

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI POKOK PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA DAN DUNIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 4 SIDOARJO TAHUN AJARAN 2016/2017

Andy Setiawan

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
Setiawanandy1993@gmail.com

Drs. Agus Sutedjo, M.Si
Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru geografi SMA Negeri 4 Sidoarjo, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan terhadap siswa kelas XI IPS beberapa tahun sebelumnya selalu menggunakan metode yang sama setiap tahunnya sehingga membuat para siswa merasa bosan, dan dari hasil wawancara yang juga dilakukan pada siswa kelas XI diketahui bahwa siswa menginginkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran, menilai aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, serta pengaruh media terhadap hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan, dan menilai. Subjek dalam penelitian adalah menggunakan siswa 2 kelas yang berbeda, yakni XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi media dan perangkat pembelajaran, observasi guru dan aktifitas siswa, serta tes. Data penelitian yang dibutuhkan dianalisis dengan menggunakan teknik antara lain melalui perhitungan yang menggunakan *Skala Likert* pada data validasi dan observasi serta menggunakan program SPSS dalam menganalisis hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli dan perangkat pembelajarannya mendapat penilaian sebesar 81,82% dan 80,77% oleh dosen ahli media serta ahli pembelajaran sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa, dibuktikan jika pengaruh penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik yakni sebesar 40,09% dibandingkan dengan metode yang lama pada kelas XI IPS 4 hanya mampu meningkatkan nilai sebesar 31,02%. Peningkatan nilai hasil belajar siswa masih bisa terus ditingkatkan jika aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajarannya dapat berjalan dan mendapatkan nilai maksimal, karena hasil nilai aktivitas guru dan siswa hanya berada pada rentang 61% - 80%.

Kata kunci : Pengembangan media, Media monopoli, Aktifitas siswa, Hasil belajar.

Abstract

The results of interviews conducted by the researcher to geography teacher of SMA 4 Sidoarjo, showed that teaching and learning process for eleventh graders of IPS (social science class) few years earlier always still used the same method. Thus, it made students feel bored and want a fun learning process used. The purpose of this research was to develop the instructional media, asses the activity of student and teacher during the teaching and learning process, as well as the influence of media on student's learning outcomes.

This research was the research develop of R & D (Research and Development) using ADDIE models and will do five steps research, that's analyze, design, develop, implement and evaluate. Subjects in this research were students in two different classes, they are XI IPS3 as the experimental class and class XI IPS 4 as the control class. Data collection technique used the validation sheet of instructional media and learning set, observation of teacher and students, as well as test. Gathering the data needed research, analyzed using technique such as through calculation using a Likert scale on the validation data and observations, and SPSS to analyze student learning outcomes.

The results of the research also showed that development of monopoliesmedia and the learning set were 81.82% and 80.77% by lecturer experts and learning experts so, that the media was categorized as very proper. The students' learning outcomes after using monopoly media was 40.09% higher than the old method in eleventh class of social science 4 by 31.02%. the students' learning outcomes could still be further improved if the activities of teachers and students during the teaching and learning process ran and got the the maximum value, because the results of the activity of teachers and students was only in the range of 61% - 80%.

Keywords: Media development, Monopoly media, Students' activities, Learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus – menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2010:14). Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi beberapa tingkatan, yakni Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi (PT).

Tingkat pendidikan yang dilalui oleh siswa pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh para guru berbeda - beda dengan menyesuaikan aspek - aspek yang harus dipenuhi seperti halnya kesesuaian dengan kurikulum, metode, media, dan karakteristik siswa yang diajar. Pembelajaran merupakan aktifitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:62).

Mata pelajaran Geografi di tingkat Sekolah Menengah Atas merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari sebab - akibat setiap gejala atau fenomena yang terjadi di permukaan bumi, baik peristiwa maupun permasalahannya melalui pendekatan keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan untuk kepentingan pembangunan (Bintarto, 1977:9). Pada saat ini, mata pelajaran geografi diajarkan pada kelas X – XII program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada satuan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas dan juga ditambahkan pada kelas lintas minat yang diisi oleh siswa program studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang ingin mempelajari ilmu Geografi.

