

## **PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DENGAN MEDIA “AKSELERASI INDONESIA”**

Nur Kholis Huda  
SDN Jetis 3 Lamongan  
Email : nur.kholis.huda.lmg@gmail.com

### **ABSTRACT**

The students' low interest in learning Social science, especially on the changes of provinces in Indonesia, has an impact on their learning motivation which automatically makes the studying outcomes are not satisfying. This is experienced by class VI students of Jetis III Elementary school during 2016/2017 period. This article observes about the methods to increase learning motivation and student learning outcomes in Social Science particularly about the changes of Provinces in Indonesia by using media learning called "Indonesian Acceleration (I Love Learning Provinces in Indonesia)". The method used to obtain data in the use of "Akselerasi Indonesia" or Indonesian Acceleration, learning media is Qualitative and quantitative research packaged in the classroom action research. The result of learning shows the increase of students' interest that can be proven by the learning outcomes after using "Indonesian Acceleration" learning media.

**Key Words: Learning Motivation, Learning Outcomes, the Changes of Provinces in Indonesia, Learning Media, Akselerasi Indonesia**

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial di SD mempunyai peranan penting dalam mengembangkan pengetahuan sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial kehidupan sehari-hari. Selain itu, dapat menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia, terlebih akhir-akhir ini rasa bangga tersebut semakin terkikis perlahan.

Pembelajaran IPS di SD banyak mengalami kendala, dengan banyaknya materi yang harus disajikan pada setiap tingkatan kelas. Sebagian besar materi IPS berupa konsep dan fakta, yang seringkali diartikan sebagai materi yang hanya menuntut ranah kognitif oleh tenaga pengajar di sekolah dasar, karena guru hanya mengandalkan buku teks dan penunjang sebagai sumber utama. Sebenarnya materi pelajaran IPS tidak bersifat statis, melainkan bersifat dinamis seiring percepatan perubahan kondisi regional dan globalisasi dunia. Perubahan peta kekuasaan nasional maupun internasional dapat mengubah kondisi geografis suatu wilayah. Sejarah yang

merupakan fakta yang terjadi di masa silam dapat berbalik arah akibat kekuasaan politik suatu negara.

Dominasi metode ceramah juga menempatkan siswa sebagai penerima informasi yang pasif dan menampung semua materi yang ada di buku paket yang disiapkan oleh guru. Akibat dari seringnya metode ceramah dalam pembelajaran IPS menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS menjadi tidak menyenangkan karena hanya berisi tentang materi-materi yang harus dihafalkan.

Fenomena semacam ini juga terjadi pada siswa kelas VI A SD Negeri Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/ 2017. Siswa merasa bosan dan kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas, khususnya pada materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia yang sering mengalami perubahan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Didapatkan informasi bahwa dari 32 siswa pada kelas VI, masih banyak yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS pada materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia tidak berhasil.

Menyadari hal tersebut, peneliti berusaha untuk memperbaiki pembelajaran IPS. Berbagai cara dilakukan untuk penelitian, antara lain; mencari sumber yang relevan, berdiskusi dengan kepala sekolah, dan berdiskusi dengan teman sejawat. Didapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran IPS materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia dengan pembelajaran verbal tidak tepat digunakan.

Sehubungan hal tersebut, penulis perlu mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan, mengurangi pembelajaran yang verbalistik, yaitu dengan mencoba pemanfaatan media pembelajaran menarik yang merangsang kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut penulis beri nama "Akselerasi Indonesia (Aku Senang Belajar Wilayah Provinsi di Indonesia)".

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis tetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" kelas VI A SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/ 2017?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" kelas VI A SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/ 2017?

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" kelas VI A SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/ 2017.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" kelas VI A SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/ 2017.

## **PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau penghantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2013:4).

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama; dan proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan

pembelajaran. Jadi media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2013:6).

