

BIDANG: ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DAN KEMANUSIAAN (IPSK)



***INDONESIAN ARCHIPELAGO STACKO: PENGENALAN PULAU DI
INDONESIA MELALUI BENTUK PERMAINAN *UNO STACKO****



Hanny Asyrafi
Santi Oktaviani

SMAN 83 JAKARTA
Jalan Tipar Cakung, Sukapura Cilincing
Kota Administrasi Jakarta Utara

2016

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia, menurut data dari UNCLOS (*United Nation Convention on the Law of the Sea*) 1982 yang kemudian diratifikasi melalui Undang-Undang No 17 Tahun 1985 berisikan bahwa, Indonesia memiliki 5,9 juta km² dengan jumlah pulau 17.504 pulau dan memiliki potensi berstatus *the biggest Archipelago in the World* (Lasabuda, 2013). Karenanya, peneliti memiliki urgensi untuk mengenalkan Indonesia sebagai negara kepulauan beserta identitasnya.

Upaya peneliti mengenalkan Indonesia sebagai salah satu negara kepulauan, dimulai dengan memanfaatkan media permainan *Uno Stacko*. *Uno Stacko* adalah suatu permainan yang mengadopsi dari permainan *Uno Card* dan merupakan permainan yang berasal dari Amerika Serikat dengan ciri menggunakan balok plastik berwarna merah, biru, kuning, dan hijau dengan angka 1-4, bahkan terkadang diberi label dengan simbol yang memaknai “*reverse*”, “*skip*” dan “*draw two*” serta ungu dengan simbol yang dimaknakan “*wild block*” (Unorules, 2016).

Penelitian sebelumnya, memanfaatkan *Uno Stacko* sebagai unsur edukasi pembelajaran matematika. Pada penelitian tersebut, didapati media *Uno Stacko* digunakan untuk memahami fungsi perkalian (Nurfitri Rejeqi, 2015). Berbeda dari penelitian terdahulu, kebaharuan dari penelitian terletak pada proses modifikasi permainan yang meliputi bentuk, aturan, dan penambahan unsur pengenalan terhadap letak astronomis, letak geografis dan ciri khas pulau di Indonesia yang disajikan berupa materi bergambar di setiap sisi dari balok *Uno Stacko*. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengenalkan beberapa pulau terluar di kepulauan Indonesia disertai beberapa permasalahan atas dilematika kependudukan, identitas budaya dan juga potensi perairan serta potensi sebagai garda ketahanan kesatuan negara.

Memainkan *Uno Stacko* membutuhkan strategi, konsentrasi untuk membuat susunan balok bertingkat agar tidak jatuh. Perpaduan strategi dan konsentrasi untuk memindahkan kemudian menyusun balok tersebut, merupakan suatu tingkat ketangkasan yang berbeda di setiap jenis kelamin dan kemampuan diri individu. Oleh karena itu, peneliti memilih individu sebagai pemain dari tingkatan siswa SMP yang diwakilkan oleh pelajar berstatus OSIS dari empat kategori Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan komposisi berimbang antara jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Pemilihan tingkat SMP meliputi jenis SMP Negeri, SMP Swasta, SMP Negeri berbasis agama / Madrasah Tsanawiyah (MTsN), dan SMP Swasta berbasis agama.

Oleh karena itu, peneliti merancang suatu penelitian dengan judul “*Indonesian Archipelago Stacko (IAS): Pengenalan pulau di Indonesia Melalui Bentuk Permainan Uno Stacko*”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana modifikasi dari pembuatan *Indonesian Archipelago Stacko* mampu mengenalkan pulau di Indonesia bagi siswa SMP?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan *Indonesian Archipelago Stacko* sebagai media pengenalan pulau di Indonesia ditinjau dari nilai secara kognitif dan ketangkasan berdasarkan kategori sekolah dan jenis kelamin bagi siswa SMP?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk:

1. Membuat suatu media pengenalan pulau di Indonesia melalui modifikasi permainan *Uno Stacko* berupa muatan konten materi, bentuk dan aturan permainan.

2. Menguji efektivitas permainan *Indonesian Archipelago Stacko* sebagai media pengenalan terhadap identitas dari pulau di Indonesia ditinjau dari sisi kognitif hasil evaluasi dan psikomotorik berdasarkan ketangkasan waktu bermain melalui perbandingan antara kategori sekolah dan jenis kelamin terhadap nilai kognitif dan ketangkasan siswa dalam pengenalan pulau.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan teoritis. Secara praktis, penelitian ini akan bermanfaat guna memberikan pengenalan atas kepulauan Indonesia melalui *Indonesian Archipelago Stacko*. Secara teoritis, penelitian ini akan bermanfaat sebagai pijakan awal penelitian selanjutnya mengenai penggunaan *Uno Stacko* sebagai media pengenalan pulau di Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Permainan *Uno Stacko*

Uno Stacko adalah permainan menyusun balok untuk 2-10 pemain. Permainan ini tingkat lanjut dari permainan *Uno Card*, perbedaannya adalah *Uno Stacko* tidak menggunakan kartu, namun menggunakan balok. *Uno Stacko* hanya memiliki 45 balok dengan lima jenis warna balok dan terdiri atas nomor 1-4 sebanyak 32 balok, simbol *draw two block* sebanyak 4 balok, *reverse* sebanyak 4 balok dan *skip* sebanyak 1 balok ditambah dengan balok ungu sebanyak 4 buah dengan makna *wild block* (Unorules, 2016).

Aturan main dari *Uno Stacko* adalah terdiri atas 1) pemain mengelilingi balok *Uno Stacko* yang telah disusun; 2) pemain pertama mengambil balok dan meletakkan di posisi paling atas; 3) pemain berikutnya harus mengambil balok dengan warna sama atau angka sama tanpa menjatuhkan susunan balok; 4) untuk mengambil balok hanya boleh memakai 2 jari; 5) begitu seterusnya sampai susunan baloknya rubuh.

Pemain yang merubuhkan balok adalah pemain yang kalah; 6) selain balok warna dengan angka, ada balok khusus: dua kali ambil, arah permainan berbalik, ganti warna (Sumardiono, 2015).

B. Efektivitas Media Pengenalan Menggunakan Modifikasi *Uno Stacko*

Penelitian memodifikasi *Uno Stacko* menjadi media pengenalan pulau-pulau di Indonesia yang bernama *Indonesian Archipelago Stacko* (IAS). Penelitian akan menguji efektivitas media IAS sebagai pengenalan. Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan dari suatu cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sementara itu, media adalah sarana untuk memberikan perangsangan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi (Ramadhani, 2012). Sehingga IAS akan diuji efektivitasnya sebagai media yang memungkinkan adanya interaksi langsung dan mengatasi keterbatasan pemain dalam mengenal pulau-pulau di Indonesia.

