CIVIC EDUCATION PERSPECTIVE JOURNAL

Civic Education Perspective Journal
Vol. 3 No. 3 (2023)
online-journal.unja.ac.id/cepj/indeks

Pengembangan Media Pembelajaran Game Kuis Edukasi " *Who Wants To Be A Miilionaire*" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajara PPKn

Muhammad Iqbal Rizki Ramadhan[1], Akmal Sutja[2]
[1,2]Universitas Jambi, Indonesia

Corresponding Author : miqbalrizkiramadhan1@gmail.com

Article Info

Article history:
Received: 22 – 07 - 2022
Revised : 28 – 03 - 2023
Accepted: 16 – 08 - 2023

Kata Kunci:
Media
Pembelajaran
Game
Hasil Belajar
PPKn

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Developmpment*) dengan metode ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket validitas ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, tanggapan guru pengampu mata pelajaran serta tes hasil belajar. Hasil penelitian diperoleh skor 77% pada uji validitas ahli materi, skor 88% pada uji validitas ahli media dan skor 83% pada uji validitas ahli bahasa dengan itu dapat dikatakan bahwa media layak untuk diuji coba kepada siswa kelas VIII B SMP 18 Kota Jambi. Lalu pada tahap implementasi diperoleh skor 96% untuk penilaian guru mata pelajaran , skor 90% untuk respon siswa kelompok kecil dan skor 93% untuk respon siswa pada uji coba kelompok besar kemudian diperoleh juga sebanyak 91% siswa tuntas atau dalam artian sebanyak 29 siswa melebihi KKM yang ditentukan yakni 70 dari jumlah keseluruhan siswa kelas VIII B yakni 32, sementara itu hanya 3 siswa yang tidak tuntas, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya pada hasil ujil belajar siswa pada ujian semester sebelumnya hanya 40% siswa yang tuntas dari 32 siswa atau hanya 11 orang siswa yang tuntas. Kemudian didapat kesimpulan bahwa produk game edukasi "who wants to be a millionaire" sangat layak dan praktis dapat diterapkan pada pembelajaran PPKn dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII B SMP N 18 Kota Jambi pada mata pelajaran ppkn materi kebangkitan nasional tahun 1908.

Keywords:
Media
Learning
Game
Learning Outcomes
PPKn

Abstract

This research is a research and development (Research and Development) with the ADDIE method (Analysis, design, development, implementation, evaluation). The instruments used in this study were the validity questionnaires of material experts, media experts and language experts, responses from subject teachers and learning outcome tests. The results of the study obtained a score of 77% on the validity test of material experts, a score of 88% on the validity test of media experts and a score of 83% on the validity test of language experts, so it can be said that the media is worthy of being tested on class VIII B students of SMP 18 Kota Jambi. Then at the implementation stage, a score of 96% was obtained for the subject teacher assessment, a score of 90% for small group student responses and a score of 93% for student responses in the large group trial. Then, it was also obtained that 91% of students completed or in the sense that 29 students exceeded the specified KKM, namely 70 out of the total number of students in class VIII B, namely 32, while only 3 students did not complete it, there was an increase in student learning outcomes which previously in the results of the student learning test in the previous semester exam only 40% of students completed out of 32 students or only 11 students completed it. Then it was concluded that the educational game product "who wants to be a millionaire" is very feasible and practical to be applied to PPKn learning and can improve student learning outcomes in class VIII B SMP N 18 Jambi City on the subject of PPKN on the material of the national awakening in 1908.

Pendahuluan

Di era digitalisasi saat ini, Pendidikan benar-benar sangat dibutuhkan bagi setiap orang yang mengalami perkembangan di sepanjang hidupnya belajar dan mengajar adalah dua hal pendukung yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran berpusat pada siswa sebagai orang yang mendidik, sedangkan pengajaran berpusat pada pengajar. Sebagaimana ditunjukkan oleh Hamalik (2014) Pendidikan adalah suatu pekerjaan untuk merencanakan siswa untuk mengambil arah dan menunjukkan persiapan di masa yang akan datang.Pendidikan..mengemban misi mempersiapkan peserta didik untuk menempuh kehidupan dimasa mendatang, menyiratkan makna bahwa pendidikan yang disusun haruslah berorientasi fleksibel yang mengikuti perkembangan zaman . Pada masa sekarang pembelajaran harus menyesuaikan pada perkembangan IPTEK yang semakin gencar terjadi. Perkembangan IPTEK membawa akibat baik positif maupun negatif. Efek positifnya Pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan IPTEK dapat berkembang kualitasnya dengan memunculkan Inovasi-inovasi baru yang dapat memicu berkembangnya kualitas pendidikan. Guru sebagai aktor yang mengemban misi dari pendidikan ini mestinya benar-benar telah siap dengan segala daya kemampuan yang dimiliki untuk mengkombinasikan pembelajaran dengan perkembangan IPTEK.

