segala persoalan yang dihadapi, sehingga mereka mungkin menemukan bukti kebenaran teorinya atau mencoba kedalam praktek pembelajaran.

Sesuai dengan klasifikasi (taksonomi) Bloom (1956) dalam Wahyuni dan Ibrahim (2012:13) siswa diharapkan tidak hanya mengetahui dan mengingat, tetapi juga harus mengerti.

Memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasannya dengan kalimatnya sendiri. Berdasarkan uraian di atas, Game Wisata Dunia adalah sarana yang membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang diberikan di kelas oleh guru. Pemilihan model pembelajaran Game Wisata dunia ini, selain faktor usia siswa juga karena manfaat dari game itu sendiri.

Manfaat yang dapat dipetik dari sebuah selain melatih daya ingat juga meningkatkan wawasan dan melatih konsentrasi terhadap sesuatu. Hal ini membuat penulis merasa apabila dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Game Wisata Dunia, diharapkan aktivitas belajar akan lebih meningkat dan materi dapat diserap sepenuhnya oleh siswa.

Atas dasar hal-hal tersebut penulis akan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Game Wisata Dunia dalam pembelajaran IPS di SMPN 02 Banjit Semester II tahun pelajaran 2013/2014.

## **METODE PENELITIAN**

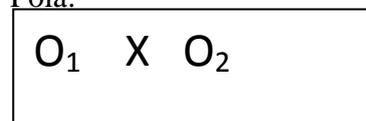
Metode penelitian menurut Suharsimi Arikunto dalam prosedur penelitian suatu pendekatan praktek (2010:192) adalah “cara yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Menurut Sugiyono dalam Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R&D) (2013:3) adalah cara peneliti mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mendapatkan data untuk menguji, menganalisis dan menafsirkan suatu ilmu pengetahuan yang membahas suatu kerja menggunakan teknik tertentu untuk mencapai tujuan yang akan diharapkan.

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kuantitatif. Dengan alasan karena data variabel dalam penelitian ini berupa angka-angka dan

analisis data yang menggunakan tabulasi dan statistik. Di samping itu, diharapkan metode ini dapat menggunakan cara tepat, gejala yang ditemukan dalam penelitian dan dapat memberikan informasi tentang peristiwa yang di amati. Desain Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan satu kelas sampel, yaitu kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan dengan permainan *Game Wisata Dunia*. Sebelum dan sesudah perlakuan diberikan tes pemahaman. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Berikut adalah design penelitian yang dipergunakan oleh peneliti:

Pola:



Sumber : Sugiyono (2010:110-111)

Keterangan :

$O_1$  : Hasil *pret-test* kelas Eksperimen

$O_2$  : Hasil *post-test* kelas Eksperimen

X : Perlakuan

Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sugiyono (2010:110-111) “Dalam desain ini terdapat satu kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Pengaruh perlakuan adalah ( $O_2-O_1$ ).

Menurut Sugiyono (2013:117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : Obyek/Subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi, bukan hanya orang tetapi termasuk benda dan sifat-sifatnya. Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**

**Jumlah Anggota Populasi**

No	Kelas	Laki-	Perempuan	Jumlah
----	-------	-------	-----------	--------

		<b>laki</b>		
1.	VII a	12	23	35
2.	VII b	15	20	35
3.	VII c	14	21	35
4.	VII d	15	20	35
Jumlah		56	84	140

Sumber Data : Dokumen SMPN 02 Banjit

Menurut Sugiyono (2013:118) yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian individu yang diselidiki. Menurut Suharsimi Arikunto (2013:174) yang dimaksud dengan sampel adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti”.

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampling menggunakan *cluster random sampling*. Menurut Sugiyono (2013:121-122), “teknik *cluster sampling* digunakan untuk menentukan *sample* dalam *area yang luas*”. Selanjutnya, Sugiyono menjelaskan, dalam pelaksanaannya teknik ini menggunakan 2 tahapan, yaitu menentukan sampel daerah dan kedua menentukan orang-orang di daerah sampling.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis juga melaksanakan 2 tahap penentuan sampel. Pertama menentukan sampel daerah. Daerah yang luas menurut penulis adalah sekolah yang akan diteliti, yaitu SMPN 02 Banjit. Tahap ini penulis mempersempit daerah luas menjadi lebih kecil yaitu kelas VII karena terdapat 3 strata kelas (kelas VII, kelas VIII dan kelas IX). Penulis memilih kelas VII adalah sesuai dengan materi yang digunakan dalam penelitian. Tahap kedua, menentukan orang-orang di daerah sampling. Kelas VII di SMPN 02 Banjit juga memiliki beberapa kelas dari kelas VII A sampai kelas VII D.

