

PENGGUNAAN *AQ- WARS (ANSWER QUESTIONS WARS)* SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS

Fatma Kurnia Mayawati¹, Silvia Ivoni², Siti Mar'atus Sholihah³

¹Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, mayawati1232@gmail.com

² Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar saat ini. Utamanya pada mata pelajaran gabungan seperti IPS yang merupakan gabungan dari materi ilmu sosial. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Semakin sering media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik juga akan semakin bosan sehingga dibutuhkan adanya inovasi media pembelajaran baru. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data akurat. Tujuan dari penelitian ini untuk menemukan inovasi media pembelajaran baru dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pengajar dapat menggunakan inovasi media pembelajaran *AQ-Wars* yang berfokus pada peserta didik. *AQ-Wars* merupakan media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan beradu kecepatan dalam menjawab persoalan secara tepat. Dengan media pembelajaran ini peserta didik akan menjadi lebih aktif serta dapat mengeksklore pemikiran mereka lebih luas lagi.

Kata kunci

AQ-Wars , inovasi, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di sekolah memiliki permasalahan umum yang ada hingga saat ini yaitu peserta didik mudah merasa bosan. Hal yang mendasari sikap mudah bosan dari peserta didik biasanya lahir dari kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Kesulitan tersebut dikarenakan peserta didik sulit menghafalkan materi yang ada pada pembelajaran IPS. Selain itu pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang banyak tidak disukai karena terlalu banyak materi yang dibahas (Sutarti, 2014).

Penyampaian materi oleh pengajar juga menjadi masalah lain dalam pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut didasari oleh pembelajaran yang sering

kali dianggap kaku. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan pengajar terlalu sistematis sesuai dengan panduan atau kurikulum yang berlaku. Penyampaian materi ceramah yang terfokus oleh pengajar atau *teacher centris* mengakibatkan peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran (Setyowati, 2018). Perhatian peserta didik seharusnya menjadi hal yang paling penting demi optimalnya materi yang disampaikan sehingga peserta didik akan mudah menerima dan mudah memahami.

Anggapan dari peserta didik mengenai materi yang sulit dipelajari bukanlah tanpa alasan. Hal yang menjadi alasan paling mendasar tentang sulitnya materi IPS yaitu peserta didik membutuhkan konsentrasi tinggi dalam memahami beberapa materi. Materi yang ada dalam IPS sering kali dianggap tabu oleh peserta didik karena peserta didik kesulitan dalam memahaminya. Beberapa materi dituangkan dalam kalimat-kalimat yang sulit dipahami sehingga peserta didik perlu memahami dengan menggunakan penalaran.

Menurut Rivai (2018) pembelajaran IPS dianggap kurang penting oleh peserta didik dan di nomor duakan serta dianggap membosankan karena seluruh materinya membutuhkan hafalan. Oleh karena itu dari pendapat tersebut dapat diidentifikasi mengenai pembelajaran IPS. Pernyataan-pernyataan terdahulu menghasilkan penarikan kesimpulan yang kemudian dapat memunculkan permasalahan. Kesimpulan tersebut selanjutnya dapat digunakan sebagai landasan solusi untuk penyelesaian masalah yang telah teridentifikasi.

Upaya yang dapat dilakukan sebagai solusi untuk mengurangi masalah belajar pada mata pelajaran IPS yaitu menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi namun adakalanya diperlukan inovasi media pembelajaran baru yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* dengan melibatkan peserta didik secara aktif dapat dijadikan sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* akan berfokus pada peserta didik sehingga peserta didik akan terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar dan memunculkan pemikiran yang lebih luas.

Adanya inovasi media pembelajaran baru ini diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap materi IPS. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat memaksimalkan capaian peserta didik dalam pembelajaran IPS. Untuk mengetahui spesifikasi dan model pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* penulis akan membahas konsep dan pengimplementasian media belajar ini. Bagaimana awal mula muncul pemikiran media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* dan mengapa media pembelajaran cocok untuk pembelajaran IPS.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsi tingkah laku, perbuatan, perkataan lisan maupun tulisan dan tingkah laku yang diamati dari hasil orang-orang yang diteliti. Metode ini digunakan untuk mengetahui hambatan-hambatan dan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Sumber data yang digunakan dalam penulisan ini adalah sumber data berdasarkan observasi dan wawancara. Selain itu penelitian ini juga menggunakan sumber data berupa studi literatur dari jurnal atau artikel yang berkaitan dengan pembahasan di dalam artikel ini. Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data terkumpul dengan menyatukan hasil observasi, wawancara dan studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran IPS karena dianggap membosankan dan memiliki banyak materi hafalan. Penyampaian materi oleh pendidik juga berpengaruh pada capaian pembelajaran peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan dalam menyampaikan suatu pembelajaran (Tafonao, 2018). Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan baru agar lebih tertarik dengan pembelajaran IPS. Peserta didik perlu menerapkan inovasi pembelajaran baru yang mampu melibatkan peserta didik aktif secara langsung dalam proses pembelajaran.