Kemampuan dan karakteristik masing-masing media sangat perlu diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, agar mereka dapat memilih media yang tepat dan sesuai dengan kondisi maupun kebutuhan.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu, Sutejo (2009:47) mendefinisikan motif sebagai suatu keadaan dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Sardiman (1990), motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

#### **1. Motivasi Intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah keinginan untuk melakukan tindakan yang disebabkan karena dorongan dari dalam diri sendiri (internal). Individu dengan motivasi intrinsik ini akan merasa puas jika kegiatan yang dilakukan membuahkan hasil dalam kegiatan tersebut. Motivasi ini memiliki kecenderungan sebagai timbulnya motivasi berprestasi.

#### **2. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku atau tindakan seseorang yang bersumber dari luar perbuatan atau kebiasaan yang dilakukannya.

Adapun fungsi motivasi menurut Oemar Hamalik (1995:108) yaitu untuk mendorong dan menggerakkan tingkah laku seseorang serta mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

### **Hasil Belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono(1999), hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa dari pengalaman-pengalaman atau latihan-latihan yang diikutinya selama pembelajaran yang berupa ketrampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sedangkan menurut Suryosubroto (1997), proses untuk mendapatkan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor psikologi, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman, seperti kecerdasan, bakat, sikap, mental, kebiasaan, kebutuhan, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, budaya, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi serta fasilitas belajar. Kedua faktor tersebut sangat membantu guru untuk mengetahui sejauh mana kemajuan belajar peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari (Suryosubroto, 1997).

Sehingga penulis simpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh siswa berdasarkan dari pengalaman dan latihan yang diikutinya berupa keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi oleh psikologi siswa dan lingkungan sekitar siswa.

### **Media Pembelajaran Akselarasi Indonesia**

Berdasarkan permasalahan dalam pembelajaran IPS tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia, kemudian mengacu pada beberapa solusi yang bisa dilaksanakan, maka penulis menentukan sebuah karya inovasi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Karya inovasi dalam pembelajaran IPS tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia diterapkan dalam media pembelajaran yang menyenangkan, yakni media pembelajaran dengan permainan dalam menggunakannya. Media pembelajaran ini yaitu "Akselarasi Indonesia" (Aku Senang Belajar Wilayah Provinsi di Indonesia) yang diadopsi, dimodifikasi, dan dipadukan dari permainan modern dan permainan tradisional lama yang sudah ada.

Media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam menarik minat atau motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi Perubahan Wilayah Provinsi di Indonesia. Media ini merupakan media pembelajaran sederhana dengan biaya relatif terjangkau dan dapat diadopsi oleh semua orang. Cara penggunaan media pembelajaran ini serupa dengan permainan tradisional seperti monopoli.

## **Ide Dasar**

Mata pelajaran IPS memuat materi yang penuh dengan hafalan, bahkan isi materi bisa dikatakan luas. Pembelajaran yang monoton dan mengarah pada pembelajaran yang bersifat verbalistis membuat motivasi belajar siswa kelas VI SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan menjadi rendah. Hal tersebut berdampak pada hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Perubahan Provinsi di Indonesia.

Dengan mencari sumber-sumber media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya dengan mempertimbangkan kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran dan kemudahan dalam duplikasi media pembelajaran tersebut, akhirnya penulis terinspirasi oleh permainan modern dari aplikasi play store android yaitu Line "*Lets Get Rich*".

Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak khususnya anak SD. Maka itu, dengan mewujudkan aplikasi ini dalam bentuk fisik, penulis berharap siswa merasa tertarik untuk memainkan media pembelajaran ini. Sehingga secara tidak langsung, siswa telah mempelajari perubahan provinsi di Indonesia. Berdasar dari ide tersebut, akhirnya penulis menghasilkan karya inovasi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran "*Akselarasi Indonesia*" yang memiliki kepanjangan *Aku Senang Belajar Wilayah Provinsi di Indonesia*.

## **Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran**

Berdasarkan teori dan ide tentang inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia, penulis merancang sebuah media pembelajaran permainan yaitu "*Akselarasi Indonesia*". Media pembelajaran ini menganut aspek menyenangkan dalam pembelajaran. Ketika pembelajaran yang dilaksanakan menyenangkan maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Media pembelajaran "*Akselarasi Indonesia*" ini merupakan perpaduan dari permainan monopoli yang dari dulu sudah ada dengan permainan modern yang bisa diakses melalui perantara google play store lewat aplikasi Line "*Let's Get Rich*". Media ini dikembangkan karena makin maraknya anak-anak khususnya SD memainkan

permainan ini. Dengan demikian, diharapkan anak akan tertarik karena sudah terbiasa memainkannya.