Efektivitas diuji melalui ranah kognitif dan psikomotor. Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berfokus pada aspek pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, dan evaluasi. Sementara itu, ranah psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu berupa ketangkasan dalam memainkan media IAS.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memanfaatkan *Uno Stacko* menjadi *Uno Beam Magic Math* sebagai media pembelajaran perkalian matematika bagi siswa Sekolah Dasar (Nurfitri Rejeqi, 2015). Penelitian lainnya menggunakan *Uno Card* sebagai media pembelajaran guna mengukur tingkat keberhasilan pengetahuan tentang terumbu karang (Jovita Nathania, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh kartu terumbu karang dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan

pengetahuan tentang ekosistem terumbu karang dan kehidupan laut sekitarnya.

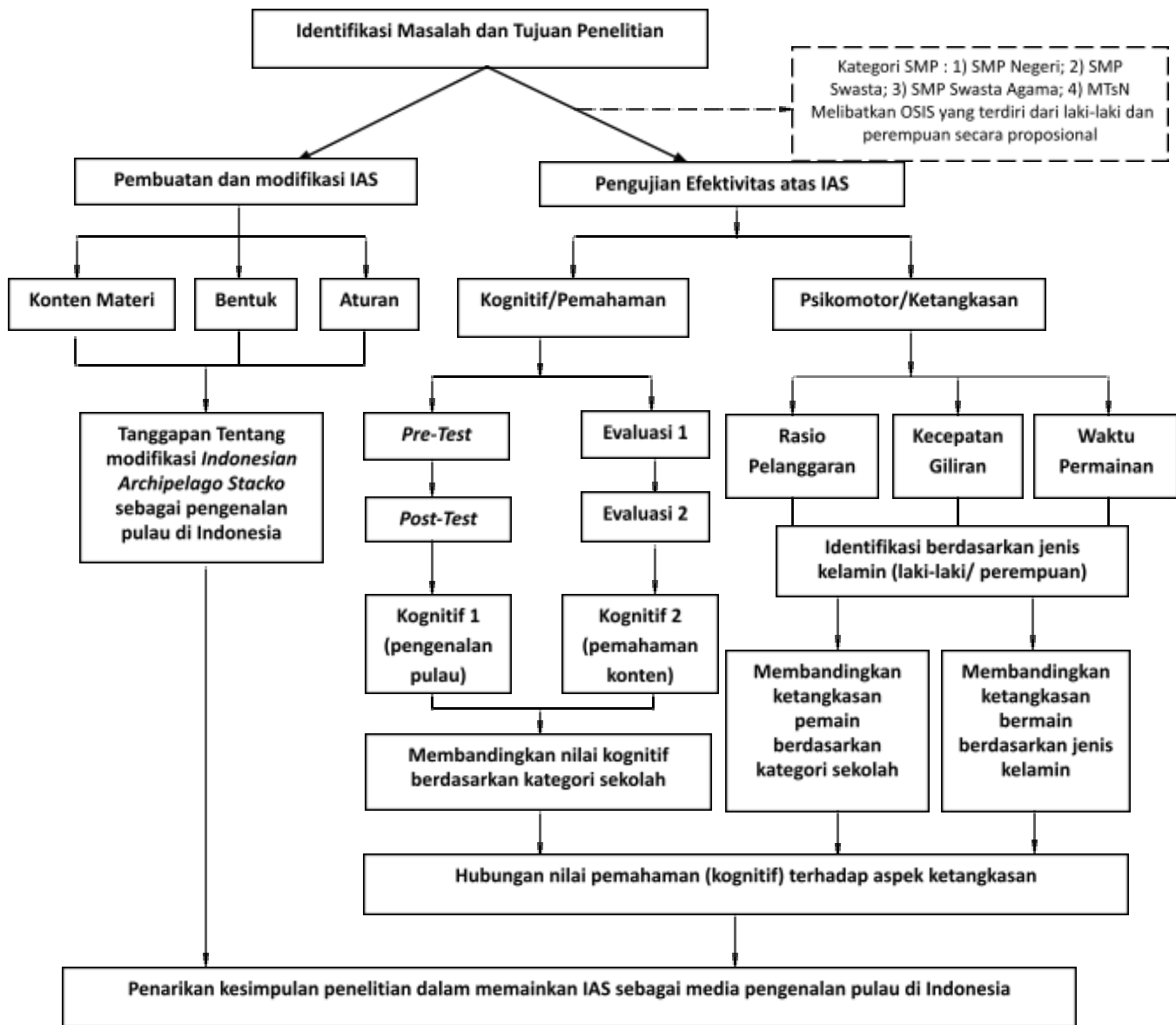
Penelitian dengan fokus pengenalan kepulauan menggunakan media pembelajaran peta interaktif yang kemudian disebut sebagai “*panji petir*”. Penelitian tersebut mengenalkan kepulauan Indonesia menggunakan pena ajaib dalam peta interaktif yang berbasis komputerisasi (Iltizam, 2013). Selanjutnya banyak penelitian berkenaan dengan kepulauan Indonesia yang memanfaatkan kekayaan akan budaya, seperti pengenalan terhadap tarian, pakaian, dan keberagaman budaya lainnya. Seperti penelitian menggunakan basis adobe flash guna mengenalkan keberagaman tarian (Setiawan, 2012) dan penelitian lainnya berupa pengenalan warisan budaya Indonesia berbasis android (Hikmatyar, 2015) yang mana keduanya memanfaatkan potensi kepulauan Indonesia melalui sisi kultur.

Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya, sebab peneliti memanfaatkan media permainan *Uno Stacko* dengan bentuk modifikasi sedemikian rupa dengan menyisipkan unsur pengenalan kepulauan di Indonesia sebagai salah satu negara kepulauan terbesar di dunia. Penelitian peneliti memiliki tingkat lanjut dengan menyisipkan konten yang berkaitan dengan letak astronomis, letak geografis serta ciri khas pulau-pulau yang ada di Indonesia dengan menempatkannya pada sisi stacko.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil dari kajian teori dan penelitian terdahulu membuat peneliti menyusun sebuah kerangka berpikir untuk membuat media pengenalan berupa modifikasi Uno Stacko menjadi *Indonesian Archipelago Stacko (IAS)* dan menguji efektivitas berupa nilai kognitif dari hasil pre-post test bersamaan dengan evaluasi dan penilaian atas ketangkasan pemain dengan keterlibatan siswa dari empat kategori sekolah menengah pertama.

Adapun kerangka berpikirnya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir dalam penelitian

Berdasarkan gambar di atas, maka peneliti pada akhirnya akan bertujuan untuk membuat modifikasi pengenalan pulau di Indonesia melalui IAS, sekaligus menguji efektivitas dan membandingkan nilai pemahaman dan ketangkasan berdasarkan perbedaan kategori sekolah dan

jenis kelamin siswa SMP dalam memainkan *IAS* sebagai pengenalan pulau di Indonesia.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Berdasarkan tujuannya, maka penelitian menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan *mixed method*, yaitu pendekatan berdasarkan pendekatan kuantitatif dikombinasikan pendekatan kualitatif. Pendekatan *mixed method* yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian untuk memberi deskripsi mengenai efektivitas modifikasi media pengenalan pulau di Indonesia melalui *Indonesian Archipelago Stacko (IAS)* kepada siswa SMP.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif kemudian peneliti mengumpulkan data kualitatif guna memperluas informasi yang tersedia. Data kuantitatif berasal dari nilai pre test, post test, evaluasi, kecepatan setiap giliran, waktu permainan, rasio pelanggaran, anggapan atas modifikasi bentuk materi dan konten dari *IAS* yang kemudian data akan dideskripsikan guna mendukung data kualitatif dalam penelitian. Sementara itu, data kualitatif akan digunakan untuk menginterpretasikan dan menjelaskan pemaknaan efektivitas berupa perbandingan dari perbedaan kategori sekolah, jenis kelamin terhadap hasil dan ketangkasan dari pemahaman pengenalan pulau melalui media *IAS* bagi siswa SMP.

B. Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa SMP. Peneliti mengambil sampel empat kategori SMP berbeda, yaitu 1) SMP Negeri menggunakan Sekolah Standar Nasional (SSN) yang kemudian peneliti sebut sebagai SMPN, yaitu SMPN 95 Jakarta. 2) SMP Swasta menggunakan sekolah dikelola swasta umum terakreditasi A, kemudian peneliti sebut sebagai SMPS, yaitu SMP Swasta Nurul Falah. 3) SMP Negeri berbasis agama peneliti menggunakan Madrasah Tsanawiyah Negeri terakreditasi A yang

kemudian peneliti sebut MTsN, yaitu MTsN 5 Jakarta. 4) SMP Swasta berbasis agama, peneliti menggunakan SMP dari yayasan Katolik terakreditasi A yang kemudian peneliti sebut SMPK, yaitu SMP Katolik Santo Antonius Jakarta.

Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* mengkehendaki adanya suatu tujuan dalam menentukan responden. Adapun ketentuan dari tujuan yang diinginkan selama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Permainan *IAS* akan mengenalkan identitas pulau di Indonesia, sehingga peneliti berharap responden yang mampu memahami dan memainkan *IAS*. Atas pertimbangan tersebut ditentukan responden dengan batasan siswa SMP kelas 8.
2. Guna mewakili keberagaman siswa di sekolah, maka responden yang peneliti tentukan adalah siswa yang menjadi perwakilan ekstrakurikuler dan perwakilan kelas. Atas pertimbangan tersebut ditentukan responden adalah siswa dengan status aktif dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS).
3. Jumlah siswa ditentukan sebanyak enam siswa berjenis kelamin laki-laki dan enam siswa berjenis kelamin perempuan.

Berdasarkan batasan di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian adalah 48 siswa, yang terdiri 24 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 24 siswa berjenis kelamin perempuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan sejak Maret 2016 hingga September 2016. Adapun tahapan waktu penelitian meliputi, tahap pendalaman ide di bulan Maret 2016 sampai April 2016. Tahap pengajuan proposal, bimbingan dan pembuatan media *IAS* guna penelitian dilakukan selama April 2016 – September 2016. Sementara, tahap pengambilan dan analisis data penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2016.

Waktu pengambilan data dilaksanakan sesuai dengan kehendak sekolah (perizinan sekolah) di beberapa tempat, yaitu SMPN di wilayah taman kota Sunter, SMPS di monumen nasional, MTsN di Museum Fatahillah Kota Tua, SMPK di ruang serbaguna sekolah. Pemilihan lokasi menjadi beragam, sebab dalam pengambilan data peneliti memberikan opsi kepada responden untuk melakukan pengambilan data di monumen nasional. Namun, MTsN dan SMPN memilih opsi lokasi lain, sedangkan SMPK memilih opsi tetap di sekolah.

D. Sumber dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari pemain IAS berkenaan dengan nilai kognitif, ketangkasan, sekaligus pengamatan selama permainan. Data sekunder adalah data pendukung penelitian, seperti penjelasan kondisi siswa dari pihak sekolah, data akademik sekolah, jurnal dan pustaka berkaitan penelitian terdahulu dan teori yang ada.

E. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data berupa tanggapan tentang modifikasi *IAS* sebagai pengenalan pulau di Indonesia, selanjutnya menggunakan observasi dengan instrumen lembar observasi setiap individu dan pengambilan nilai kognitif dan psikomotorik, berupa lembar pre test, post test, soal evaluasi 1, dan soal evaluasi 2.

Dalam pengambilan data setiap kategori sekolah telah terbagi menjadi tiga kelompok eksperimen, yaitu kelompok eksperimen satu yang terdiri empat siswa berjenis kelamin laki-laki, kelompok eksperimen dua yang terdiri empat siswa berjenis kelamin perempuan, dan kelompok eksperimen tiga yang terdiri atas dua siswa berjenis kelamin laki-laki dan dua siswa berjenis kelamin perempuan.



Gambar 2. Kelompok dalam pengambilan data

Proses pengambilan data setiap kategori sekolah melalui tahapan sebagai berikut:

1. Sesi 1

Dalam sesi pertama pemain melakukan 2 kali permainan dan diakhiri dengan tes *pre-test* selama 5 menit dan evaluasi 1 selama 10 menit. Melalui soal *pre-test* siswa akan mengisi nama dan identitas pulau sebanyak yang ia ketahui (*lampiran*). Setelahnya, siswa mengerjakan soal evaluasi 1 yang terdiri 20 soal pilihan ganda (*lampiran*).

2. Sesi 2

Dalam sesi kedua pemain melakukan 4 kali permainan dan diakhiri dengan tes *post-test* selama 5 menit dan evaluasi 2 selama 10 menit. Melalui soal *post-test* siswa akan mengisi nama dan identitas pulau sebanyak yang ia ketahui. Setelahnya, siswa mengerjakan soal evaluasi 2 yang terdiri 20 soal pernyataan pilihan benar dan salah.

3. Pengisian lembar kuesioner

Proses pengisian lembar kuesioner bertujuan untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ditunjukkan melalui kuesioner berbobot sebanyak 20 soal, dan data kualitatif ditunjukkan melalui form anggapan responden. Kuesioner dimaksudkan untuk

mendapatkan tanggapan mengenai modifikasi *IAS* dari sisi bentuk, konten dan aturan sebagai media pengenalan pulau di Indonesia.