Pemilihan orang-orang dalam wilayah sebagai tahap kedua dalam pelaksanaan pemilihan sample ini penulis lakukan dengan cara pengundian nama kelas. Penulis berpendapat bahwa setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama

untuk dijadikan sampel penelitian. Sesuai pendapat Sugiyono (2013:122) karakter dari sampel penelitian harus sama atau homogen.

Menurut penulis, kesamaan indikator yang harus digunakan untuk kelas penelitian ini adalah: siswa dalam kelas yang menjadi obyek penelitian duduk pada kelas yang sama, siswa dalam kelas yang menjadi obyek penelitian mendapatkan materi yang sama, dan tidak adanya kelas unggulan sehingga siswa memiliki kemampuan yang sama serta analisis data pada nilai belajar yang memiliki nilai rata-rata yang hampir sama.

Setelah dilakukan undian maka terpilihlah dua kelas yaitu kelas VII d dan kelas VII c, kemudian dilakukan undian lagi untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, setelah diadakan undian maka terpilih kelas VII c sebagai kelompok kontrol dan kelas VII d sebagai kelompok eksperimen.

Berdasarkan pengundian tersebut yang menjadi sampel dalam penelitian ini jatuh pada kelas VII D sebagai kelas eksperimen berjumlah 35 siswa dan VII C sebagai kelas kontrol berjumlah 35 siswa.

**Tabel 2**  
**Jumlah Anggota sampel**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII D	12	23	35
2	VII C	15	20	35
Jumlah		27	43	70

Sumber Data : hasil undian sampling

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Teknik Tes (*pretest* dan *posttest*)

Teknik tes dilakukan untuk memperoleh data dan kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran IPS. Data sebelum pembelajaran diperoleh dengan melakukan *pretest* (tes kemampuan mahasiswa sebelum dilakukan pembelajaran) dan data setelah dilakukan

perlakuan dalam pembelajaran diperoleh dengan melakukan *posttest* (tes kemampuan siswa setelah dilakukan pembelajaran). Menurut Sutrisno Hadi (2000:125) “Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila mempunyai taraf kepercayaan yang mantap”.

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelum dilakukan uji coba penulis menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyebarkan tes pada siswa di luar responden.
2. Mengelompokkan item tes ganjil genap.
3. Mencari korelasi item tes ganjil genap dengan menggunakan tehnik belah dua, dengan tahapan
  - a. Menggunakan rumus Product Moment menurut Suharsimi Arikunto (2012:87) untuk mendapatkan korelasi ganjil genap:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara Variabel X dan Y

N : Jumlah Siswa

X : Variabel dari belahan ganjil

Y : Variabel dari belahan genap

- b. Mencari koefisien korelasi dengan menggunakan rumus Spearman Brown dalam Purwanto (2013:107) yaitu :

$$r_{11} = \frac{2r^{1/2^{1/2}}}{(1+r^{1/2^{1/2}})}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisiensi Reliabilitas

$r^{1/2^{1/2}}$  = Koefisiensi korelasi antara ganjil dan genap

4. Mengkonsultasikan dengan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2013: 257) sebagai berikut :

**Tabel 3**  
**Koefisien Korelasi**

Skor	Realibilitas
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah

Sumber: Sugiyono (2013: 257)

Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis Menghitung nilai *pretest* dan *posttest*

Penghitungan nilai *pretest* dan nilai *posttest* dirumuskan sebagai berikut:

Nilai siswa =

$$\frac{\text{jumlah skor jawaban yang benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah mengetahui data nilai data *pretest* dan *posttest* kemudian melakukan analisis data. Sebelum analisis terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan perlu adanya uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Apabila data normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistika parametrik, tetapi apabila data tidak normal, pengujian hipotesis dilakukan dengan statistika nonparametrik. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat menurut Sudjana (2005: 273).