Inovasi pembelajaran adalah suatu ide atau upaya baru untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus untuk memenuhi tuntutan perkembangan pada bidang pendidikan (Puspitasari, 2014). Oleh karena itu penulis menciptakan inovasi pembelajaran baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik menyukai dan tertarik dengan pembelajaran IPS. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik akan dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut dinamakan *AQ-Wars (Answer Questions Wars)*. Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga tidak membosankan dan peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran secara maksimal.

A. Inovasi Media Pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)*

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar telah menjadi sebuah keharusan saat ini. Hal ini tidak diragukan lagi karena media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran akan lebih memudahkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan oleh pendidik utamanya dalam pembelajaran IPS. Seperti yang diketahui IPS merupakan mata pelajaran gabungan dari ilmu-ilmu sosial. Adanya inovasi media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* diharapkan dapat

membangkitkan semangat belajar peserta didik agar lebih menyukai pembelajaran IPS.

AQ-Wars (Answer Questions Wars) merupakan media pembelajaran baru yang mana melibatkan peserta didik secara langsung terjun ke lapangan untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Peserta didik nantinya akan diberi sedikit penjelasan atau arahan mengenai materi yang akan dibahas secara singkat setelah itu akan diberikan kebebasan mencari sendiri kelanjutan dari materi yang diberikan. Hal tersebut dilakukan karena pendidik ingin memberikan ruang berpikir kepada peserta didik tentang apa yang mereka pikirkan sehingga peserta didik memiliki kesempatan menuliskan pemikiran mereka. Media pembelajaran ini juga dapat melatih pola pikir peserta didik sehingga peserta didik memiliki pola pikir yang lebih luas.

Media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* tercipta karena terinspirasi dari *wide game* atau permainan penjelajahan alam bebas pada pramuka. Kepramukaan merupakan kegiatan proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga yang dilakukan di alam terbuka yang sarannya membentuk akhlak, watak dan budi pekerti luhur (Robiah, 2018). *Wide game* merupakan salah satu permainan yang ada dalam pramuka yang dilakukan oleh regu atau tim dengan yang bersifat kompetitif. Melalui permainan tersebut kelompok atau tim harus saling bekerja sama dan kompak dalam melakukan pencarian jejak permainan. Dalam hal tersebut secara tidak sadar ada banyak hal yang dapat dipetik yaitu melalui permainan tersebut peserta didik akan lebih percaya diri dalam segi penampilan, berkomunikasi, mengemukakan pendapat, mengambil keputusan dan meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok.

B. Konsep Inovasi Media Pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)*

AQ-Wars (Answer Questions Wars) merupakan media pembelajaran secara langsung dengan menggunakan peserta didik sebagai subjek pelaku utama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* menggunakan metode pembelajaran diskusi namun diinovasikan dalam bentuk diskusi sambil bermain. Metode pembelajaran diskusi merupakan suatu proses bertukar pemikiran yang teratur dan terarah baik dalam kelompok kecil maupun besar dengan tujuan mendapatkan suatu kesepakatan dan keputusan bersama mengenai suatu masalah (Sari, 2014). Dalam media *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* pelaksanaan diskusi akan fleksibel sehingga peserta didik tidak mudah bosan.

Media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* berinovasi dengan menggabungkan metode diskusi dengan permainan. Melalui media pembelajaran ini proses pembelajaran dapat dilakukan di luar ruangan sehingga peserta didik dapat menikmati suasana yang berbeda. Namun area yang digunakan dalam media pembelajaran juga tidak perlu terlalu jauh dari ruangan sehingga peserta didik tetap dapat mengontrol kegiatan peserta didik. Hal tersebut dilakukan agar

pendidik mampu mengendalikan situasi dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan namun tetap kondisional dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Desain dari media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* ini dikembangkan dalam beberapa tahap yaitu, menentukan *spot* atau tempat yang akan digunakan dalam permainan, kertas petunjuk dan menyiapkan kunci jawaban. *Spot* yang telah ditentukan akan menjadi pos pemberhentian yang menyediakan petunjuk permasalahan. *Spot* yang digunakan juga harus dipastikan aman dan juga tidak terlalu menyulitkan peserta didik. Setelah *spot* ditentukan pendidik perlu mengorganisasikan alur dan jalannya media pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam perencanaan agar benar-benar matang sehingga dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang telah ditargetkan.