Realita yang terjadi dilapangan masih banyak pendidik yang mengedepankan pembelajaran dengan pendekatan ekspositori dalam pembelajaran seperti penerapan metode ceramah atau metode lain yang berpusat pada guru tanpa memvariasikan metode sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Di lain hal, peserta didik yang berusaha menyesuaikan perkembangan teknologi sehingga dapat dirasa membawa dampak positif dan juga negatif, cenderung dilihat dari peserta didik yang cepat tanggap menguasai penggunaan media teknologi seperti media gadget, laptop maupun media lainnya. Namun dampak negatif dari hal itu ialah penggunaanya yang tidak bijak sehingga menjadi problem tersendiri.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi sudah mulai memasuki jagat kepelatihan, hal ini membuat pembelajaran di dalamnya harus ditingkatkan, peningkatan yang terjadi dalam sistem pembelajaran mencakup semua mata pelajaran, termasuk PKn. Mata pelajaran PKn disimpulkan bahwa pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran wajib pada semua jenjang di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan tingkat intelegensi warga negara dalam aspek spiritual, objektif, emosional dan sosial (Rosyida, 2016). Meskipun para ahli mengatakan bahwa pembelajaran PPKn menitikberatkan pada pengembangan diri siswa menjadi anggota masyarakat yang produktif, ternyata contoh-contoh PKn masih dianggap sebagai gambaran yang menitikberatkan pada hipotesis dan retensi, sehingga siswa membayangkan bahwa Pembelajaran PKn memang melelahkan dan membosankan. Alasan untuk itu bukan dari subjek yang sebenarnya selama waktu yang dihabiskan untuk menyampaikan pesan yang diperoleh dari materi. Dengan demikian, tugas guru PPKn jelas untuk situasi ini dalam memilah-milah beberapa cara untuk mengubah pandangan dunia pembelajaran PKn yang tidak menarik menjadi menarik.

Guru harus mulai mencerna situasi serta tanggap terhadap masalah tersebut dengan menampilkan ide segar nya, mengeluarkan inovasi-inovasi nya dalam mensiasati pembelajaran yang tepat sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran pada kurikulum yang saat ini dipakai yakni Kurikulum 2013. Ada 3 aspek yang harus terpenuhi untuk keberhasilan penerapan K-13 ini mencakup aspek afektif,kognitif maupun psikomotorik. Berkaitan dengan pembelajaran PPKn saat ini sudah sepatutnya untuk pembelajaran PPKn berkembang menyesuaikan kecanggihan zaman, guru harus memiliki terobosan di era komputerisasi saat ini oleh karena itu pembelajaran PPKn kedepan diharuskan mengutamakan kebutuhan siswa sesuai zamannya dengan didukung media pembelajaran yang tepat sehingga bukan tidak mungkin tujuan yang dicanangkan K-13 dapat menjadi nyata.

Penggunaan.media.pembelajaran.dalam sistem pembelajaran diandalkan untuk membuat siswa tergerak untuk mempelajari pembelajaran PKn. Penemuan PKn yang menggunakan metodologi deskriptif, misalnya strategi ceramah pada umumnya akan terfokus pada pendidik, membuat pembelajaran PKn kurang menarik dan membosankan. Meskipun pembelajaran PKn tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran berulang atau setiap teknik hipotetis, tidak semua siswa memiliki daya ingat yang baik. Oleh karena itu, diperlukannya suatu media sebagai sarana untuk mempermudah pendidik dalam mengatasi problematika pembelajaran PPKn yang membosankan dan kurang menarik bagi siswa, sebagaimana yang disampaikan Retno Listriyani (2012:32), berhasilnya pembelajaran didalam pendidikan ditentukan oleh media pembelajaran (65%), guru,alat tulis dan meja kursi dalam kelas, serta faktor-faktor lainnya (35%).