Langkah-langkah uji normalitasnya adalah sebagai berikut.

a) Hipotesis

$H_0$  : kedua kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : kedua kelompok data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

b) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan

$$\alpha = 5\%$$

c) Statistik Uji

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

$O_i$  = frekuensi harapan

$E_i$  = frekuensi yang diharapkan

$k$  = banyaknya pengamatan

d) Keputusan Uji

Tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi_{(1-\alpha)(k-3)}$  dengan taraf  $\alpha$  = taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya  $H_0$  diterima. Peneliti melakukan uji *regresi* yang menggunakan “*regresi linier sederhana*”. Dalam perkembangannya Uji *regresi* sering digunakan dalam rancangan penelitian yang menggunakan percobaan atau eksperimen. Uji *Regresi* dapat menganalisis bagaimana pengaruh perlakuan terhadap kelompok. Peneliti juga menggunakan uji *t* untuk mengetahui pengaruh dan kaidah pengujian atau kriteria uji *regresi linier sederhana* menurut Sugiyono, (2012: 188). sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_x$$

Untuk mengetahui nilai a dan b dicari

dengan rumus  $a = \hat{Y} - b_x$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Nilai yang diprediksikan

$a$  = Nilai *Intercept* (konstanta) atau bila harga  $X = 0$

$b$  = Koefisien arah regresi penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan atau penurunan variabel Y  
 $X$  = Nilai variabel independen ( $X_1, X_2, X_3$ )”.

Untuk menguji *signifikansi* digunakan uji t menurut Syofian Siregar, M.M, (2013: 387) dengan rumus sebagai berikut.

$$T_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}}$$

Keterangan :

$r$  = Nilai korelasi

$n$  = jumlah responden

Kriteria pengujian hipotesis Kriteria uji T menurut Rusman,( 2011: 80) sebagai berikut.

1. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  dan  $\alpha$  0.05, maka  $H_0$  ditolak. Sebaliknya  $H_1$  diterima.

Hipotesis yang kedua untuk melihat taraf signifikansi pengaruh penggunaan model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa, menggunakan rumus korelasi, pendapat Syofian Siregar, M.M, (2013: 387) rumus korelasi adalah sebagai berikut :

$$R = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Yang akan dilihat menggunakan tabel signifikan antara hubungan kedua variabel menggunakan korelasi ( $r$ ) menurut Syofian Siregar, M.M, (2013: 337) sebagai berikut :

**Tabel 4**  
**Taraf Signifikansi**

No	Nilai Korelasi ( $r$ )	Taraf Signifikansi
1	0,00 – 0,199	Sangat

		Lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 0,100	Sangat Kuat

Sumber: Syofian Siregar, M.M, 2013:337)

Menurut Syofian Siregar, M.M, (2013: 337), “Nilai koefisien korelasi berada di antara -1 sapa 1 yaitu apabila  $r = -1$  korelasi negatif sempurna, artinya taraf signifikansi dari pengaruh variabel X terhadap variabel Y sangat lemah dan apabila  $r = 1$  korelasi positif sempurna, artinya taraf signifikansi dari pengaruh variabel X terhadap variabel Y sangat kuat”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Negeri 2 Banjit terletak di Jl.Wisnu Kerta No.007 Bali Sadhar, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan, dibangun di atas tanah seluas 15.000 m<sup>2</sup> yang merupakan tanah Hibah dari Bapak Hi.Ridwan Surya (Waktu itu menjabat sebagai Kepala Kampung Banjit) SMPN2 Banjit adalah Unit Sekolah Baru (USB) yang dibangun dengan menggunakan dana APBN melalui program Block Grant Proyek Perluasan SLTP Jakarta Ditjen Dikdasmen-Depdiknas Tahun Anggaran 2003. Anggaran tersebut digunakan untuk membangun: Ruang Kantor (Ruang Kepala Sekolah dan WC & Administrasi, Ruang Guru & WC Guru: 4 ruang), Ruang Laboratorium PA (Sains), Ruang Kelas 6 ruang, Ruang Perpustakaan dan Media, Mushola, WC Siswa 4 Ruang, R.Gudang,Kantin & Koperasi, Rumah Penjaga, Sumur, Menara dan Pompa Air, Pagar depan tembok 100 m, Pintu gerbang sekolah, instalasi listrik, beserta perlengkapan perabotannya. Tahun 2005 dibangun 3 ruang kelas lagi. SMP Negeri 2 Banjit adalah salah Unit Sekolah Baru (USB) didirikan pada tahun 2003 dan beroperasi pada tahun pelajaran 2003/2004. SMP Negeri 2 Banjit

merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berstatus negeri yang terdapat dilingkungan dinas pendidikan Kabupaten Way Kanan. Sekolah yang beralamatkan Jl.Wisnu Kerta No.007 Bali Sadhar, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

Pada awal berdirinya Tahun Pelajaran 2003/2004 dikepalai oleh Bapak Drs. Susila dan terhitung 22 September 2008 dikepalai oleh Bpk M. Zayadi S.Pd. SMP Negeri 2 Banjit dan beroperasi sejak Tanggal 15 Juli 2003, Saat ini SMP Negeri 2 Banjit memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai. Secara umum kondisi sekolah SMPN 02 Banjit Way Kanan terbilang sangat layak sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan jumlah kelas yang dimiliki sebanyak 12 kelas dengan pembagian 4 kelas untuk siswa kelas VII, 4 kelas bagi siswa kelas VIII serta 4 kelas untuk kelas siswa IX. Sarana penunjang pembelajaran di SMPN 02 Banjit Way Kanan terbilang cukup memadai, seperti tersedia laboratorium fisika, laboratorium biologi, laboratorium kimia, ruang komputer, ruang multimedia, ruang UKS, serta aula kesenian dan olahraga. Kurikulum proses pembelajaran pada tahun ajaran 2013/2014 pada SMPN 02 Banjit Way Kanan menggunakan sistem kurikulum KTSP. Peneliti mengadakan kegiatan pembelajaran menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen diterapkan model Game Wisata Dunia Pelaksanaan pembelajaran selama penelitian sebagai berikut :

#### 1. Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model Game Wisata Dunia , kegiatan pembelajaran ini dilakukan kepada siswa kelas VII SMP negeri 2 Banjit oleh guru bidang studi IPS pada SMP negeri 2 Banjit yaitu Ibu Rima. Setelah guru mitra memperkenalkan peneliti, peneliti memulai dengan kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan materi yang akan disampaikan, selanjutnya peneliti dan siswa melakukan umpan balik seputar tentang materi yang disampaikan, siswa mulai antusias tentang pertanyaan yang diajukannya, ada 5 siswa yang mulai aktif dalam pembelajaran pada pertemuan ini. kemudian mempersiapkan soal *pretest* kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa siswa. Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan, peneliti memberikan penjelasan tentang model Game Wisata Dunia yang diaplikasikan melalui peta globe yang akan diterapkan pada pertemuan selanjutnya hingga siswa paham tentang model tersebut.

Peneliti menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dijelaskan untuk pertemuan selanjutnya agar siswa terangsang untuk mengikuti pertemuan selanjutnya. Sebelum peneliti menutup kegiatan pembelajaran, guru memberikan motivasi dan pesan-pesan moral kepada siswa agar selalu berperilaku yang baik.Kegiatan di akhiri dengan menutup pembelajaran dengan salam penutup. Pertemuan kedua, peneliti memuai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi agar siswa terus semangat dalam meraih cita-cita. Kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan model Game Wisata Dunia yang telah dipilih oleh peneliti, peneliti memberikan sedikit ulasan dan umpan balik tentang materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti menjelaskan kembali tentang model Game Wisata Dunia, setelah siswa benar-benar paham tentang model Game Wisata Dunia guru memulai pembelajaran dimulai dengan pembagian kelompok. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pembagian kelompok menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda. Kemudian masing-masing siswa bergabung dengan

kelompoknya untuk mendiskusikan tentang apa yang akan dilakukan.