Adanya media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* diharapkan dapat mengubah *mind-set* peserta terhadap mata pelajaran IPS selama ini. Penerapan media belajar ini dapat merangsang peserta didik dalam berpikir. Rangsangan berpikir peserta didik akan menumbuhkan kreativitas mereka, serta dapat secara bebas dalam mengekspresikan perasaan terhadap mata pelajaran IPS. Kebebasan dalam menganalisa materi yang diberikan akan menambah pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri. Hal ini dikarenakan peserta didik secara aktif mencari pemecahan masalah berdasarkan pemikiran mereka sendiri dan kemudian disatukan dengan anggota kelompok yang lainnya.

Maka karakteristik dari media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* yaitu, proses pembelajaran berfokus pada keaktifan peserta didik. Media pembelajaran ini berbentuk tim atau kelompok diskusi. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan cara mengumpulkan seluruh petunjuk dalam pemecahan masalah. Media pembelajaran ini juga membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok dalam menemukan petunjuk maupun penyelesaian masalah yang diberikan. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk menganalisa masalah dan berpikir lebih terbuka.

Pengimplementasian media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* dilakukan dalam situasi nyata dalam proses pembelajaran, yang artinya tidak secara virtual ataupun *online*. Media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* melibatkan metode pembelajaran kooperatif yang berarti metode pembelajaran secara kelompok dengan pendidik sebagai pembimbing (Saputra, 2019). Metode pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang memfokuskan pada hasil akademik, kerja sama dalam kelompok, dan keterampilan setiap individu. Pernyataan tersebut sangat relevan dengan penggunaan media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* yang membutuhkan kerja sama tim dalam prosesnya serta menuntut keterampilan siswa dalam membangunnya.

Adapun tahapan dalam proses pembelajaran dengan media *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* yaitu:

- 1) Pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik secara singkat.
- 2) Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Peserta didik memberikan respon terhadap apersepsi dengan tujuan munculnya ketertarikan terhadap materi yang akan dipelajari.
- 4) pendidik mengarahkan agar peserta didik membentuk kelompok-kelompok yang heterogen.
- 5) Tiap kelompok menerima soal atau masalah yang berbeda.
- 6) Pendidik menjelaskan jalannya media pembelajaran, menunjukkan tempat pos pemberhentian, waktu pada setiap pemberhentian.
- 7) Peserta didik mengikuti setiap petunjuk yang ada.
- 8) Peserta didik melakukan diskusi dalam pemecahan masalah.
- 9) Hasil dari diskusi tersebut dapat ditarik kesimpulan oleh seluruh peserta didik dalam akhir pembelajaran.
- 10) Setelah mendapat kesimpulan dari masing-masing individu, maka evaluasi belajar juga dilakukan oleh seluruh peserta didik.
- 11) Pendidik memberikan *reward* atau penghargaan kepada seluruh peserta didik dalam kelompok-kelompok atas pembelajaran yang telah berlangsung.

C. Penerapan *AQ-Wars* (*Answer Questions Wars*) Sebagai Media Pembelajaran IPS

Penerapan media pembelajaran *AQ-Wars* (*Answer Questions Wars*) yaitu langsung pada praktek lapangan. Pendidik hanya memberikan penjelasan singkat di dalam kelas mengenai materi yang dibahas. Setelah itu pembentukan kelompok dan pembagian soal diskusi. Peserta didik akan diberi petunjuk permasalahan yang harus dipecahkan. Petunjuk tersebut akan digunakan untuk menjawab setiap soal yang ada pada pos pemberhentian. Petunjuk yang diberikan di tiap-tiap pos pemberhentian saling berhubungan agar memudahkan peserta didik dalam menyusun penyelesaian. Seluruh peserta didik harus aktif berpikir dalam kelompok dan saling bertukar pemikiran.