Media Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, tentu harus melihat keadaan saat sekarang ini yang serba digital (Santoso and Marzuki, 2020). Melihat kompetensi guru saat ini dibutuhkan kemampuan khusus dalam membuat media berbasis digital, mesi begitu namun tuntutan dizaman sekarang mengharuskan guru bukan hanya sebagai pengguna media saja melainkan menjadi pencipta daripada sebuah media. Diperlukan media yang mampu menggugah perhatian dan minat siswa, yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan kreativitas (Santoso and Wuryandani, 2020). Hal ini menjadi suatu pijakan peneliti menelisik telaah pustaka dalam menemukan media yang tepat digunakan didalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn. Dari beberapa varian media yang tersedia peneliti berusaha melakukan kajian pustaka juga kajian penelitian terdahulu, berdasarkan hal tersebut Peneliti menentukan media haruslah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 18 Kota Jambi khusus pada mata pelajaran PPKn, ditemukan bahwa guru pengampu mata pelajaran PPKn disekolah tersebut kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Walau ada itu hanya pada powerpoint saja, hal tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar, baik itu pemaknaan pada mata pelajaran PPKn. Selain itu siswa lebih senang belajar menggunakan media berbasis komputer dibandingkan menggunakan buku paket dan LKS, didalam proses belajar mengajar tidak adanya umpan balik. Oleh karena itu guru mestinya menggunakan media pembelajaran yang variatif kepada siswa seperti media berbasis komputer, untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 (Depdiknas, 2007) merupakan salah satu indikator kompetensi profesional

guru yang isinya “guru harus memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan diri”.

Selanjutnya Peneliti mengarahkan pertemuan dengan mewawancarai salah satu guru PPKn yang mengajar di SMP N 18 Kota Jambi yakni Ibu Asri, S.Pd.Berdasarkan temuan awal nilai rata-rata siswa di kelas VIII mayoritas dibawah KKM, khususnya pada materi mengenai kebangkitan nasional tahun 1908. Bukan hanya sekedar membahas definisi kebangkitan nasional, namun juga membahas tentang arti penting,sejarah,tokoh yang berpengaruh sampai kepada nilai-nilai yang terkandung dalam kebangkitan nasional tahun 1908. Materi tersebut tingkatk kesukarannya tinggi dibanding materi lainnya yang ada di semester genap. KKM yang diterapkan adalah 70 untuk kelas VIII mata pelajaran PKn.Artinya jika siswa memperoleh nilai kurang dari 70 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dan tidak mencapai KKM yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini, dimana dalam hal hasil belajar PKn siswa mengambil input nilai semester ganjil pada mata pelajaran PKn Kelas VIII di SMP Negeri 18 Kota Jambi. Yang ditampilkan pada tabel dibawah ini

Tabel hasil belajar siswa pada ujian semester ganjil kelas VIII

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas (%)	Persentase Tidak Tuntas (%)
1	VIII A	32	18	14	56%	44%
2	VIII B	30	12	18	40%	60%
3	VIII C	30	13	17	44%	56%
4	VIII D	30	15	15	50%	50%
5	VIII E	32	14	18	43%	57%
6	VIII F	30	17	13	56%	44%
7	VIII G	30	14	16	47%	53%
8	VIII H	32	17	15	53%	47%

Dari tabel di atas sangat terlihat bahwa rata-rata pencapaian hasil belajar siswa berupa nilai pada ujian semester ganjil yang didapat dari pendidik mata pelajaran PPKn kelas VIII masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang seluruhnya berjumlah 246 siswa, ada 120 siswa atau 49% siswa telah mencapai KKM. Sisanya 126 siswa atau 51% belum mencapai KKM. Jumlah ini bisa dibilang sangat besar mengingat PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di SMP Negeri 18 Kota Jambi. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik perlu menginisiasikan program perbaikan nilai bagi siswa yang memiliki nilai di bawah KKM sehingga hasil belajar PKn dapat mencapai ktriteria tuntas yang diharapkan yaitu 70. Oleh karena itu, diindikasikan perlunya media yang mempermudah siswa dalam mendalami materi.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan yang menggunakan metode ADDIE adalah melakukan analisis untuk mnemukan masalah serta

memilih solusi melalui angket kebutuhan dan karakteristik, selanjutnya dilakukan perancangan produk dengan membuat diagram alur sebagai rancanggan awal kemudian diagram alur tersebut lebih dijelaskan secara terperinci melalui storyboard produk yang akan dikembangkan, melakukan pengembangan produk dengan cara melakukan uji validitas kepada ahli materi,media dan bahasa dan penilaian guru bidang studi, setelah produk

dikembangkan lalu produk siap di implementasikan dedalam pembelajaran kelas sebagai media atau alat bantu dalam belajar selama proses implementasi guru menggunakan produk yang dikembangkan sesaat setelah produk diterapkan disebarkan angket kepada siswa untuk mendapatkan data beruaparespn siswa dalam bentuk angket, dilakukan melalui kelompok kecil dan kelompok besar, dan pada tahap evaluasi berlangsung pada setiap tahapannya yakni pada setiap angket yang diberikan terdapat penilaian oleh karena itu pada proses evaluasi konektivitas nya ada disetiap tahapannya.