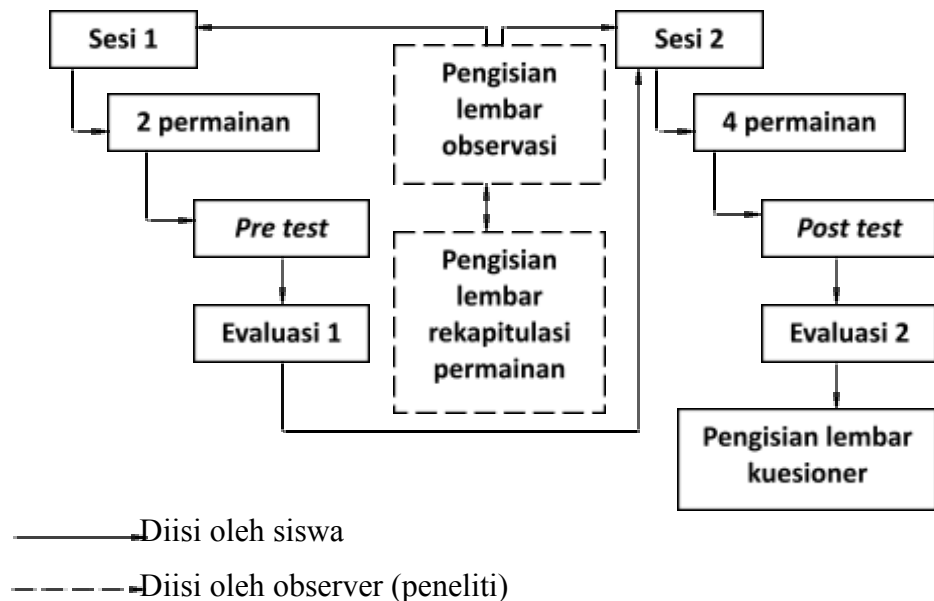
4. Pengisian lembar observasi

Pengisian lembar observasi dilaksanakan selama proses penelitian berjalan. Observasi akan mendapati pengamatan atas tingkah setiap individu selama pengambilan data dan kemudian tercatat di lembar observasi.

5. Pengisian lembar rekapitulasi permainan

Pengisian lembar rekapitulasi permainan dilakukan untuk mendapatkan data berupa waktu setiap pemain, jumlah giliran, jumlah pelanggaran, rasio pelanggaran dan lama permainan. Lembar tersebut akan mendukung data psikomotorik siswa berupa ketangkasan dalam bermain *IAS* sekaligus evaluasi atas bentuk modifikasi *IAS*.

Tahapan tersebut tersaji sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan pengambilan data

F. Teknik Analisis Data

Kami melakukan pengujian dan penganalisisan atas data penelitian dan instrumen penelitian. Dalam pengujian efektivitas permainan *IAS*,

peneliti melakukan pengambilan data melalui dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif.

1. Penilaian secara kuantitatif meliputi:

a. Penilaian kognitif

1) Penilaian pre-test

Penilaian didapatkan berdasarkan dari jumlah pulau yang dikenal oleh siswa setelah dua kali permainan *IAS*. Jumlah maksimal pulau yang dikenal sebagai jawaban benar adalah 45 pulau. Nilai maksimal pre-test adalah 100. Rumus perhitungan pre-test adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai pre test} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah maksimal pulau dikenal}} \times \text{nilai maksimal}$$

2) Penilaian post-test

Penilaian didapatkan berdasarkan dari jumlah pulau yang dikenal oleh siswa setelah enam kali permainan *IAS* sejak sesi 1. Jumlah maksimal pulau yang dikenal sebagai jawaban benar adalah 45 pulau. Nilai maksimal post-test adalah 100. Rumus perhitungan post-test adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai post test} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah maksimal pulau dikenal}} \times \text{nilai maksimal}$$

3) Penilaian evaluasi 1 (pilihan ganda)

Penilaian didapatkan berdasarkan jumlah jawaban yang benar dari siswa. Jumlah soal pilihan ganda adalah 20 soal. Nilai maksimal adalah 100. Rumus perhitungan evaluasi 1 adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai evaluasi 1} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times \text{nilai maksimal}$$

4) Penilaian evaluasi 2 (pernyataan benar/salah)

Penilaian didapatkan berdasarkan jumlah jawaban yang benar dari siswa. Jumlah soal berupa pernyataan benar dan salah sebanyak 20 soal. Nilai maksimal adalah 100. Rumus perhitungan evaluasi 2 adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai evaluasi 2} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times \text{nilai maksimal}$$

b. Penilaian psikomotorik

1) Penilaian waktu setiap giliran

Penilaian waktu untuk setiap giliran dari pemain dicatat dalam satuan detik. Setiap giliran siswa akan mengambil balok IAS dan juga turut membacakan materi yang terdapat di sisi balok.

2) Jumlah giliran setiap pemain

Jumlah giliran setiap pemain terhitung sejak awal permainan hingga permainan berakhir akibat IAS yang rubuh. Jumlah giliran berupa bilangan bulat tanpa desimal.

3) Jumlah pelanggaran setiap pemain

Jumlah pelanggaran akan terhitung dikarenakan oleh sebab:

- a) Salah dalam menyentuh balok saat giliran
- b) Menggunakan lebih dari dua jari satu tangan
- c) Melewati waktu setiap giliran selambatnya 120 detik

Jumlah pelanggaran dari setiap pemain terhitung sejak awal permainan hingga permainan berakhir. Jumlah pelanggaran berupa bilangan bulat tanpa desimal. Jika, pelanggaran terjadi sebanyak 5 kali dalam 1 permainan, maka pemain terkena penalti nilai kognitif evaluasi sebesar 5%.

4) Rasio pelanggaran setiap pemain

Rasio pelanggaran terhitung dengan ketentuan jumlah pelanggaran berbanding dengan jumlah giliran. Rumus perhitungan rasio pelanggaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Rasio pelanggaran} = \frac{\text{Jumlah pelanggaran}}{\text{jumlah giliran}} \times 100\%$$

Untuk mencari tingkat pelanggaran peneliti definisikan menjadi 3 yaitu Serius (S), Cukup Serius (CS) dan Tidak Serius (TS). Interval tingkat pelanggaran peneliti rumuskan sebagai berikut:

$$\text{Tingkat pelanggaran} = \frac{n.maks - n.min}{\text{jumlah kelas}}$$

$$\begin{aligned}\text{Tingkat pelanggaran} &= \frac{100\% - 0\%}{3} \\ &= 33,3\%\end{aligned}$$

Sehingga, terdefiniskan interval kelas adalah 0%-33,3% sebagai kategori Serius, 33,4%-66,6% sebagai kategori Cukup Serius (CS) dan 66,7% - 100% sebagai kategori Tidak Serius (TS).

5) Kecepatan rata-rata setiap pemain

Penilaian kecepatan rata-rata setiap pemain didapatkan dari perhitungan waktu keseluruhan dibagi dengan jumlah giliran setiap pemain (dalam detik). Rumus perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\text{Kecepatan rata-rata pemain A} = \frac{\text{Waktu keseluruhan pemain A}}{\text{jumlah giliran pemain A}} \times 100\%$$

6) Waktu keseluruhan permainan IAS

Penilaian waktu keseluruhan permainan IAS terhitung sejak pemain pertama menyentuh balok pertama hingga IAS rubuh. Rumus perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Waktu} \quad \text{keseluruhan} \quad \text{permainan} \quad \text{IAS} \quad &= \\ \sum \text{waktu pemain A} + B + C + D\end{aligned}$$

7) Perhitungan Standar Deviasi

Standar deviasi yaitu besar perbedaan dari nilai sampel terhadap rata-rata. Semakin besar nilai standar deviasi, maka data akan semakin beragam dan semakin kecil nilai, maka menunjukkan semakin kecil keberagamannya. Perhitungan standar deviasi peneliti menggunakan *Ms.Excell* dan *statistic calculator*.