Pendidik yang berkompeten dan mampu menjalankan RPP dengan baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Media pembelajaran juga berperan penting dalam hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Media yang dipergunakan dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pelajaran, karena melalui media siswa memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih lengkap.

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti terhadap guru pengajar geografi di SMA Negeri 4 Sidoarjo, bahwa selama beberapa kali tahun ajaran pada materi yang sama menggunakan media yang tidak jauh berbeda. Guru juga menyampaikan, bahwa waktu yang dimiliki terbatas jika akan dipergunakan untuk mengembangkan media pada materi yang diajarkan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang sama setiap tahun ajarannya memang sangat fluktuatif dan berubah - ubah dari setiap materi. Hasil menunjukkan rata - rata nilai yang belum mencukupi Kriteria Ketuntasan Minimum pada beberapa materi, salah satunya nilai pada materi pokok persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang menurut peneliti seharusnya bisa diperbaiki dengan dilakukannya pengembangan berupa media pembelajaran

sehingga juga dapat memberikan metode pembelajaran baru bagi siswa.

Karakter siswa juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi yang pra penelitian dalam mengamati karakter siswa diketahui jika siswa sangat senang dengan permainan, ditunjang dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa siswa dapat diketahui bahwa mereka menginginkan proses pembelajaran yang menyenangkan di dalamnya.

Berlandaskan hasil observasi dan wawancara siswa di lingkungan SMA Negeri 4 Sidoarjo, peneliti mencari referensi pengembangan media yang dianggap sesuai dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Peneliti menemukan referensi penelitian ilmiah yang pernah dilakukan oleh Arif Susanto (2011:98) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA” yang telah teruji kelayakannya dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa milik Imaniar Zulfiyah (2012:81) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMA”. Pengembangan media yang dilakukan memperoleh nilai keseluruhan 88,27% sehingga termasuk dalam media yang sangat layak. Nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media dapat mencapai nilai rata - rata 82,30 yang menunjukkan telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan oleh sekolah.

Penentuan materi yang akan dikembangkan pada media mengacu pada nilai rata - rata yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum serta isi materi yang menunjang pengembangan jenis media. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Materi Pokok Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017”. Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam hal ini yakni, dapat menghasilkan media yang berkualitas, menganalisis pengaruh media yang dikembangkan terhadap hasil belajar, serta dapat mengukur kemampuan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang merujuk pada pernyataan Sadiman,dkk (1986:80) bahwa “*permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti yang kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media permainan monopoli yang dilakukan pada materi pokok Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI SMA menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE yang telah dikembangkan oleh pakar teknologi pendidikan pada pertengahan tahun 1990. Pengembangan model ADDIE dilakukan oleh dua pakar yaitu Reiser dan Molenda. Reiser dalam Prawiradilaga (2008 : 61) merumuskan ADDIE dengan beberapa tahap, yakni *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (melaksanakan), *Evaluate* (menilai).

Desain penelitian pengembangan media monopoli geografi menggunakan eksperimen semu jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak, melainkan diambil 2 kelas (eksperimen dan kontrol) yang memiliki karakteristik dasar sama sehingga dapat dibandingkan hasil akhirnya untuk mengetahui pengaruh media yang sudah dikembangkan.

Data penelitian yang dibutuhkan dikumpulkan dengan beberapa cara/metode antara lain, wawancara, observasi, validasi dan yang terakhir adalah dengan menggunakan tes. Pelaksanaan wawancara dilakukan peneliti dalam masa prapenelitian untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi dalam proses pembelajaran geografi di lingkungan SMA Negeri 4 Sidoarjo sehingga, menjadikan motivasi tersendiri oleh peneliti dalam mencoba memecahkan permasalahan yang ada.