Teknikl pengambilan sampell pada penelitianl ini yakni probability sampling. yakni probability sampling artinya pada penelitian ini menggunakan pengambilan sampel bersarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti, terutama pada proses implementasi pada kelas sendiri peneliti memilih kelas VIII B karena kelas tersebut hasil belajarnya yang paling rendah, serta dalam menentukan kelompok kecil yakni bersadasarkan kemampuan kognitif nya tinggi,sedang dan rendah.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mnegumpulkan fakta-fakta atau informasi yang ada dilapangan.hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2017:104) Teknikl pengumpulan datal merupakan langkahl yang palingl strategis dalaml penelitian, pada penelitian ini ada 2 teknik yakni angket dan tes. Dilakukan penyebaran angket untuk uji validitas untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan dan penyebaran soal/tes untuk mendapatkan data peningkatan hasil belajar.

Ujil validitas datal yang digunakanl dalam penelitianl ini menggunakanl angket terbuka sehingga bila ada masukan bisa ditaruh di bagian saran komentar yang mana data berupa skor/persentase menjadi data kuantitatif dan untuk saran dan komentar termasuk pada data kualitatif, Analisis data adalah lmemilah-milah datal menjadi satuanl yang dapatl dikelola danl mendapatan kesimpulan dari sebuah penelitian. Pada penelitian ini data yang dimonian diambil adalah kuantitatif berupa skor penialaian uji validitas pada angket yang disebarkan oleh karena itu analisis data menggunakan rumus persentase dengan skala

penilaian yang digunakan ialah skala likert sementara data kualitiatif berupa masukan dan saran hanya untuk bagian revisi saja.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran berarti adanya suatu alat untuk menyampaikan pesan didalam kegiatan belajar atau pembelajaran. Dengan adanya media, materi yang semula belum jelas maknanya atau rincian penjelasannya atau dalam artian masih abu. Dapat diperjelas kembali dengan adanya mediapun dengan diberlakukannya media didalam pembelajaran dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih aktraktif dan tidak monoton dapat memanipulatif perasaan siswa yang sebelumnya tidak menyukai materi ataupun mata pelajaran yang ada menjadi suka dan tertarik karena adanya penyelenggaraan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat ialah media pembelajaran yang (1)solutif atau dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran seperti permasalahan rendahnya hasil belajar, kurangnya minat siswa serta keluhan-keluhan dalam pembelajaran lainnya, (2) Aktraktif, media pembelajaran dapat menggugah ketertarikan siswa yang semulanya tidak tertarik menjadi tertarik dalam belajar. (3) Prosedural, media pembelajaran yang dalam proses pembuatannya haruslah sesuai dengan struktur perancangan yang ada atau sesuai dengan langkah-langkah yang ada atau dalam kata lain sesuai sistematika prosedural yang ada (Nadya and Santoso, 2021). Media yang dikembangkan didalam projek penelitian ini ialah media pembelajaran game kuis edukasi "*who wants to be a millionaire*" pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII B SMP N 18 Kota Jambi.

Pada pengembangan media pembelajaran game kuis edukasi "*who wants to be a miilioanire*" ini memakai metode pengembangan ADDIE, itu artinya pengembangan yang dilakukan menyesuaikan langkah-langkah prosedural yang ditetapkan pada metode ADDIE sendiri. Adapun langkah-langkah prosedural dari ADDIE ini yakni tahap analisis (*Analyzis*), tahap perencangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*) dan tahap evaluasi (*Evalutation*). Pengembangan dilakukan untuk menciptakan produk pembelajaran yang telah valid valid dalam artian divalidasi ahli baik ahli materi, media maupun bahasa serta divalidasi oleh guru pengampu mata pelajaran dan melalui beberapa uji coba uji coba kelompok kecil maupun besar.