8) Perhitungan Korelasi Sederhana

Perhitungan ini untuk mengetahui kekuatan hubungan 2 variabel yang dibandingkan, seperti nilai pre-test dan post-test, evaluasi 1 dan evaluasi 2, dan seterusnya untuk mengetahui apakah hubungan tersebut linear positif atau linear negatif.

Koefisien korelasi akan selalu berada di dalam range $-1 \leq r \leq +1$. Kami menggunakan pedoman umum dalam menentukan kriteria korelasi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria korelasi

R	Kriteria Hubungan
0	Tidak ada korelasi
0.1-0.3	Korelasi lemah
0.4-0.6	Korelasi sedang
0.7-0.9	Korelasi kuat
1	Korelasi sempurna

Perhitungan korelasi sederhana menggunakan aplikasi *statistic calculator*.

- c. Penilaian anggapan siswa atas modifikasi *IAS* sebagai pengenalan pulau di Indonesia

Penilaian menggunakan pernyataan berbobot 1-5 dengan diwakili oleh Sangat Tidak Setuju (STS) STS=1, Tidak Setuju (TS)=2, Cukup Setuju (CS)=3, Setuju (S)=4, Sangat Setuju (SS)=5 sebanyak 20 pernyataan. Pernyataan dengan bobot terbesar menunjukkan persetujuan responden terhadap pernyataan. Perhitungan bobot pernyataan adalah sebagai berikut:

Bobot pernyataan nomor n = jumlah jawaban seluruh responden x bobot (1/2/3/4/5)

2. Penilaian secara kualitatif meliputi deskripsi atas pengamatan yang terjadi pada individu selama pengambilan data, penjelasan dari pihak sekolah, dan pengamatan atas kecenderungan kegiatan belajar sekolah.

Intepretasi secara kualitatif akan dapat didukung oleh data kuantitatif, dan begitu pula data kuantitatif akan didukung oleh deskripsi pengamatan secara kualitatif.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Modifikasi dan Pembuatan *Indonesian Archipelago Stacko*

Sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian, maka fokus pertama dalam penelitian adalah melakukan modifikasi *Indonesian Archipelago Stacko (IAS)* yang meliputi 3 hal, yaitu:

1. Modifikasi bentuk *IAS*

IAS merupakan modifikasi yang terinspirasi dari permainan *UNO Stacko* dan *Jenga*. Ditinjau dari segi bentuk, *IAS* memiliki perubahan mendasar sebagaimana tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 2. Perbedaan bentuk *IAS*, *Uno Stacko* dan *Jenga*

Perbedaan	<i>IAS</i>	<i>Uno Stacko</i>	<i>Jenga</i>
Bentuk	Persegi panjang pipih, rata di setiap sisi, memiliki warna dan simbol	Persegi panjang tidak pipih, memiliki cekungan di dua sisi, memiliki warna dan simbol	Persegi panjang tidak pipih, rata di setiap sisi. Memiliki nomor 1-45, dimainkan dengan dadu
Ukuran	9cm x 3cm x 1cm	9cm x 3cm x 1,8 cm	9cm x 3cm x 3cm
Bahan	PVC	Plastik	Kayu
Jumlah Balok	45 balok	45 balok	45 balok
Tinggi Susunan	15cm	27cm	45cm
Berat per Balok			
Tampilan			

Berdasarkan tabel 1, maka dapat dideskripsikan bahwa berdasarkan tampilan fisik *IAS* memiliki perbedaan dari *Uno Stacko* dan *Jenga*. *IAS* berbentuk persegi panjang pipih melebar dan tidak memiliki cekungan pada sisi kanan-kirinya. Hal tersebut digambarkan, bahwa *IAS* mengadopsi warna dan simbol sesuai *Uno Stacko*, namun berbentuk lebih pipih dibandingkan keduanya sehingga memiliki tinggi susunan awal adalah 15cm. Bahan yang digunakan *IAS* dan tekstur permukaan berasal dari bahan PVC sehingga lebih ringan dan licin ketika dimainkan.

2. Modifikasi Konten Materi Sebagai Upaya Pengenalan Identitas Pulau Di Indonesia

Berbeda dari *Jenga* dan *Uno Stacko* yang hanya menuliskan angka pada salah satu sisi, *IAS* memberikan terobosan sebagai media pembelajaran informatif berupa gambar pada setiap sisinya. Berdasarkan penelitian, untuk menentukan konten di setiap sisi baik berupa penentuan pulau dan penentuan warna sekaligus angka memiliki teknik tertentu, di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Penentuan warna di setiap sisi

Sebelum menentukan pulau apa yang akan muncul di setiap sisi, maka dilakukan dahulu persebaran pulau berdasarkan warna. Teknik ini kami kelompokkan secara sederhana menggunakan peta 2 dimensi dari negara Indonesia.

- 1) Di hadapan sebuah peta, peneliti membagi dua bagian menjadi bagian utara dan selatan melalui bantuan titik astronomis 0° LU dan LS. Garis lintang tersebut membelah peta Indonesia menjadi dua bagian, utara dan selatan.



Gambar 4. Teknik penentuan pulau pada sisi IAS

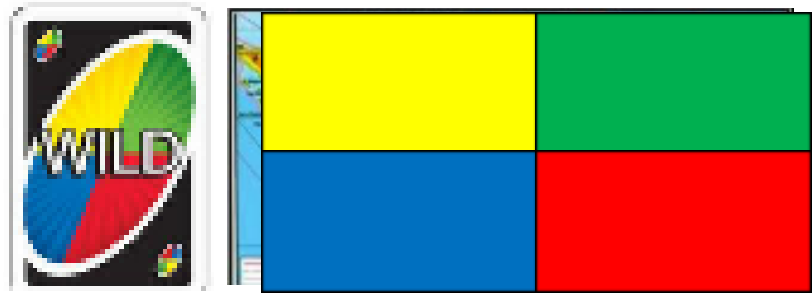
- 2) Setelah terbagi atas bagian utara dan selatan, peneliti membagi kemudian membuat garis vertikal antara Pulau Kalimantan dan Pulau Sulawesi.



Gambar 5. Teknik penentuan pulau pada sisi IAS

Terlihat garis yang peneliti buat juga akan membagi Pulau Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur, selain itu kata “*barat*” dan “*timur*” sudah menunjukkan wilayah yang berbeda.

- 3) Pada bagian tersebut, terlihat bahwa Indonesia sudah terbagi menjadi 4 wilayah. Penentuan warna dari pulau tersebut kita adopsi dari urutan warna *Wildblock*, yaitu kuning, hijau, merah, dan biru (*berturut-turut searah jarum jam*).



Gambar 6. Teknik Penentuan Warna Pulau Pada IAS

- 4) Khusus untuk warna ungu, peneliti memilih 4 pulau terluar yang memiliki konflik dengan negara tetangga, yaitu Pulau Sebatik, Pulau Nipah, Pulau Batek dan Pulau Marore.
- 5) Sehingga, desain tersebut memiliki keunggulan bahwa dengan melihat warna pada balok IAS, akan merepresentasikan perkiraan letak geografis dari pulau tersebut.

b. Penentuan Nomor Pada Setiap Balok IAS

Setiap balok pada IAS memiliki simbol berupa nomor atau karakter khusus, seperti nomor 1 sampai 4, *draw to block*, *skip*, *reverse* dan *wildblock*.