Rumusan penelitian pengembangan model ADDIE juga ditunjang dengan teknik pengumpulan data dengan teknik validasi. Validasi atau uji kelayakan berfungsi untuk mengukur seperangkat media permainan monopoli geografi yang dikembangkan dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia serta perangkat pembelajaran sebelum digunakan langsung pada proses pembelajaran. Penilaian uji kelayakan media dan perangkat pembelajaran mengacu pada tabel *Skala Likert* seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1 Kriteria Skala Likert

Kriteria	Nilai Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber : Riduwan (2012:15)

Tabel 1 menunjukkan nilai dan kategori dari setiap butir penilaian yang dilakukan oleh dosen selaku ahli media dan ahli pembelajaran. Penghitungan skor yang menggunakan *Skala Likert* dalam analisisnya menggunakan rumus :

$$\frac{F}{N.I.R} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Skor total.

N = Nilai tertinggi.

I = Jumlah pertanyaan.

R = Jumlah ahli/pengamat.

Hasil nilai akhir yang didapatkan pada validasi perangkat permainan dan pembelajaran selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan nilai kriteria interpretasi validasi media dan perangkat pembelajaran pada tabel 2 seperti di bawah ini :

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Validasi

Persentase	Kategori
0%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2012:16)

Butir soal yang dijadikan alat ukur *pre test* dan *post test* diuji pula validitasnya. Uji validitas soal yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji validitas konstruk yang dinilai dan direvisi oleh ahli pembelajaran sehingga, didapatkan soal yang baik dan valid untuk mengukur hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik observasi diterapkan peneliti dalam mengumpulkan data berupa lembar observasi guru dan penilaian aktivitas siswa selama proses pembelajaran terbatas di kelas eksperimen selama 3 kali pertemuan. Data hasil observasi yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis yang berbeda. Lembar observasi guru diisi oleh pengamat dengan menggunakan penilaian *Skala Likert* sama seperti pada tabel 1 serta rumus yang telah dijelaskan sebelumnya, kemudian diinterpretasikan menggunakan acuan pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Hasil Observasi

Persentase	Kriteria Penilaian
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2012:15)

Pengamat yang juga melakukan penilaian aktivitas siswa, menerapkan teknik analisis *Skala Guttman* untuk mengelola data. Penghitungan hasil nilai pada *Skala Guttman* terbagi menjadi antara YA dengan skor 1 dan TIDAK dengan skor 0, untuk kemudian dianalisis dalam rumus perhitungan :

$$P = \frac{\text{siswa yang melakukan aktivitas sesuai lembar observasi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hasil nilai persentase yang didapatkan pada penilaian aktivitas siswa diinterpretasikan ke dalam tabel 3 hasil observasi di atas. Teknik pengumpulan data yang terakhir menggunakan metode tes yang dilaksanakan pada awal sebelum pembelajaran (*pre test*) dan sesudah (*post test*). Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat diketahui ketercapaian KKM disetiap kelas dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil belajar siswa pada kedua kelas dijadikan sebagai perbandingan untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti. Perbedaan dapat diketahui melalui analisis statistic dengan melalui uji normalitas, homogenitas, dan yang terakhir uji *independent sample t test*.

HASIL PENELITIAN

Hasil penilaian *pre test* yang dilakukan pada pertemuan awal penelitian, dengan tujuan untuk menentukan kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode klasikal.

Berdasarkan hasil nilai *pre test* keseluruhan kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Sidoarjo, diambil 2 kelas yang mempunyai karakteristik sama atau tidak mempunyai perbedaan untuk dijadikan kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Peneliti membuktikan adanya nilai 2 kelas yakni kelas XI IPS 4 dan XI IPS 3 tanpa ada perbedaan yang berarti atau sama melalui uji *independent sample t test* dengan hasil 0,133. Peneliti memutuskan kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan media permainan monopoli, dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol yang melakukan proses pembelajaran normal seperti sebelumnya.

Penelitian pengembangan media permainan monopoli geografi pada materi pokok persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang menerapkan model pengembangan ADDIE terbagi menjadi *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Tahap proses penelitian yang telah dilakukan mempunyai fungsi dan hasil serta tujuan yang berbeda - beda.