Peneliti membagikan lembaran yang berisi tentang materi yang akan disampaikan masing-masing kelompok yaitu lembar kerja kelompok. setiap kelompok dan menanyakan apakah ada kesulitan dan memberikan penawaran bantuan apabila diperlukan.

Setelah waktu yang diberikan dirasa telah cukup untuk diskusi kelompok, maka guru memilih secara acak nama kelompok untuk maju terlebih dahulu, kelompok 2 mendapatkan urutan yang pertama, kelompok 3 urutan ke 2, kelompok 1 urutan ke 3 dan kelompok 4 urutan yang terakhir yaitu yang ke 4. Peneliti mempersilahkan untuk kelompok yang maju pertama untuk mempertunjukkan hasil diskusinya.

Dari pengamatan peneliti peningkatan keaktifan dalam memahami materi meningkat dari pertemuan pertama hingga terakhir, dalam pertemuan ketiga ini keaktifan siswa dalam memberikan umpan balik,peneliti mempersiapkan soal *postes* untuk siswa yang akan dikerjakan oleh siswa.

Peneliti membagikan soal kepada masing-masing siswa dan mempersilahkan siswa untuk mengerjakannya dengan benar dan teliti sehingga kelas menjadi tenang karena siswa serius dalam mengerjakannya. Setelah selesai mengerjakan soal, peneliti mempersilahkan siswa untuk mengumpulkannya dimeja guru, setelah semua terkumpul secara acak peneliti membagikan lagi soal-soal yang telah dikerjakan kepada siswa untuk dikoreksi bersama-sama dengan peneliti. Soal yang telah selesai dikoreksi diberikan nilai dan dikumul kembali di meja guru.

Pada akhir pertemuan ini peneliti memberikan hadiah kepada siswa yang telah mendapatkan nilai tertinggi dan tidak lupa memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar tetap semangat belajar untuk meraih cita-citanya dan mengakhiri dengan mengucapkan salam.

Dari data *pretest* dan *postes* yang diperoleh setelah melakukan tes:

**Tabel 5**

**Data Hasil *Pretest* dan *Postest***

No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Postest</i>
1	Aang Hanjari Sukandi	67	75
2	Andreas Johanda	69	70
3	Awis Tri Cahyono	76	78
4	Dian Mahendra Hadi Putra	63	70
5	Dinda Yanti	67	78
6	Ela Wati	78	80
7	I Ketut Adi Putra	65	90
8	I Nengah Yoga	79	80
9	I Nyoman Gunawan	68	72
10	Ida Ayu Pradya	80	85
11	Irfan Hidayat	55	60
12	Kadek Ardika	81	85
13	Kadek Dwi Mahardika	75	80
14	Kadek Sucipta	70	75
15	Kadek Widi Yulia	82	85
16	Ketut Murtini	65	90
17	Ketut Sunarsih	81	90
18	Kurniawati	70	75
19	Made Sudani	85	90
20	Nengah Dandi	80	85
21	Ni Putu Septiani	57	90
22	Nita Rusmiati	68	90
23	Nyoman Sudiatmi	80	86
24	Putu Lingga Ayu Ningsih	75	82
25	Ronggo Triyanto	79	83
26	Santi Sartika	62	65
27	Satyanto	75	77
28	Wayan Septi Sudaini	75	79
29	Wayan Wahyu Sari	67	70
30	Yogi Kurniawansyah	60	67
31	Narto	66	70
32	Rian Susanto	75	83

33	Sugeng	85	89
34	Rahayu Nyoman	85	87
35	Anita Nyoman Suyatna S	75	90
Jumlah		2540	2729

Sumber : Pengolahan Data Oleh Peneliti

Setelah melakukan penelitian. Dan mendapat datanya lalu dilakukan uji normalitas terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, Setelah data penelitian diperoleh, melakukan uji *regresi* yang menggunakan “*regresi linier sederhana*”.

Uji *regresi* sering digunakan dalam rancangan penelitian yang menggunakan percobaan atau eksperimen. Uji *Regresi* dapat menganalisis bagaimana pengaruh perlakuan terhadap kelompok. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang terkumpul”.

1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran IPS.
2.  $H_1$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS.