Berdasarkan tahap awal yakni tahap analisis dilakukan analisis masalah dilakukan dengan wawancara kepada guru dan analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket analisis dan angket dengan tujuan mencari tau apakah yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran, juga mengonfirmasi ketersediaan perangkat yang mendukung penerapan media melalui angket karakteristik dari hasil angket kebutuhan. Hasil wawancara dengan

guru ppkn mengatakan bahwasanya masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terkhusus di kelas VIII B. KKM yang ditetapkan yaitu 70 untuk mata pelajaran PPKn ternyata hanya 40% siswa yang telah mencapai KKM. Berdasarkan penuturan dari guru PPKn kelas VIII SMP 18 Kota Jambi mengatakan bahwa Siswa masih sulit memahami pembelajaran PPKn khususnya pada materi memhami makna kebangkitan nasional tahun 1908, Guru juga memberikan metode belajar diskusi dan hanya beberapa siswa yang serius mengikutinya, siswa hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar tidak ada tambahan sumber lain, Guru cenderung menggunakan PPT sebagai alat bantu dalam pembelajaran PPKn dan Video yang diunduh dari internet. Permasalahan yang nampak dari wawancara tersebut ialah rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII B pada ujian semester 1 lalu sebanyak 60% siswa yang tidak tuntas mencapai nilai KKM yakni 70, Siswa kesulitan memahami materi PPKn khususnya pada materi kebangkitan nasional tahun 1908, guru menggunakan media yang cenderung kurang bervariasi sehingga menyebabkan kurang nya aktraktif nya pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang berminat untuk belajar PPKn.

Oleh karena itu dilakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. hasil dari angket kebutuhan sebanyak 91 % dari mereka setuju bahwasanya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PPKn dapat membuat pembelajaran lebih menarik cenderung tidak monoton. Sedangkan mereka sepakat sebanyak 72 % dari mereka mengatakan bahwasanya materi kebangkitan nasional tahun 1908 adalah materi yang cukup sukar dipahami. Hal itu juga bisa didukung dengan kurang variatif nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga pembelajaran ppkn pada materi kebangkitan nasional cenderung membosankan dan monoton dalam penyampaiannya.

Selanjutnya, sebanyak 63% dari keseluruhan siswa kurang mengetahui media pembelajaran game kuis edukasi "*who wants to be a millionaire*" dikarenakan guru belum menggunakannya. Dan rata2 mayoritas siswa yakni sebanyak 100% siswa menyetujui pembelajaran menggunakan media pembelajaran game "*who wants to be a millionaire*" pada materi kebangkitan nasional. Selanjutnya dilakukan pengonfirmasian kepada siswa untuk memastikan bahwasanya siswa tersebut memiliki handphone dan bisa mengoperasikannya. Selanjutnya melakukan analisis sumber daya untuk melihat bahwasanya kecukupan sarana dan prasarana seperti ketersediaan lab komputer, infokus namun yang lebih penting yakni siswa diperbolehkan membawa HP sekolah berdasarkan aturan yang ada namun harus tetap dalam pengawasan guru karena penggunannya lebih diperuntukkan untuk pembelajaran di kelas. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum yang digunakan disekolah didapatlah bahwasanya kuriukulum yang digunakan pada pembelajaran di sekolah SMP N 18 Kota Jambi ialah Kurikulum 2013 dengan mengetahui

kurikulum selanjutnya peneliti dapat merancang media menyesuaikan tujuan dari kurikulum 2013 itu sendiri. Setelah mengetahui kurikulum selanjutnya melakukan penentuan Kompetensi inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.

Pada tahap perancangan (desain) yang pertama kali dilakukan ialah merancang pengumpulan materi, karena materi telah ditetapkan yakni "Materi Kebangkitan Nasional Tahun 1908" maka selanjutnya mengumpulkan dari beberapa sumber mulai dari buku cetak, *e book* dan sumber lain kemudian materi yang telah dikumpulkan disusun untuk dipersiapkan dimasukkan kedalam produk yang akan dikembangkan. Langkah selanjutnya ialah membuat diagram alur atau dengan nama lain flowchart. Flowchat menampilkan alur dari konsep media yang

akan dikembangkan berbentuk bagan. Setelah *flowchart* dibuat lalu dilakukan pengumpulan konsep gambar maupun tulisan-tulisan yang akan dimasukkan kedalam media. Setelah flowchart dirancang dan dibuat langkah selanjutnya membuat storyboard yang mana menjadi dasar perancangan awal media. Menurut penuturan Yamasari, beberapa cakupan komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam segi desain media yakni ialah kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna, Selnjutnya menurut zaenal arifin, beberapa cakupan komponen-komponen yang harus diperhatikan didalam segi desain kebahasaan yakni lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Selanjutnya menurut Asyhar, beberapa cakupan komponen-komponen yangharus diperhatikan dalam segi desain materi ialah kesesuaian, kebenaran, kecukupan dan ketepatan berdasarkan ketiga aspek itu diperoleh media pembelajaran berupa media pembelajaran berupa game kuis edukasi "who wants to be a millionaire" yang disiapakan dalam bentu APK agar saat pembelajaran dapat langsung diunduh oleh siswa. Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan.