Untuk menentukan nomor 1-4 peneliti menggunakan skala dari pulau *familiar* dan dikenal melalui skala 1 hingga berturut-turut skala 4 untuk pulau yang asing atau tidak *familiar*. Sementara itu, simbol *draw to block*, *skip*, *reverse* dan *wildblock* merupakan pulau yang dikenal sebagai pulau terluar, perbatasan dan memiliki karakteristik budaya yang kuat dan belum banyak diketahui.

c. Penentuan Gambar Pada Setiap Balok IAS

Salah satu sisi IAS akan menampilkan gambar utuh. Adapun makna penentuan gambar diadopsi dari salah satu informasi yang merupakan ciri khas dari pulau tersebut. Misalnya, Pulau Senoa yang memiliki ciri menyerupai ibu hamil, maka ditampilkan

gambar pulau dari sudut pandang yang membentuk “*ibu hamil*”. Alasan peneliti memberikan gambar pada sisi stacko untuk lebih mudah mengingat dan menghafal pulau-pulau yang ada di Indonesia.

3. Modifikasi aturan permainan *IAS*

Peneliti memodifikasi aturan dalam bermain *Indonesian Archipelago Stacko* menjadi sebagai berikut:

- a. Gedung stacko disusun dengan formasi menjadi 3 balok horizontal dan 3 balok vertikal, balok disusun dengan sisi gambar menghadap atas hingga mencapai 15 susunan.
- b. Jumlah pemain terdiri atas 4 orang guna mendapatkan data efektivitas peningkatan pengenalan pulau di Indonesia melalui *Indonesian Archipelago Stacko*.
- c. Tentukan pemain pertama dengan cara hompimpa atau suit, setelah ditentukan pemain pertama maka arah putaran saat bermain searah dengan jarum jam.
- d. Pada saat pengambilan balok hanya boleh menggunakan 1 tangan dan 2 jari.
- e. Pemain pertama akan mengambil satu balok stacko, di mana setelah mengambil pemain akan diwajibkan membaca konten materi yang terdapat pada keempat sisi stacko. Kemudian pemain meletakkan balok stacko kembali di atas susunan
- f. Dilanjutkan pemain kedua mengambil balok stacko sesuai dengan kesamaan atas nomor/ simbol/ warna. Dan diikuti oleh pemain berikutnya.
- g. Saat pemain mengambil balok *reverse*, maka putaran pemain akan berlawanan dari arah putaran sebelumnya. Saat pemain mengambil balok *Draw two Block*, maka pemain berikutnya harus mengambil 2 balok dengan warna yang sama. Saat pemain mengambil *Skip Block*, maka pemain selanjutnya akan dilangkahi/dilewati

gilirannya, misal pemain ketiga mengambil *Skip Block* maka pemain keempat harus dilewati dan kembali ke pemain pertama.

- h. Saat pemain mengambil *Wild Block*, yaitu balok berwarna ungu, maka pemain tersebut berhak menentukan warna balok yang akan diambil oleh pemain berikutnya. *Wild Block* hanya boleh diambil jika keempat warna (merah, kuning, hijau dan biru) sudah terambil.
- i. Saat bangunan *stacko* rubuh maka permainan berakhir, maka penentuan pemain yang kalah merupakan pemain yang merubuhkan gedung *stacko*, maka pemain yang menang ialah satu giliran sebelumnya.

Pada akhirnya, peneliti mendapati hasil tanggapan responden atas modifikasi IAS, di mana IAS mampu menyajikan materi yang informatif sebesar 85%, hal tersebut ditunjukkan melalui hasil olah data kuesioner tanggapan atas permainan IAS. Hal tersebut menunjukkan bahwa peneliti membuat IAS sebagai suatu media pengenalan pulau di Indonesia melalui modifikasi permainan *Uno Stacko*, dengan modifikasi pembeda berdasarkan bentuk, materi dan aturan permainan.

B. Pengujian Efektivitas *Indonesian Archipelago Stacko* Sebagai Media Pengenalan Pulau di Indonesia

Dalam pengujian efektivitas permainan *Indonesian Archipelago Stacko* bagi para siswa, peneliti berfokus kepada 2 jenis penilaian, yaitu:

1. Kognitif/ Pemahaman Pengenalan Pulau di Indonesia

Penilaian kognitif peneliti ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman para siswa tentang identitas yang menjadi ciri khas dari pulau-pulau yang ada di Kepulauan Indonesia setelah memainkan *stacko*. Untuk mengukur nilai kognitif peneliti menggunakan 4 test, yaitu pemberian pre-test dan post-test, kemudian penilaian tes evaluasi 1 dan evaluasi 2.

a. Hasil Soal Pre-Test dan Post-Test

Tes Awal (*Pre-test*) dilakukan untuk mengukur kemampuan awal subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan. Tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah perlakuan terhadap subjek diberikan. Soal tes yang diberikan pada posttest sama seperti soal *pre-test*. Tes yang diberikan berupa identifikasi kemampuan awal peserta untuk mengisi nama pulau beserta ciri khas dari pulau tersebut. Hasil kedua tes tersebut akan dibandingkan untuk dilihat perubahan yang terjadi. Untuk mengetahui rata-rata *pre-test* dan *post-test* ke empat jenis sekolah, dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 3. Rerata dan Perubahan Pre-test dan Post-test

No	Kategori SMP	Rata-Rata Nilai Pre-Test	Rata-Rata Nilai Post-Test	Nilai Perubahan
1	SMPN	18,1	35,4	+17,3
2	SMPS	8,5	16,1	+7,6
3	MTsN	10,6	32,1	+21,5
4	SMPK	14,6	30,4	+15,8
Maksimum		18,1	35,4	+17,3
Minimum		8,5	16,1	+7,6
Rerata		12,96	28,48	+15,52
Standar Deviasi		4,25	8,55	
Nilai Korelasi		0,78 (korelasi kuat)		

Dari tabel di atas, terlihat bahwa perubahan nilai pre-test dan post-test menunjukkan rerata perbaikan sebanyak 15,52 poin. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa kategori SMPN memiliki nilai perubahan maksimum dengan 17,3 poin. Kategori SMPS memiliki nilai pre-test dan post-test terendah.