Penulis mengembangkan permainan Akselarasi Indonesia disini yaitu dengan membuat setiap kolom permainan menjadi nama-nama provinsi hasil pemekaran terbaru di Indonesia yakni 34 provinsi. Selain itu, pada media pembelajaran ini disediakan kolom uji akselarasi (kesempatan) yang didalamnya memuat pertanyaan seputar provinsi dan ibu kota provinsi di Indonesia. Sistem permainan lebih menyerupai permainan *Let's Get Rich* modern dibandingkan dengan permainan monopoli yang terdahulu. Dimana di dalam permainan ini terdapat aturan-aturan permainan yang akan dijabarkan pada bagian pembaharuan.

Dengan media pembelajaran berbasis permainan ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari perubahan wilayah provinsi di Indonesia. Secara tidak langsung, mereka akan lebih menghafal dan memahami perubahan wilayah provinsi beserta nama ibu kota provinsi di Indonesia.

#### **Proses Penemuan/ Pembaharuan**

Permainan *Lets Get Rich* yang merupakan permainan dari bagian aplikasi Line adalah permainan yang sangat digemari oleh anak usia sekolah dasar. Dengan dasar ini, penulis ingin mengembangkan permainan dengan mewujudkan dalam bentuk fisik seperti permainan lama yang sudah ada yaitu monopoli.

Media pembelajaran Akselarasi Indonesia ini berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya ataupun permainan aslinya dalam aplikasi Line. Disini, penulis memodifikasi dan memadukan aturan permainan antara aplikasi asli dengan permainan monopoli pada umumnya. Media ini, didesain dengan menuliskan nama-nama provinsi beserta ibukota provinsi yang telah mengalami pemekaran pada masing-masing kotak permainan.

Selain itu, dalam media permainan ini siswa diberikan tantangan berupa pertanyaan-pertanyaan yang masuk dalam permainan. Pertanyaan-pertanyaan ini sebagai syarat pemain untuk melanjutkan permainan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan semakin termotivasi dan meningkatkan hasil belajarnya pada materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia.

Lebih jelasnya, media pembelajaran permainan Akselarasi Indonesia akan dijabarkan sebagai berikut:

**a. Alat dan Bahan**

1. Gunting
2. Kertas Art Paper
3. Dadu
4. Miniatur rumah
5. Miniatur landmark
6. Uang permainan Akselarasi Indonesia

**b. Proses Pembuatan**

1. Pertama kita menyiapkan lembar permainan Akselarasi Indonesia. Disini kita membuat kolom-kolom yang akan menunjukkan nama provinsi beserta ibu kota provinsi di Indonesia.
2. Pada tiap kolom, kita menuliskan nama provinsi beserta ibu kota provinsi. Kita juga menyertakan nominal wilayah provinsi tersebut sebagai bagian dari permainan.



gambar 1. Desain Kolom Provinsi

3. Masing-masing provinsi, diberi warna yang berbeda berdasarkan letak provinsi tersebut pada wilayah terdekat (pulau). Hal ini untuk memudahkan siswa menghafal dan memahami letak provinsi tersebut.





gambar 2. Gambar Kolom Provinsi Beda Warna

4. Kita juga membuat variasi permainan, antara lain: kolom start, kolom pembinaan masyarakat, kolom uji akselerasi, kolom perayaan kemerdekaan, dan kolom bebas keliling Indonesia.
5. Pada kolom start, kita menuliskan kata mulai sebagai titik awal permainan.



gambar 3. Kolom Mulai Permainan

6. Pada kolom pembinaan masyarakat, kita buat gambar rumah atau gedung sederhana yang melambangkan tempat pembinaan jika kita melakukan kesalahan.



gambar 4. Kolom Pembinaan Masyarakat

7. Pada kolom uji akselarasi, kita menggambarkan tanda tanya yang mengisyaratkan bahwa kita bisa mendapatkan reward atau terhindar dari hukuman jika kita bisa menjawab pertanyaan.