Sedangkan untuk menguji hipotesis kedua digunakan pasangan hipotesis, sebagai berikut:

1.  $H_0$  : Tingkat signifikansi dari pengaruh penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS adalah lemah.
2.  $H_1$  : Tidak ada Tingkat signifikansi dari pengaruh penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS adalah kuat. Setelah menempuh proses penilaian mulai dari uji coba *pretest* sampai uji *posttest* didapat dua nilai rata-rata yang berbeda.

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh bahwa rata-rata nilai *gain* siswa yang

mengikuti pembelajaran dengan model Game Wisata Dunia (GWD) memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan nilai rata-rata *gain* siswa dengan metode pembelajaran yang biasanya diterapkan oleh guru SMP Negeri 2 Banjit (Guru IPS).

Kriteria uji T menurut Rusman,(2011: 80) sebagai berikut. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  dan  $\alpha = 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak. Sebaliknya  $H_1$  diterima.

Dengan demikian, diperoleh  $t_{hitung}$  untuk nilai *pretest* sebesar  $5,952 > t_{tabel}$  sebesar 2,03 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan kata lain, Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Game Wisata Dunia terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 02 Banjit.

Setelah melakukan *pretest* dan memberikan perlakuan pada kelas, dengan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model Game Wisata Dunia sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model atau metode yang biasanya dilakukan oleh guru. Pembelajaran ini dilakukan selama dua kali pertemuan, setiap pembelajaran berlangsung peneliti memberikan lembar kerja kelompok kepada setiap kelompok dengan sub materi yang berbeda dalam setiap pertemuan.

Berdasarkan perhitungan uji analisis data statistik dengan menggunakan rumus korelasi dari hasil perhitungan yaitu  $r = 0.719659$  dan kadar determinasi sebesar 80,97%  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa Taraf signifikansi sebesar 0.719 dilihat dari tabel taraf signifikansi termasuk kategori kuat dengan kadar determinasi atau seberapa besar pengaruhnya adalah sebesar 80,97%, taraf signifikansi dari pengaruh penggunaan model pembelajaran Game Wisata Dunia kuat terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 02 Banjit. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan sebuah pertanyaan berkaitan

dengan materi pembelajaran IPS yang akan dibahas tahap ini termasuk, tujuannya untuk melihat pengetahuan awal siswa mengenai materi yang akan dibahas.

Selanjutnya, peneliti memberikan sedikit penjelasan mengenai materi pembelajaran IPS untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, fase selanjutnya tertuang dalam lembar kerja kelompok. Peneliti membagikan lembar kerja kelompok yang di dalam lembar kerja tersebut terdapat tujuh fase yaitu , *engage*, *explore*, *explain*, *elaborate*, *evaluate*, dan *extend*.

Setelah membagikan lembar kerja kelompok, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa dan mendampingi siswa dalam mengerjakan lembar kerja kelompok. Dalam mengerjakan lembar kerja kelompok, siswa saling berbagi tugas antar anggota, sehingga ketika diskusi berlangsung semua anggota memiliki tanggungjawab dan amanah yang harus diselesaikan tepat waktu. Setelah diskusi selesai perwakilan dari tiap kelompok membacakan hasil diskusi lembar kerja kelompok, dan peneliti sebagai fasilitator membenarkan jawaban lembar kerja kelompok bagi kelompok yang hasil diskusinya belum benar. Proses ini dilakukan sampai dua kali pertemuan, sehingga kompetensi dasar selesai dibahas.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model Game Wisata Dunia, selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui nilai akhir (*posttest*) dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman materi pelajaran IPS siswa. Pada tabel rekapitulasi data hasil *posttest* pertama tertera rata-rata nilai dari kelas eksperimen 64,74 tampak tidak jauh berbeda dari rata-rata dari *posttest* kedua 77,28. Walaupun rata-rata dari kelas terlihat tidak jauh berbeda, pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model Game Wisata Dunia mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari rata-rata *pretest* pertama, jauh berbeda dengan

*pretest* kedua yang pembelajaran menggunakan metode yang biasanya diterapkan oleh guru IPS SMP N 2 Banjir. Hal ini berarti, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model Game Wisata Dunia mengalami peningkatan pemahaman materi yang lebih tinggi dari siswa yang belajar menggunakan metode yang biasanya diterapkan oleh guru IPS SMP N 2 Banjir.

Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji- $t_{hitung}$ , diperoleh data hasil perhitungan lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ . Dengan nilai  $t_{hitung}$  yaitu  $2,89 > t_{tabel} = t_{(0,95)(50)} = 1,67$ , berdasarkan data tersebut maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Game Wisata Dunia terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS.

Pada hipotesis kedua diperoleh hubungan korelasi ditunjukkan dengan hasil  $0,677$  yang apabila ditafsirkan menggunakan tabel korelasi ( $r$ ) artinya korelasi kuat dengan taraf nyata  $0,000$  lebih kecil dari batas  $\alpha = 0,05$  sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Dari hipotesis tersebut dapat diartikan bahwa tingkat signifikan yang diperoleh dari pengaruh penggunaan model Game Wisata Dunia bernilai kuat terhadap peningkatan kemampuan pemahaman materi pembelajaran IPS.

Beberapa yang menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Game Wisata Dunia (GWD) tidak jauh berbeda ketika nilai rata-ratanya dengan metode pembelajaran yang biasanya diterapkan oleh guru IPS yaitu siswa kelas Eksperimen yang dengan kondisi tertib dan kondisi siswa mampu untuk belajar. Sementara itu pada kelas eksperimen pembelajaran mudah untuk dilaksanakan dan kesiapan untuk belajar siswa sangat kondusif dan baik untuk SMP negeri 2 Banjir.

Keaktifan siswa terlihat pada saat mengerjakan soal atau LKS yang diberikan oleh guru secara individu yaitu dengan cara membaca sumber belajar yang telah ditentukan mengenai pembelajaran. Selanjutnya siswa yang telah diberi kelompok kemudian membentuk kelompok masing-masing diantaranya untuk mendiskusikan materi pembelajaran yang telah diberikan serta soal, kelompok diskusi.

Model pembelajaran ini juga dibutuhkan kerjasama antar siswa yang kondusif serta dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Tanpa adanya keaktifan siswa, pembelajaran sangat terhambat karena siswa dituntut untuk mandiri dan mampu. Pengaruh model pembelajaran Game Wisata Dunia juga dilakukan dengan berkelompok membutuhkan waktu yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa, akan membantu siswa mempermudah dan sangat membantu dalam efisien waktu dalam kelancaran proses pembelajaran. Adapun kelemahan-kelemahan yang dihadapi oleh peneliti ketika sedang berlangsung adalah kurang optimalnya hasil yang diperoleh baik dari segi penguasaan materi pembelajaran siswa pada kegiatan berlangsung. Baiknya kemampuan yang dialami siswa adalah siswa mampu bertukar pendapat ketika sedang melaksanakan pembelajaran ketika mendiskusikan soal-soal yang sebelumnya telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Pendekatan dalam proses belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto.. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhar. 1993. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamanah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Selain itu, pada saat siswa mempersentasikan hasil diskusinya mereka mampu menjawab dan memberi penjelasan yang relevan dan antusias yang tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran Game Wisata Dunia (GWD) terhadap penguasaan materi pelajaran IPS siswa kelas VII SMP N 2 Banjit diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran Game Wisata Dunia, berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 02 Banjit yaitu sebesar 80,97%.
2. Tingkat signifikansi dari pengaruh penggunaan model Game Wisata Dunia (GWD) terhadap peningkatan pemahaman materi pelajaran IPS adalah kuat ditunjukkan dalam hasil perhitungan nilai taraf signifikansi sebesar 0.719 dilihat dari tabel taraf signifikansi termasuk kategori kuat.

Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran Game Wisata Dunia, berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 02 Banjit dikatakan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ifa, riva. 2012. *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.

Martinis Yamin. 2008. *Prosedur penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Muhibbin Syah. 2002. *Metode Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nana sudjana. 2001. *Penelitian Hasil Proses belajar mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Ngalima, M Purwanto. 1990 *model – model sikap Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Paulia, pane. 2002. *Proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja.

Rohani. 2004. *prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2003. *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*. Salatiga : Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Bumi Aksara.