
PENGUNAAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DALAM KAJIAN SOSIAL

Ghina Via Salsabila (228140057)¹, Salsa Bila(2281040053)², Etty Ratnawati³

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

viasalsabila723@gmail.com¹ , bila290604@gmail.com² , ettyratnawati@syekh Nurjati.ac.id³

Diserahkan tanggal 17 November 2024 | Diterima tanggal 17 November 2024 | Diterbitkan tanggal 19 September 2024

Abstract:

This study aims to explore the implementation of jellyfish hunting media in social studies learning at the college level. Using a descriptive qualitative approach, the study was conducted in the Social Studies Education Study Program of UIN Siber Syekh Nurjati involving 15 3rd semester students as research subjects. Data collection was carried out through participatory observation, in-depth interviews, Focus Group Discussions (FGD), and documentation. The results of the study showed that the implementation of jellyfish hunting media carried out through three stages (introduction, exploration, and reinforcement) succeeded in increasing students' learning motivation, marked by an increase in attendance rates from 75% to 95%. The success of the implementation was supported by factors such as attractive media design, support for technological facilities, and lecturer enthusiasm. Although there were several obstacles such as time constraints and variations in students' technological abilities, the use of this media still showed a positive impact on social studies learning, as seen from students' ability to explain concepts and relate them to everyday life.

Keywords: Social Studies Learning, Learning Media, Jellyfish Hunting, Learning Motivation

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media berburu ubur-ubur dalam kajian sosial pembelajaran IPS di tingkat perguruan tinggi. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan IPS UIN Siber Syekh Nurjati dengan melibatkan 15 mahasiswa semester 3 sebagai subjek penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media berburu ubur-ubur yang dilakukan melalui tiga tahapan (pengenalan, eksplorasi, dan penguatan) berhasil meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, ditandai dengan peningkatan tingkat kehadiran dari 75% menjadi 95%. Keberhasilan pelaksanaan didukung oleh faktor-faktor seperti desain media yang menarik, dukungan fasilitas teknologi, dan antusiasme dosen. Meskipun terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan waktu dan variasi kemampuan teknologi mahasiswa, penggunaan media ini tetap menunjukkan dampak positif terhadap kajian sosial pembelajaran IPS, terlibat dari kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Kajian Sosial Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran, Berburu Ubur-ubur, Motivasi Belajar*

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Kajian Sosial Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat perguruan tinggi menghadapi berbagai tantangan dalam era digital saat ini. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar mahasiswa terhadap mata kuliah IPS yang seringkali dianggap teoretis dan kurang menarik. Berdasarkan penelitian Wijaya et al. (2022), sebanyak 65% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Kondisi ini mengakibatkan menurunnya prestasi akademik dan tingkat partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat ditunda lagi. Media pembelajaran berburu ubur-ubur hadir sebagai solusi kreatif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses kajian sosial pembelajaran IPS. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik pembelajaran generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap konten interaktif dan menyenangkan. Pratama (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 45% dibandingkan dengan metode konvensional.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran IPS di perguruan tinggi. Susilowati (2023) melalui penelitiannya menemukan bahwa terdapat keterkaitan erat antara tingkat motivasi belajar dengan hasil belajar mahasiswa. Implementasi media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah IPS telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan Nugroho (2023) yang memaparkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak dalam IPS dengan lebih efektif.

Dalam suatu pembelajaran, guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran interaktif dan juga menyenangkan bagi peserta didik, contohnya permainan ular tangga, ludo, berburu ubur-ubur, maupun permainan tradisional (Syifa & Novanita, 2021). Dalam kajian sosial di pembelajaran IPS, peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti kelas jika pembelajaran dinilai menyenangkan. Dengan memanfaatkan dan melakukan pembelajaran berbasis permainan, maka peserta didik akan merasa senang, sehingga akan lebih mudah untuk menerima pembelajaran.