Pada tahap *analyze* (menganalisis) peneliti yang telah melakukan wawancara terhadap siswa kelas XI IPS dan guru mata pelajaran geografi yang mengajar di kelas XI, diketahui bahwasannya proses pembelajaran yang telah dilakukan pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia seringkali sama. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti saat melakukan wawancara langsung tersebut, menjadi dasar peneliti untuk mencoba mengembangkan media berupa permainan monopoli dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

Tahap selanjutnya, peneliti melaksanakan *design* (mendesain/merancang) perangkat pembelajaran dan media monopoli geografi yang nantinya akan digunakan dalam penelitian. Perancangan perangkat pembelajaran yang dibuat mendapatkan nilai dari dosen ahli pembelajaran dengan nilai sebesar:

$$\frac{42}{4.13.1} \times 100\% = 80,77\%$$

Hasil persentase sebesar 80,77% sehingga masuk dalam kategori "SANGAT LAYAK" jika mengacu pada tabel interpretasi validasi perangkat pembelajaran yang terdapat pada tabel 4, yakni pada rentang antara 81% - 100%.

Develop yang merupakan tahap pengembangan media permainan monopoli dengan dilengkapi materi pembelajaran geografi. Perangkat permainan dimodifikasi sedemikian rupa guna memenuhi tujuan pembelajaran pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Hasil pengembangan media pembelajaran sebelum digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu harus melalui uji kelayakan dari dosen ahli media. Perangkat media permainan monopoli terdiri dari papan monopoli sebesar 50cm x 50cm yang berbahan dasar kertas *artpaper*, 1 set kartu kesempatan, 1 set dana umum, 1 set kartu hak milik dan 1 set kartu tahukah kamu yang berisi soal di dalamnya.

Uji kelayakan media monopoli geografi dengan materi pokok persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia, mendapatkan nilai dari dosen ahli media sebesar :

$$\frac{36}{4.11.1} \times 100\% = 81,82\%$$

Perhitungan persentase mendapatkan nilai sebesar 81,82%. Nilai seperangkat media permainan monopoli geografi yang dikembangkan oleh peneliti diinterpretasikan pada tabel 2 masuk ke dalam kategori "SANGAT LAYAK" yang berada pada rentang 81% - 100%. Proses *implement* (pelaksanaan) penelitian dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia, dilakukan selama 5 kali pertemuan yang dilaksanakan mulai dari tanggal 10 Agustus 2016 hingga 31 Agustus 2016.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli geografi dilakukan di kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen selama proses pembelajaran pada materi Persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Guru pengajar kelas XI IPS 3 juga dinilai menggunakan lembar observasi guru selama proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Penilaian guru dilaksanakan selama 3 kali pertemuan oleh pengamat dengan instrumen lembar observasi guru yang sudah disiapkan oleh peneliti sebelumnya dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini :

Tabel 4 Hasil Lembar Observasi Guru

No	Indikator	Pertemuan		
		2	3	4
1	Memulai pembelajaran dengan tepat waktu.	4	3	4
2	Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.	2	3	4
3	Memberikan motivasi kepada siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran.	3	3	3
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	3	3	3
5	Terbuka dalam memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.	2	2	3
6	Menjelaskan teknis penggunaan media monopoli selama proses pembelajaran.	2	3	4
7	Mengkondisikan kelas untuk memulai penggunaan media selama proses pembelajaran.	2	3	3
8	Mengawasi dan membimbing selama proses pembelajaran menggunakan media geografi monopoli.	2	3	4
9	Menjelaskan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.	2	3	3
10	Menutup proses pembelajaran dan menyiapkan siswa untuk pembelajaran dipertemuan selanjutnya.	3	3	4
Rata-rata Skor (Persentase)		65%	72,5%	87,5%