gambar 5. Kolom Uji Akselarasi

8. Pada kolom kemerdekaan, kita menggambarkan bendera merah putih sebagai bendera negara kita, dimana disini nanti pemain bisa melipatgandakan biaya sewa dari provinsi yang dimiliki.



gambar 6. Kolom Perayaan Kemerdekaan

9. Pada kolom bebas keliling Indonesia, kita menggambarkan pesawat sebagai arti bahwa pemain bebas memilih lokasi manapun.



gambar 7. Kolom Bebas Keliling Indonesia

10. Ketika semua kolom sudah selesai dibuat, maka kita susun kolom-kolom tersebut pada desain permainan Akselerasi Indonesia seperti permainan monopoli.



gambar 8. Susunan Posisi Permainan

11. Setelah itu, kita mendesain kartu-kartu pertanyaan uji akselerasi dan pembinaan masyarakat. Pada kedua kartu ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan provinsi di Indonesia. Perbedaan antara uji akselerasi dan pembinaan masyarakat adalah jenis yang diakibatkan, jika pada kartu uji akselerasi peserta cenderung mendapatkan reward, meskipun ada juga pertanyaan yang menghindarkan dari hukuman. Namun pada kartu pembinaan masyarakat, berfungsi sebagai sarana terlepas dari kolom pembinaan masyarakat. (Warna menyesuaikan pada kolom permainan).



gambar 9. Kartu Pertanyaan Uji Akselerasi (Kiri)

dan Pembinaan Masyarakat (Kanan)

12. Kita juga menyiapkan kartu awal permainan yang bertuliskan angka 1,2,3, dan 4.



gambar 10. Kartu awal giliran permainan (bagian belakang dan depan)

13. Pada bagian tengah permainan, kita memasang gambar peta Indonesia yang menggambarkan seluruh wilayah provinsi di Indonesia. Selain itu, kita juga memasang kolom uji akselerasi dan pembinaan masyarakat sebagai tempat kartu uji akselerasi dan kartu pembinaan masyarakat.



gambar 11 Proses Merancang "Akselarasi Indonesia"

14. Setelah semua selesai, baru kita mendesain uang permainan dengan varian angka mulai dari 10k, 20k, 50k, dan 100k.
15. Selain itu kita juga membuat miniatur rumah dan landmark, namun kita juga bisa menggunakan miniatur yang sudah tersedia pada permainan monopoli untuk menghemat waktu.

**c. Prototipe Media Pembelajaran**

Setelah semua langkah pembuatan berhasil dilakukan, maka kita bisa melihat visualisasi dari media pembelajaran permainan Akselarasi Indonesia sebagai berikut:



gambar 12. Prototipe "Akselarasi Indonesia"

#### **d. Cara Penggunaan**

Cara penggunaan media pembelajaran permainan ini hampir sama dengan permainan pada aplikasi play store, namun ada beberapa perubahan dan tambahan aturan permainan yang dapat kita lihat pada rincian sebagai berikut:

1. Permainan dimainkan oleh 2, 3, atau 4 pemain.
2. Permainan dapat dimainkan secara individu atau secara tim. Jika permainan dilakukan secara individu, maka masing-masing pemain mempunyai warna yang berbeda. Namun jika dilakukan secara tim, maka ada 2 pasang tim yang mempunyai 2 warna berbeda.
3. Permainan dibantu oleh 1 banker sebagai pengatur permainan, yang berfungsi sebagai pengawas sirkulasi permainan dan memantau kecurangan. Banker bisa diperankan oleh guru atau siswa lainnya yang tidak terlibat dalam permainan Akselarasi Indonesia.
4. Semua pemain memulai permainan pada kolom mulai untuk memulai permainan.
5. Semua pemain masing-masing mendapatkan modal 10 lembar 100k, 10 lembar 50k, 10 lembar 20k, dan 30 lembar 10k.
6. Semua pemain dalam permainan, jika melewati kolom mulai maka akan mendapatkan uang permainan 200k.
7. Setiap pemain memilih kartu awal permainan, sebagai langkah urutan melakukan putaran permainan.
8. Setelah pemain mendapatkan urutan permainan, pemain pertama melakukan giliran lempar dadu permainan yang disusul oleh pemain kedua, ketiga, dan keempat.
9. Jika dadu mendapatkan angka kembar, misal 1 dan 1, 2 dan 2, dan seterusnya, maka pemain bisa mengulang melempar dadu. Namun jika pemain mendapatkan angka kembar 3 kali berturut-turut, maka pemain harus masuk di kolom pembinaan masyarakat sebagai hukuman.