Keterkaitan atau hubungan antara pre-test dan post-test menunjukkan suatu hubungan yang berkorelasi kuat dengan nilai

korelasi sebesar 0,78. Sehingga hal tersebut mendukung data bahwa IAS mampu memberikan perubahan dalam mengenal pulau dan identitasnya di Indonesia setelah dimainkan berulang.

b. Soal Evaluasi

Soal evaluasi dilakukan 2 kali setelah pengerjaan pre-test dan post-test. Evaluasi ini diberikan bentuk soal yang berbeda, yaitu soal evaluasi 1 berupa pilihan ganda (umum diberikan kepada siswa SMP untuk tes) dan soal evaluasi 2 berupa pilihan pernyataan benar dan salah (model soal yang tidak banyak diberikan di tingkat SMP untuk tes). Soal evaluasi diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman atas kepulauan di Indonesia setelah bermain IAS. Hasil nilai rata-rata evaluasi ke-empat jenis sekolah tersebut tersaji sebagai berikut:

Tabel 4. Rerata dan Perubahan Nilai Evaluasi

No	Kategori SMP	Rata-Rata Nilai Evaluasi 1	Rata-Rata Nilai Evaluasi 2	Perubahan
1	SMPN	28,9	52,5	+24
2	SMPS	24,1	54,1	+30
3	MTsN	32,9	60	+27
4	SMPK	39,1	59,2	+20
Maksimum		39,1	60	+30
Minimum		24,1	52,5	+20
Rerata		31,2	56,4	+25,2
Standar Deviasi		6,32	3,69	
Korelasi		0,75 (korelasi kuat)		

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang besar terjadi pada kategori siswa dari SMPS, meskipun di nilai evaluasi 1 memiliki nilai terkecil 24,1, namun

kemudian mengalami perubahan sebesar 30 poin menjadi 54,1 di evaluasi ke 2. SMPK memiliki nilai perubahan atas evaluasi paling kecil sebesar 20 poin peningkatan dibanding tiga kategori sekolah lainnya.

Nilai korelasi antara evaluasi 1 dan evaluasi 2 adalah 0,75 sehingga hubungan antara evaluasi 1 dan evaluasi 2 adalah memiliki korelasi kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa IAS mampu memberikan mereka kemampuan pemahaman lebih ketika dimainkan berulang.

2. Psikomotor/Ketangkasan

Penilaian psikomotor peneliti lakukan untuk mengukur tingkat ketangkasan pemain dalam memainkan permainan *IAS*. Penilaian psikomotor meliputi 3 hal, yaitu rasio pelanggaran, kecepatan rata-rata, waktu rata-rata setiap permainan.

a. Rekapitulasi dari Aspek Ketangkasan Siswa dalam Bermain IAS Berdasarkan Kategori Sekolah

Pada aspek ini, peneliti berupaya menentukan tingkat ketangkasan pemain saat bermain IAS untuk mengetahui kemampuan menyerap materi permainan sebagai data pendukung pola pembelajaran menggunakan media IAS mampu diterapkan di tingkat SMP.

--	--	--

--

**Gambar 7. Perbandingan 4 Jenis Sekolah atas Tingkat Ketangkasan
(Rasio Pelanggaran, Kecepatan Rata-rata Setiap Giliran Pemain dan
Waktu Rata-rata Permainan)**

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat ditunjukkan bahwa kategori SMPS lebih dominan pada 3 aspek ketangkasan berupa rasio pelanggaran, kecepatan rata-rata setiap giliran dan waktu rata-rata permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa rasio pelanggaran yang dilakukan oleh SMPS lebih banyak, kecepatan rata-rata setiap giliran terlama, dan waktu rata-rata permainan terlama dibandingkan dengan tiga kategori SMP.

SMPK merupakan kategori SMP dengan ketangkasan tertinggi, sebab memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan ketiga jenis SMP. Rasio pelanggaran yang rendah menunjukkan tingkat kesigapan dan waspada untuk melakukan permainan dengan sungguh-sungguh. Sementara itu, setiap pemain dari SMPK memiliki kecepatan rata-rata setiap giliran paling singkat (tercepat) dibandingkan ketiga SMP.

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata Aspek Ketangkasan

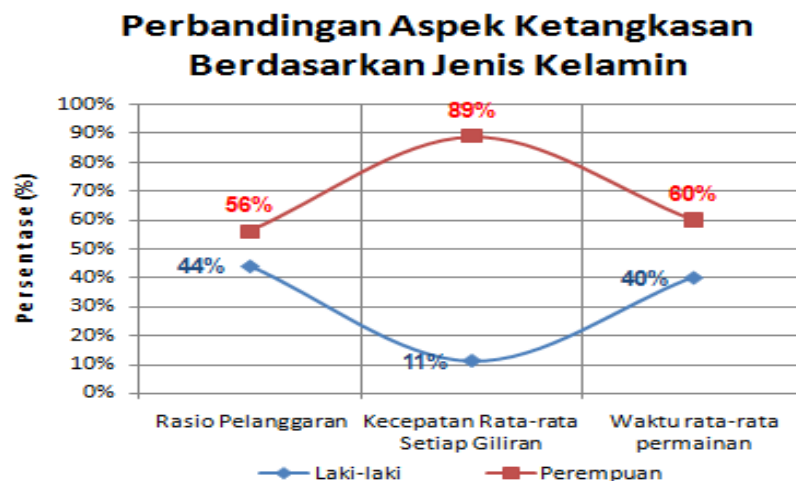
Sekolah	Jumlah Giliran	Rasio Pelanggaran (%)	Kecepatan rata-rata (detik)	Waktu rata-rata setiap permainan (detik)

SMPN	5	3%	45	700
SMPS	5	14,31%	69	1031
MTsN	4	5,45%	56	572
SMPK	6	3,39%	30	497
Total	20	26,15%	200	2800
Maksimum	6	14,31%	30	497
Minimum	4	3%	69	1031
Rerata	5	6,5%	50%	700
Koefisien Korelasi		0.84 (erat)		

Rasio pelanggaran memiliki korelasi terhadap kecepatan rata-rata setiap giliran pemain, dengan nilai korelasi positif sebesar 0,84. Kategori SMPK menunjukkan kecepatan setiap giliran dengan tidak banyak melakukan pelanggaran. Hal tersebut berbanding terbalik dengan SMPS yang memiliki rasio pelanggaran tinggi dan disertai dengan rata-rata kecepatan terlama setiap putaran pemainnya. Kesimpulan dari data di atas menunjukkan SMPK lebih tangkas dibandingkan ketiga kategori SMP lainnya.

b. Perbandingan Aspek Ketangkasan Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada bagian ini akan dijelaskan perbandingan tiga aspek psikomotorik sebagai indikasi ketangkasan dibandingkan jenis kelamin. Berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Perbandingan Aspek Ketangkasan Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar di atas, maka rasio pelanggaran yang rendah, kecepatan rata-rata setiap giliran yang rendah dan waktu rata-rata permainan yang cepat menunjukkan ketangkasan yang tinggi. Dibandingkan berdasarkan jenis kelamin, maka laki-laki lebih memiliki aspek ketangkasan dalam bermain IAS.

c. Hubungan Aspek Ketangkasan Terhadap Nilai Kognitif

Pada variabel ketangkasan yang terdiri atas tiga aspek, diantaranya adalah aspek rasio pelanggaran, kecepatan rata-rata setiap giliran dan waktu rata-rata permainan akan dihubungkan pengaruhnya terhadap nilai kognitif pemain yang telah diuji melalui rerata pre-test, post-test, evaluasi 1 dan evaluasi 2.