Sumber : Data primer yang diolah tahun 2016

Tabel 4 menunjukkan bahwa aktifitas guru mendapat rata - rata skor sebesar 75%. Interpretasi nilai berdasarkan tabel 3 termasuk kategori “BAIK” pada rentang nilai 61% - 80%. Nilai aktivitas siswa pada kelas XI IPS 3 yang menggunakan media permainan monopoli mendapatkan hasil yang berbeda setiap pertemuannya oleh pengamat dapat dilihat pada tabel 5 :

Tabel 5 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa

No	Indikator	Pertemuan		
		2	3	4
1	Siswa mendengarkan penjelasan petunjuk cara menggunakan media geografi monopoli.	47,22%	77,78%	66,67%
2	Siswa tidak bertanya ulang tentang cara bermain menggunakan media geografi monopoli.	69,44%	72,22%	80,56%
3	Siswa tidak bertanya tentang materi yang ada di dalam permainan geografi monopoli.	55,56%	52,78%	75%
4	Siswa menunjukkan ekspresi senang dan menikmati proses pembelajaran menggunakan media geografi monopoli.	69,44%	80,56%	88,89%
5	Siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran menggunakan media geografi monopoli.	50%	88,89%	80,56%
	Rata – rata skor setiap pertemuan	58,33%	74,45%	78,34%

Sumber : Data primer yang diolah tahun 2016

Hasil perhitungan yang didapat dan kemudian diinterpretasikan dengan tabel 3, pada pertemuan 1 termasuk kategori “CUKUP BAIK”, sedangkan pertemuan 2 dan 3 termasuk dalam kategori “BAIK”.

Tahapan yang terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah *evaluate* yang merupakan proses penilaian setelah dilakukannya proses pembelajaran. Berdasarkan data nilai *post test* yang didapatkan, diketahui persentase ketuntasan belajar siswa di kelas eksperimen menggunakan acuan nilai KKM sebesar ≥ 79 dengan rumus perhitungan: $\frac{32}{36} \times 100\% = 88,89\%$, dan pada kelas XI IPS 4 dengan hasil: $\frac{24}{36} \times 100\% = 66,67\%$

Nilai yang didapat dari kelas XI IPS 3 dan kelas XI IPS 4 dianalisis dengan perhitungan statistik melalui beberapa uji. Uji yang dilakukan pertama kali ialah uji normalitas pada kelas kontrol dan eksperimen yang menunjukkan angka 0,672 pada kelas kontrol dan 0,223 pada kelas eksperimen. Hasil perhitungan normalitas menunjukkan bahwa nilai pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Perhitungan selanjutnya dilakukan dengan menggunakan *Levene Statistic* untuk menguji homogenitas pada data *pre test* dan *post test*. Hasil perhitungan *Levene Statistic* menunjukkan nilai 0,372 pada data *pre test* dan 0,576 pada nilai *post test*. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pada data keduanya memiliki variasi sama atau dapat dikatakan merupakan data yang homogen.

Uji yang terakhir menggunakan uji *independent sampel t test* untuk membandingkan nilai pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan statistik *independent sampel t test* memperoleh nilai sebesar 0,133 pada data nilai *pre test* dan 0,009 pada nilai *post test*. Kesimpulannya, tidak ada perbedaan dari nilai *pre test* kedua kelas. Perbedaan hasil yang cukup signifikan ditunjukkan pada nilai *post test* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajarannya.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti mengacu pada pernyataan Sadiman (1986:99) “*Bila akan membuat program pembelajaran diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti serta dalam membuat program media, program itu perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa*”. Berdasarkan hal ini, peneliti mengembangkan media permainan monopoli dengan materi pembelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia di dalamnya.