10. Pemain yang berada pada kolom pembinaan masyarakat karena hukuman, bukan karena perjalanan normal, maka ketika gilirannya, pemain mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu pembinaan masyarakat. Jika pemain berhasil menjawab, maka pemain berhak untuk menggunakan gilirannya melempar dadu dan melanjutkan permainan. Namun jika pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan, maka pemain harus berdiam diri pada kolom pembinaan masyarakat hingga 3 kali giliran. Jika 3 kali giliran tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pada giliran keempat, pemain bebas dan bisa melanjutkan permainan seperti semula.
11. Pada saat pemain melempar dadu, pemain berjalan mengikuti jumlah angka yang ditunjukkan oleh dadu tersebut.
12. Pemain berhak membeli setiap provinsi yang disinggahi oleh pemain, selama uang masih mencukupi.
13. Pada putaran pertama, pemain hanya diperbolehkan membeli wilayah provinsi dan membangun rumah maksimal 2 rumah (boleh 1 atau 2, menyesuaikan strategi permainan).
14. Pada putaran kedua, jika singgah pada provinsi yang telah dimiliki, maka pemain boleh membangun rumah sebanyak 3 rumah (sebagai batas maksimal rumah).
15. Pada putaran selanjutnya, jika provinsi yang dimiliki sudah terbangun 3 rumah, maka pemain bisa membangun landmark. Jika provinsi yang sudah terbangun landmark, maka provinsi tersebut tidak bisa diambil alih oleh pemain lain.
16. Pemain yang singgah pada provinsi yang sudah dibeli oleh pemain lain, maka pemain tersebut wajib membayar biaya sewa provinsi sesuai bangunan yang sudah terpasang pada provinsi tersebut. Misal hanya provinsi tanpa rumah, terpasang 1 rumah, 2 rumah, 3 rumah, atau landmark.
17. Jika provinsi pemain lain yang masih terpasang rumah, maka provinsi tersebut boleh diambil alih dengan harga sesuai bangunan. Namun jika provinsi tersebut sudah terpasang landmark maka provinsi tersebut tidak dapat diambil alih dan harus membayar biaya sewa.

18. Pemain yang menempati kolom uji akselarasi, wajib menjawab pertanyaan dari kartu uji akselarasi, jika berhasil menjawab maka pemain berhak mendapat reward atau terhindar dari hukuman (tergantung jenis kartu uji akselarasi).
19. Pemain yang menempati kolom perayaan kemerdekaan, berhak memilih wilayah provinsinya untuk menaikkan biaya sewa provinsi tersebut. Dalam sekali menempati kolom perayaan kemerdekaan, pemain bisa melipatkan 2 kali dari biaya sewa. Pada kesempatan kedua menempati kolom kemerdekaan, pemain bisa melipatkan 4 kali biaya sewa, kemudian 6x, 8x, dan maksimal 10x lipat dari biaya sewa jika mendapatkan kesempatan 5 kali menempati perayaan kemerdekaan tersebut. Dengan catatan tidak diambil alih oleh pemain lain dan wilayah yang dilipatkan tidak bisa diubah (hanya berlaku pada provinsi yang sama).
20. Pemain yang menempati kolom bebas berkeliling Indonesia, maka pada putaran berikutnya pemain bebas memilih kolom manapun, jika melewati kolom mulai maka akan mendapatkan 200k.
21. Pembangunan rumah tidak berlaku pada kolom BUMN (telkom, pln, peruri, dan pertamina).
22. Pada kolom BUMN, jika pemain memiliki 1 maka biaya dikenakan standard, namun jika memiliki 2 atau lebih maka akan dilipatkan sesuai jumlah yang dimiliki. Jika memiliki 2 maka akan dilipatkan 4x, begitu juga dengan 3 kepemilikan akan dilipatkan 10x.
23. Jika pemain bisa memiliki keempat BUMN maka pemain langsung memenangkan permainan dengan istilah *tourism win*.
24. Jika pemain bisa memiliki provinsi dalam satu baris yang sama maka pemain langsung memenangkan permainan dengan istilah *line win*.
25. Jika pemain bisa bertahan hingga pemain lainnya kehabisan uang, maka pemain memenangkan permainan dengan istilah *normal win*.