Pos pemberhentian akan dibagi menjadi tiga. Pos pertama dihitung dari kelas saat pemberian petunjuk awal. Peserta didik harus mampu menjawab petunjuk tersebut karena petunjuk tersebut berhubungan dengan soal yang diberikan di pos dua dengan diberikan waktu 10 menit. Di pos dua soal yang diberikan adalah masalah inti dari materi yang dibahas. Petunjuk dari pos pertama dan kedua kemudian akan dijawab oleh tiap-tiap individu terlebih dahulu. Setelah itu kelompok menuju ke pos tiga atau pos terakhir untuk berdiskusi menyatukan pemecahan masalah kelompok dengan waktu 15 menit. Pada pos ketiga ini setelah diskusi kelompok selesai maka akan diadakan diskusi bersama dengan kelompok lain.

Dalam penilaian pendidik menggunakan poin. Jadi, apabila dalam satu pos peserta didik kurang tepat dalam menjawab maka poin akan dikurangi. Hal

tersebut dilakukan agar peserta didik bersungguh-sungguh dalam pemecahan masalah sehingga tidak lupa dengan tujuan digunakannya media pembelajaran ini. Setelah diskusi bersama selesai kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapat hadiah atau penghargaan. Dengan penerapan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik lebih menyukai pembelajaran IPS dan memiliki semangat dalam belajar.

SIMPULAN

Inovasi media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)*. *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* merupakan media pembelajaran yang menggunakan peserta didik sebagai subjek sehingga peserta didik akan terjun langsung ke lapangan untuk mencari pemecahan masalah dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini terinspirasi dari *wide game* penjelajahan pramuka yang dapat menciptakan sikap percaya diri, dan kerja sama antar anggota kelompok. Dalam pengembangan media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* pendidik perlu menyiapkan beberapa hal seperti penentuan *spot* dalam permainan, kertas petunjuk petunjuk, dan kunci jawaban. Pelaksanaan media pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh tahap-tahap pelaksanaan.

Pengimplementasian media pembelajaran *AQ-Wars (Answer Questions Wars)* dilakukan secara langsung terjun ke lapangan. Nantinya peserta didik akan dibagi dalam bentuk kelompok. Setelah pembagian kelompok peserta didik akan menyebar mencari petunjuk pemecahan masalah yang diberikan. Petunjuk yang diberikan peserta didik merupakan petunjuk yang saling berhubungan antar pos pemberhentian. Setiap anggota kelompok harus memikirkan pemecahan masalah secara mandiri dan nantinya akan disatukan dengan anggota kelompok di pos pemberhentian terakhir. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan *reward* atau hadiah.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mengubah pemikiran peserta didik mengenai pembelajaran IPS. Melalui media pembelajaran ini juga diharapkan mampu membantu dalam proses pembelajaran IPS agar lebih menarik. Namun dalam penerapannya membutuhkan waktu yang lama dan pendidik perlu mempersiapkan segala secara matang baik dari segi materi yang akan disampaikan hingga *spot* yang akan dijadikan tempat permainan. Pendidik juga harus mampu menguasai kondisi kelas dan membimbing jalannya permainan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Dra. Hj. Sutarti, S. I. (2014). Pengaruh Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Think-Talk-Write Ditinjau dari Kredibilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Sosial dan Budaya*, Vol. 7, No. 1, 46-48.

- E. Sarah Arini Nur Siti Robiah, W. S. (2018). Teknik Bimbingan Kelompok melalui Metode Wide game. *Irsyad : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam Volume 6, Nomor 1*, 2-3.
- Immawati Nur Aisyah Rivai, T. W. (2018). Perbedaan Metode Debat Dan Ceramah Terhadap Penguasaan Konsep IPS Ditinjau Dari Berpikir Kritis Siswa . *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS Vol. 5, No. 1*, 2-4.
- Puspitasari, E. (2014). Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Edueksos Vol. 3, No. 1*, 29-31.
- Rini Setyowati, W. F. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia . *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Vol. 3, No. 1, p-ISSN: 2477-6254 e-ISSN: 2477-8427* , 15-16.
- Saputra, R. R. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Unsika Vol. 7, No. 1*, 22-25.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2, No. 2*, 103-104.
- Tri Intan Sari, Y. M. (2014). Penerapan Metode Diskusi dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas III dalam Pembelajaran Pkn Tema Lingkungan di SDN Sumberlesung 02 Ledokombo Jember. *JURNAL EDUKASI UNEJ Vo. 1, No. 2*, 37-38.