Hasil rekapitulasi rata-rata nilai pre test dan post test akan menjadikan suatu nilai kognitif 1 yang mana merupakan nilai atas pengenalan pulau dari media IAS, sebab bentuk soal dari pre dan post test hanyalah sebatas menuliskan nama pulau dan ciri khas pulau. Sedangkan nilai evaluasi 1 dan evaluasi 2 menjadikan suatu nilai kognitif 2, yang mana merupakan suatu penilaian atas pemahaman berdasarkan konten materi yang terdapat pada sisi

IAS. Soal evaluasi lebih beragam dan memuat materi berupa identitas dari pulau dalam IAS.

Aturan permainan menginstruksikan pemain untuk membaca dan memahami dengan tepat materi yang terdapat pada setiap sisi balok IAS selama 2 menit setiap giliran. Kecepatan setiap giliran merupakan faktor utama ketangkasan. Karenanya, peneliti akan menguji hubungan kecepatan rata-rata setiap giliran terhadap nilai kognitif dari pemain. Hal tersebut guna membuktikan adanya suatu hubungan antara ketangkasan dengan kemampuan kognitif pemain. Hasil rata-rata penilaian kognitif dan kecepatan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hubungan rata-rata nilai kognitif terhadap kecepatan rata-rata setiap giliran

Kategori	Nilai kognitif		Nilai rata-rata kognitif	Kecepatan rata-rata setiap giliran
	1	2		
SMPN	9,87	45,20	27,53	45
SMPS	9,73	46,45	28,09	69
MTsN	4,96	39,16	22,06	56
SMPK	9,41	49,13	29,27	30
Nilai korelasi	-0,4 (korelasi negatif sedang)			

Atas dasar tabel tersebut, maka korelasi antara nilai kognitif dan kecepatan rata-rata setiap giliran memiliki korelasi negatif lemah, yaitu sebesar -0,4. Hasil tersebut menunjukkan adanya suatu perbandingan, yaitu semakin kecil waktu yang dibutuhkan untuk setiap giliran (cepat) berkorelasi secara sedang terhadap nilai kognitif atas pengenalan pulau melalui media IAS.

C. Generalisasi Pembahasan Modifikasi Ias Sebagai Media Pengenalan Pulau Di Indonesia

Penelitian ini menghasilkan suatu modifikasi berbeda antara Uno Stacko, Jenga dan IAS. Di mana modifikasi IAS akan berkenaan dengan modifikasi bentuk, materi dan aturan permainan. Ketiga modifikasi tersebut akan secara simultan memberikan hubungan terhadap upaya pengenalan pulau di Indonesia bagi pemain.

Dalam pengujian efektifitas, IAS akan dimainkan selama 6 kali dengan pemain sebanyak 3 kelompok yang terdiri 6 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Selama permainan, pemain akan diuji pengenalan atas pulau di Indonesia melalui soal bentukan pre test dan post test, selanjutnya pemain akan diuji pemahaman atas materi yang terdapat di sisi balok IAS melalui soal bentukan evaluasi 1 dan 2. Penelitian menggunakan 4 jenis SMP dan pemain yang berasal sebagai anggota OSIS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai dari sisi kognitif. Peningkatan tersebut akan menunjukkan adanya pengenalan dan pemahaman atas pulau yang disajikan dalam balok IAS. Oleh karenanya, perulangan dalam memainkan IAS akan memberikan hubungan atas meningkatnya nilai pengenalan dan pemahaman bagi siswa.

V. PENUTUP

A. Simpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian adalah:

1. Modifikasi dari pembuatan *Indonesian Archipelago Stacko* mampu mengenalkan pulau di Indonesia bagi siswa SMP, hal tersebut terlihat dari bentuk modifikasi yang membagi wilayah Indonesia menjadi empat bagian besar sesuai dengan warna wildcard pada balok stacko. Selain itu, modifikasi dari *IAS* mampu mengenalkan

- pulau di Indonesia melalui ciri khas/identitasnya. Pada setiap balok *IAS* memberikan beragam informasi mengenai identitas pulau di Indonesia dan menjelaskan beberapa lokasi pulau. Selain itu munculnya 85% anggapan dari responden, bahwa modifikasi *IAS* mampu menyajikan materi yang informatif.
2. Efektifitas penggunaan *Indonesian Archipelago Stacko* sebagai media pengenalan pulau di Indonesia dapat terlihat dari hasil penelitian, di mana nilai bagian kognitif yang mengalami perubahan di semua kategori SMP baik perubahan pre-test ke post-test yang mengalami kenaikan rata-rata 15,52 poin dan kenaikan di evaluasi 1 dan evaluasi 2 secara rata-rata sebesar 25,2 poin. Ditinjau dari nilai secara kognitif dan ketangkasan berdasarkan kategori sekolah dan jenis kelamin bagi siswa SMP

B. Saran

Adapun saran berdasarkan penelitian ini adalah perlunya penelitian lanjutan dalam menguji hubungan antara perbedaan kategori sekolah dan jenis kelamin terhadap hasil secara kognitif dan penilaian ketangkasan. Dalam penelitian ini, hanya melibatkan 12 anggota OSIS, sehingga harapannya sampel dapat diperluas dan data lebih beragam. Semakin besar sampel akan terlihat nilai efektifitas dan hubungan penggunaan *IAS* terhadap pengenalan pulau-pulau di Indonesia.

Keterbatasan waktu dan biaya menjadi faktor pendorong penelitian ini bersifat sederhana. Peneliti menyadari kapasitas akan penulis, sehingga merekomendasikan agar hasil penelitian ini mampu disempurnakan dengan cara menjadikan alat tersebut sebagai media sosialisasi pengenalan negara Indonesia. Kemudian, perlunya penelitian tingkat lanjut untuk memahami hasil perbandingan antara jenis kelamin, nilai kognitif, dan aspek ketangkasan yang ditinjau dari pendekatan ilmu sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game edukasi " Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta* .
- Iltizam, U. (2013). Panji Petir Pena Ajaib Dalam Peta Interaktif Untuk Pembelajaran Pengenalan Kepulauan Indonesia di Sekolah Dasar. *Universitas Gadjah Mada Press* .
- Jovita Nathania, M. C. (2012). Tingkat Keberhasilan Kartu Terumbu Karang Terhadap Meningkatnya Pengetahuan Tentang Ekosistem Terumbu Karang. *LKIR ke 44 LIPI* .
- Lasabuda, R. (2013). PEMBANGUNAN WILAYAH PESISIR DAN LAUTAN DALAM PERSPEKTIF NEGARA KEPULAUAN REPUBLIK INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Platax Vol I-2 Januari* , 92-101.
- Nurfitri Rejeqi, d. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO BEAM MAGIC PADA MATERI LOGIKA MATEMATIKA UNTUK KELAS X SMA. *Universitas Islam malang Pendidikan Matematika* .
- Ramadhani, M. (2012). Universitas Negeri Yogyakarta. *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TARAkan* , 32.
- Setiawan, P. (2012). APLIKASI PENGENALAN tarian tradisional pulau sumatera untuk siswa SD menggunakan adobe flash. *Universitas Gunadarma* .
- Sumardiono. (2015). *Permainan keluarga: Uno Stacko*. Jakarta: Elex Media.
- Unorules. (2016). *Uno Stacko Rules*. <http://www.unorules.com/uno-stacko/>.