26. Pemain yang kehabisan uang, dan terkena biaya sewa oleh pemain lain atau terkena hukuman biaya dari permainan, maka pemain harus menjual provinsi atau bangunannya.



gambar 13. Penggunaan Akselarasi Indonesia dalam Pembelajaran

### **Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran**

#### **a. Mekanisme dalam Proses Pembelajaran**

Media pembelajaran Akselarasi Indonesia ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran ini diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia kelas VI Semester I Tahun Pelajaran 2016/ 2017. Penggunaan Media Pembelajaran "Akselarasi Indonesia" ini masuk dalam proses pembelajaran yang dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS pada materi tersebut.

Mekanisme penggunaan media pembelajaran ini dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terurai sebagai berikut:

##### **1. Kegiatan Awal**

- Guru mengucapkan salam sebagai awal kegiatan pembelajaran.
- Guru melakukan absensi kehadiran siswa.
- Guru melakukan apersepsi materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia.

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.
2. Kegiatan Inti
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa per kelompok.
  - Secara klasikal guru membagikan dan mengenalkan media "Akselarasi Indonesia".
  - Guru menjelaskan aturan permainan kepada seluruh siswa dengan menggunakan proyektor dengan sedikit simulasi.
  - Secara berkelompok, siswa memainkan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia".
  - Guru mengamati aktifitas siswa pada kegiatan pembelajaran.
  - Secara berkelompok, siswa mengerjakan LK kemudian mempresentasikan di depan kelas, siswa lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan.
  - Guru memberikan kesimpulan dari hasil presentasi siswa.
  - Secara individu, siswa mengerjakan LK. 2 tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia.
  - Guru dan siswa melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia.
3. Kegiatan Penutup
- Siswa dan guru menyimpulkan tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia.
  - Guru memberikan pesan moral dan motivasi untuk kegiatan pembelajaran berikutnya.
  - Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

**b. Kendala-kendala dan Upaya Perbaikan**

Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" dilakukan di kelas VI pada mata pelajaran IPS tentang perubahan wilayah provinsi di Indonesia, secara keseluruhan siswa terlihat

antusias. Namun pada pelaksanaan tersebut, masih ditemukan beberapa kendala yang dihadapi antara lain:

- Permainan dengan menggunakan "Akselaras Indonesia" membutuhkan waktu lumayan lama, sehingga pembelajaran tidak dapat hanya dilakukan hanya 1 kali pertemuan.
- Tidak semua siswa bisa melakukan permainan, karena permainan hanya bisa dimainkan oleh 4 orang.
- Siswa yang berperan menjadi banker, belum bisa menikmati permainan sebagai player dalam permainan.

Berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi, maka penulis mengupayakan perbaikan untuk kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, yaitu:

- Pembelajaran dilaksanakan minimal selama 2 kali pertemuan.
- Pada kegiatan berikutnya, pemain yang berperan sebagai banker bertukar posisi sebagai pemain.
- Siswa diajari untuk menduplikat media "Akselaras Indonesia" sehingga siswa bisa memainkannya di rumah.

### **Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran**

Dari hasil pengamatan sebelum menggunakan media pembelajaran "Akselaras Indonesia" yang menunjukkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia. Maka didapatkan bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran "Akselaras Indonesia" mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar yang dijabarkan dalam analisis data sebagai berikut:

#### **a. Siklus 1**

Dari pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran siklus 1 dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sudah mulai menunjukkan peningkatan. Hal ini juga diimbangi dengan peningkatan hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan.