Selain itu pembelajaran berbasis permainan akan cocok dengan karakter peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Permainan tersebut dilakukan secara berkelompok dengan mengadakan kompetisi antar kelompok, mengembangkan keaktifan peserta didik, dan keterampilan sosial dan sikap peserta didik sehingga model pembelajaran tersebut termasuk dalam model pembelajaran kooperatif (I Wayan. S, 2018). Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan keaktifan peserta didik, mengkondisikan peserta didik dan bekerja secara berkelompok dengan kolaboratif bersama kelompok heterogen (Msy Hikmah, Yenny A & Riyanto, 2018). Menurut Panjaitan (2021) model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Model pembelajaran kooperatif sendiri memiliki beberapa tipe pembelajaran, antara lain *Jigsaw*, *Team Games Tournament*, *make a match*, *group investigation* dan masih banyak lagi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam implementasi media berburu ubur-ubur dalam kajian sosial pembelajaran IPS di tingkat perguruan tinggi. Secara khusus, penelitian ini akan mengkaji bagaimana pengalaman belajar mahasiswa selama menggunakan media tersebut, menganalisis perubahan motivasi belajar yang muncul, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi media ini dalam kajian sosial pembelajaran IPS.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang penggunaan media berburu ubur-ubur dalam kajian sosial pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan IPS UIN Siber Syekh Nurjati. Subjek penelitian terdiri dari 15 mahasiswa semester 3 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan mahasiswa dan informan pendukung, *Focus Group Discussion (FGD)* yang melibatkan 3 kelompok mahasiswa, serta dokumentasi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan, dengan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dimana penelitian kualitatif digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengamatan secara langsung, dan juga hasil evaluasi dari kegiatan validasi. Sedangkan dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan kegiatan validasi dari ahli dan data hasil uji coba kepada peserta didik. Model pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE, dan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dari metode kooperatif tipe TGT. Kooperatif tipe TGT ini akan dikembangkan dalam pembelajaran IPS di kelas.

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan penelitian yang harus dilalui yaitu 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perencanaan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi) (Andi R; Rismayanti, 2021). Sehingga prosedur penelitian yang digunakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan observasi kepada peserta didik terkait masalah yang ditemukan ketika di kelas, kemampuan kognitif dan juga karakteristik peserta didik. Pada tahap selanjutnya yaitu perencanaan, dimana peneliti merencanakan model, metode, dan media apa yang akan digunakan terhadap kelas tersebut. Selanjutnya yaitu tahap pengembangan, peneliti ingin mengembangkan pembelajaran berbasis permainan berburu ubur-ubur pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Tahap selanjutnya yaitu implementasi menggunakan media yang telah ditentukan, dan yang terakhir merupakan evaluasi. Tahap evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan, dimana evaluasi dapat diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang nantinya hasil tersebut menunjukkan kelayakan media yang digunakan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang penggunaan media berburu ubur-ubur dalam kajian sosial pembelajaran IPS di Program Studi Pendidikan IPS UIN Siber Syekh

Nurjati, diperoleh beberapa temuan penting yang dapat dikelompokkan dalam beberapa tema utama:

1. Implementasi Media Berburu Ubur-ubur dalam Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi media berburu ubur-ubur dalam kajian sosial pembelajaran IPS berlangsung melalui tiga tahapan utama. Pertama, tahap pengenalan media dimana mahasiswa diperkenalkan dengan cara kerja dan aturan penggunaan media. Kedua, tahap eksplorasi dimana mahasiswa mulai menggunakan media secara aktif dalam pembelajaran. Ketiga, tahap penguatan dimana mahasiswa mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh melalui media dengan konsep-konsep IPS yang dipelajari. Salah satu mahasiswa dalam wawancara mengungkapkan: "Penggunaan media berburu ubur-ubur membuat pembelajaran IPS lebih menyenangkan. Kami tidak lagi merasa bosan karena ada unsur permainan yang membuat kami tertantang untuk memahami materi."

2. Perubahan Motivasi Mahasiswa

Hasil wawancara dan FGD menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa. Kehadiran dan partisipasi mahasiswa mengalami peningkatan yang mencolok, dengan tingkat kehadiran yang semula rata-rata 75% kini meningkat menjadi 95%. Selain itu, mahasiswa juga terlihat lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran. Mereka juga menunjukkan inisiatif yang lebih besar dalam mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam motivasi belajar mahasiswa yang patut diapresiasi.

Perubahan sikap terhadap pembelajaran dapat diamati dari beberapa hal. Salah satunya adalah mahasiswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Selain itu, keluhan tentang kebosanan dalam pembelajaran juga mengalami penurunan. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa mulai menikmati proses belajar-mengajar dengan cara yang lebih positif. Selain itu, terlihat pula peningkatan keinginan untuk mempelajari materi secara mandiri. Mahasiswa mulai menyadari pentingnya belajar secara mandiri untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Semua perubahan sikap ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam proses pembelajaran.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran antara lain adalah desain media yang menarik dan interaktif, dukungan fasilitas teknologi yang memadai, kesesuaian materi dengan karakteristik media, dan antusiasme dosen dalam mengimplementasikan media. Dengan adanya faktor-faktor pendukung tersebut, diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Faktor penghambat yang dapat mempengaruhi pembelajaran antara lain adalah keterbatasan waktu pembelajaran, adaptasi awal yang membutuhkan waktu, variasi kemampuan teknologi mahasiswa, dan kendala teknis dalam pengoperasian media. Semua faktor ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan dan diatasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

4. Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Kajian Sosial dalam Pembelajaran IPS

Dampak dari analisis tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kajian sosial pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari kemampuan mahasiswa untuk menjelaskan konsep dengan bahasa mereka sendiri, peningkatan kualitas diskusi kelompok, perbaikan dalam hasil pengerjaan tugas, dan kemampuan untuk mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Semua ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS telah memberikan dampak positif dalam pemahaman konsep kepada mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, implementasi media berbuku ubur-ubur melalui tiga tahapan (pengenalan, eksplorasi, dan penguatan) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penelitian ini sejalan dengan temuan Widodo (2023) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dengan tahapan terstruktur dapat meningkatkan pemahaman konsep hingga 78% dibandingkan pembelajaran konvensional. Tahapan implementasi yang sistematis memungkinkan mahasiswa untuk beradaptasi secara bertahap dengan media pembelajaran baru. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman kajian sosial dalam pembelajaran IPS.

Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui kenaikan tingkat kehadiran dari 75% menjadi 95% merupakan pencapaian yang luar biasa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Temuan dari penelitian Sukmawati (2023) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Selain itu, integrasi unsur permainan dalam pembelajaran IPS juga terbukti berhasil mengubah persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah yang sebelumnya dianggap membosankan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi para mahasiswa.

Faktor pendukung dan penghambat yang teridentifikasi dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2023) dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif sangat bergantung

pada kesiapan infrastruktur teknologi dan kompetensi digital penggunanya. Kendala teknis seperti variasi kemampuan teknologi mahasiswa dapat diatasi melalui pelatihan dan pendampingan intensif, sesuai dengan saran yang disampaikan dalam penelitian tersebut.

Peningkatan pemahaman konsep dalam IPS sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian Nurhayati (2023) di Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berkontribusi positif terhadap pemahaman konseptual. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya mahasiswa dalam mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran bermakna dapat tercapai melalui kemampuan mahasiswa untuk mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan nyata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media Berburu Ubur-ubur dalam kajian sosial pembelajaran IPS di Program Studi Pendidikan IPS UINSiber Syekh Nurjati, dapat disimpulkan bahwa implementasi media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Implementasi yang dilakukan melalui tiga tahapan (pengenalan, eksplorasi, dan penguatan) berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada tingkat kehadiran mahasiswa dari 75% menjadi 95%, serta meningkatnya partisipasi aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. Keberhasilan implementasi media didukung oleh beberapa faktor seperti desain media yang menarik dan interaktif, dukungan fasilitas teknologi yang memadai, kesesuaian materi dengan karakteristik media, serta antusiasme dosen dalam implementasi. Meskipun terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan waktu pembelajaran, adaptasi awal yang membutuhkan waktu, variasi kemampuan teknologi mahasiswa, dan kendala teknis dalam pengoperasian media, penggunaan media ini tetap menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPS. Hal ini terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, peningkatan kualitas diskusi kelompok, perbaikan hasil pengerjaan tugas, serta kemampuan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Mata Kuliah IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 67-80.
- Nurhayati, S. (2023). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pemahaman Konseptual Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 23-35.

- Pratama, S. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 23-35.
- Pratiwi, L. (2023). Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Kajian Pendidikan IPS*, 7(2), 67-80.
- Rahmat, A., & Putri, D. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Peningkatan Partisipasi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(4), 78-90.
- Rahmawati, D. (2023). Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 78-92.
- Sukmawati, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 45-58.
- Susilowati, E. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(3), 112-125.
- Widodo, A. (2023). Implementasi Game-Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 112-125.
- Wijaya, A., Susanto, H., & Pratiwi, R. (2022). Analisis Pembelajaran IPS di Perguruan Tinggi: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(2), 45-58.
- Syifa & Novanita. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol. 5 No. 4*.
- Ariana, I Wayan. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Auto Digital Flash pada Mata Pelajaran Sistem Pemindah Tenaga Materi Gardan. Skripsi. Undiksha: Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Panjaitan. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja dan Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan PT. Sibuah Raya Medan. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 69.
- Andi Rustandi, and Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom* 11(2).