Pada tahap pengembangan (*development*) produk media pembelajaram Game kuis edukasi "*who wants to be a millionaire*" untuk mengetahui kelayakan yang mana terkualifikasi kedalam validasi ahli media, materi dan bahasa dengan tujuan melakukan penilaiaan terhadap kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan mebyebar angket validitas dan analisis penilaiannya menggunakan skala likert. Hasil validasi media pada produk media pembelajaran interaktif ini memperoleh skor 66 dari skor maksimal 75, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 88% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya yaitu validasi materi yang memperoleh skor 58 dari skor maksimal 75 , skor ini dikatakan valid dengan persentase77% dengan kategori layak. Kemudian, validasi ahli bahasa yang memperoleh skor 50 dari skor maksimal 60, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 83% dengan kategori layak. Dari hasil validasi

yang tersaji diatas dapat dikatakan bahwasanya media pembelajaran game kuis edukasi "who want to be millionaire" layak diujicobakan kepada siswa tak lupa melakukan perbaikan sesuai saran dan komentar dari para ahli.selanjutnya dilakukan tahap iplementasi.

Tahap implementasi disini dilakukan mulai dari penilaian guru mata pelajaran berlanjut pada Uji coba kelompok kecil, lalu selanjutnya dilaksanakan uji coba kelompok besar, barulah dilakukan post test . Pertama dilakukan penilaian guru mata pelajaran yang menghasilkan skor yakni 72 dengan skor maksimal 75 dengan persentase 96% maka produk media game eudkuasi "*who wants to be a millionaire*" masuk pada kategori sangat praktis. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil ini mendapatkan skor 270 dengan skor maksimal 300 maka dengan itu didapat persentase 90% oleh karena itu produk berupa game edukasi "*who wants to be a millionaire*" masuk kepada kategori sangat praktisdan 26 siswa untuk uji coba kelompok besar kelas VIII B SMP N 18 Kota Jambi, untuk dapat menilai produk yang telah peneliti kembangkan maka didapat lah hasil uji kelompok besar dengan skor 1.202 dengan skor maksimal 1.300 masuk pada kategori sangat praktis dengan persentase 93%. Oleh karena itu Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game kuis edukasi "who wants to be a millionaire" untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII B SMP Negeri 18 Kota Jambi sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan juga sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil post-test siswa yang tuntas sebanyak 31 orang siswa dan yang belum tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Hasil persentase yang tuntas sesuai KKM untuk mata pelajaran PPKn adalah 70. Dari hasil perhitungan persentase tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi: *who wants to be millionaire* pada materi kebangkitan nasional di kelas VIII B SMP Negeri 18 Kota Jambi ini telah memenuhi standar ketuntasan kelas yaitu 97% siswa telah tuntas. Penilaian aktivitas dan tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game kuis edukasi "*who wants to be a millioanire*" pada materi kebangkitan nasional tahun 1908 dapat disimpulkan bahwa media ditanggapi dengan sangat baik atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran sangat positif dan media pembelajaran gamekuis edukasi "who wants to be millionaire" pada materi kebangkitan nasional tahun 1908 layak untuk diterapkan di SMP Negeri 18 Kota Jambi dan juga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Referensi

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. :PT Rineka Cipta

Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jambi: GP Press.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Bandung: Satu Nusa.

Nadya, L. and Santoso, R. (2021) 'The influence of the Jigsaw learning model on mutual respect attitudes for grade VIII junior high school students', *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), pp. 109–117. doi:10.21831/jc.v18i1.29130.

Santoso, R. and Marzuki, M. (2020) 'Assessment of learning outcomes based on Google Forms to reduce paper use', in *Teacher Education and Professional Development in Industry 4.0*. CRC Press, pp. 296–302.

Santoso, R. and Wuryandani, W. (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman', *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), p. 229. doi:10.22146/jkn.56926.