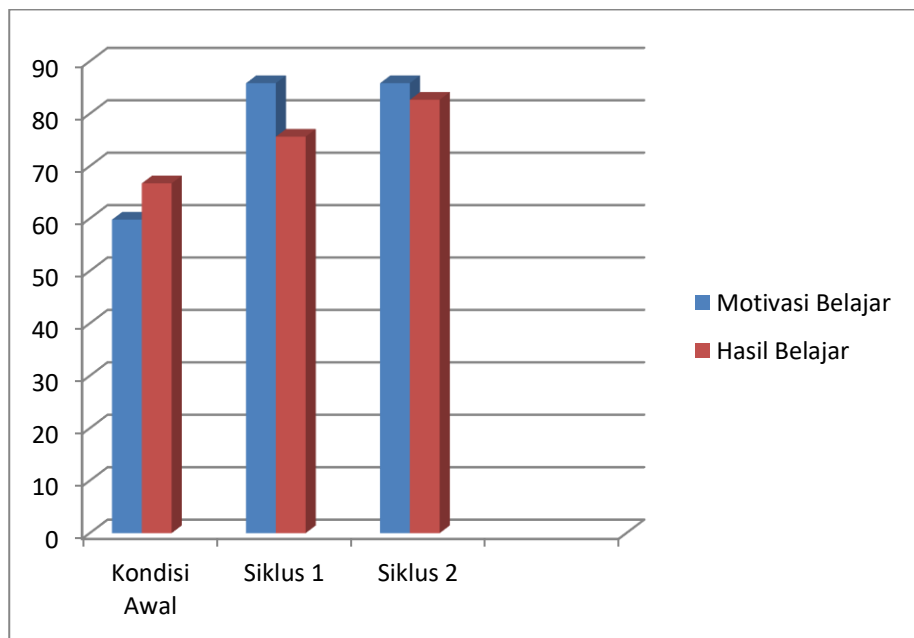
Peningkatan motivasi belajar bisa dilihat dari hasil rekap angket tentang motivasi belajar siswa. Dan dari 32 siswa, pada siklus 1 ini didapatkan data yaitu 22 siswa sudah tuntas belajar dengan nilai diatas KKM 75. Hal ini tampak pada

tabel rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1, dan didapatkan rata-rata kelas yang naik menjadi 75,63.

b. Siklus 2

Dengan membandingkan hasil pengamatan pada siklus 1 dan siklus 2 ini, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan hasil yang signifikan.

Pada siklus 2 ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia mengalami ketuntasan yang baik dan maksimal. Dengan menerapkan RPP siklus 2, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 82,66. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" dapat dilihat pada diagram berikut:



gambar 14. Diagram Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

### Diseminasi

Hasil dari inovasi pembelajaran yang berupa media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" telah dipresentasikan dalam forum Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus II

Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan sebagai tindak lanjut sebagai kegiatan sharing permasalahan pembelajaran yang dihadapi di Gugus II Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Februari 2017 di ruang KKG Gugus II SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan. Kegiatan ini dibina secara langsung oleh pengawas SD Gugus II Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan Drs. H. Rustam, M.Pd.

### **KESIMPULAN**

Dari hasil kegiatan pembelajaran dalam inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" yang telah dilakukan selama 2 siklus dalam penelitian tindakan kelas, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas VI SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan pada mata pelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia semester 1 tahun pelajaran 2016/ 2017 mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia".
2. Hasil belajar siswa kelas VI SDN Jetis III Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan pada mata pelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia semester 1 tahun pelajaran 2016/ 2017 mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia".

Dari hasil inovasi pembelajaran yang telah dilakukan agar proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS materi perubahan wilayah provinsi di Indonesia, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru perlu mencoba menggunakan media pembelajaran "Akselarasi Indonesia" ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VI.
2. Agar siswa lebih termotivasi, guru perlu mengembangkan pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

## REFERENSI

- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999.
- Fathurrohman, M. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Press, 1990.
- Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Sutejo. 2009. *Cara Mudah Menulis PTK*. Yogyakarta: Pustaka Felicha
- Wardani, IGAK. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2004.