Diedrich dalam Nasution (2000:91) menjelaskan bahwa “*Motor activities, aktivitas pembelajaran dengan melakukan percobaan, konstruksi, memperbaiki, dan bermain*” yang berarti permainan juga merupakan salah satu kegiatan aktivitas pembelajaran di dalam kelas yang telah dilengkapi materi pembelajaran untuk mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Uji validitas/kelayakan yang dilakukan peneliti terhadap media permainan monopoli geografi dan perangkat pembelajaran sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil uji kelayakan yang dilakukan mendapatkan nilai 81,82% sehingga dapat dikatakan “SANGAT LAYAK” oleh dosen ahli media. Perangkat pembelajaran yang dibuat juga harus melalui uji kelayakan pada dosen ahli pembelajaran yang mendapatkan nilai akhir sebesar 80,77% yang masuk dalam kategori “SANGAT LAYAK”.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:25) menjelaskan bahwa “*Aktivitas guru merupakan kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang efektif*” sehingga peneliti merasa perlu untuk melakukan penilaian terhadap guru selama menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pengamat melalui instrumen lembar observasi guru selama 3 kali pertemuan mendapatkan nilai rata - rata sebesar 75% yang termasuk dalam kategori “BAIK” dalam tabel interpretasi. Analisis dilakukan peneliti terhadap nilai *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil nilai *post test* siswa digunakan untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 78,24 dan pada kelas eksperimen sebesar 84,07.

Mengacu pada Sugiyono (2013:350) menjelaskan bahwa “*validitas instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruk dan validitas isi*”. Soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa diambil dari 15 soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas konstruk dari dosen ahli evaluasi sehingga dapat dipastikan kualitas alat ukur yang digunakan oleh peneliti.

Berdasarkan data nilai dari kedua kelas selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* yang didapatkan hasil 0,223 di kelas XI IPS 3 dan 0,672 pada kelas XI IPS 4. Hasil perhitungan tersebut membuktikan jika data nilai pada kedua kelas berdistribusi

normal. Data nilai siswa yang berdistribusi normal dilanjutkan untuk melakukan uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Levene Statistic*, sehingga didapatkan nilai *pre test* sebesar 0,372 dan data nilai *post test* sebesar 0,576. Hasil penghitungan menggunakan *Levene Statistic* membuktikan bahwa kedua data nilai tersebut memiliki variasi yang sama pada setiap kelompok.

Perhitungan yang terakhir untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan nilai dari kelas kelas kontrol dan eksperimen menggunakan uji *independent sampel t test* pada setiap kelompok nilai. Uji *Independent Sample t test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai *post test* diperoleh nilai ρ yang merupakan hasil perhitungan signifikansi sebesar 0,009. Nilai hasil perhitungan signifikansi mengacu pada nilai $\alpha = 5\%$ (0,05), sehingga $\rho < \alpha$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *post test* antara kelas XI IPS 3 (eksperimen) dan kelas XI IPS 4 (control).

Pengembangan media permainan monopoli geografi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Hasil belajar siswa akan lebih baik jika aktivitas siswa dan guru lebih dimaksimalkan, mengingat penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama 3 kali pertemuan hanya mendapat rata - rata nilai aktivitas siswa sebesar 70,37%. Nilai aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan media mendapatkan nilai rata - rata sebesar 75%. Sardiman (2005:72) menyatakan bahwa "*proses pembelajaran dikatakan efektif bila peserta didik bila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi*" yang berarti semakin aktif proses pembelajaran di kelas, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan adanya komunikasi yang baik dari pihak pengajar dan pembelajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Pokok Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Sidoarjo tahun ajaran 2016/2017" dapat disimpulkan bahwa :

1. Seperangkat media permainan monopoli geografi pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia, serta perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapatkan nilai dari dosen ahli sebesar 81,82% dan 80,77% sehingga masuk dalam kategori "SANGAT LAYAK".
2. Hasil belajar siswa terhadap acuan kriteria ketuntasan minimum pada kelas XI IPS 3 yang merupakan kelas eksperimen mencapai 88,89%, sedangkan pada kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol mencapai 66,67%.
3. Penilaian lembar observasi guru yang dilakukan oleh pengamat pada kelas XI IPS 3 yang proses pembelajarannya menggunakan media permainan monopoli geografi mendapat rata-rata capaian skor 75% dan termasuk dalam kategori "BAIK" berdasarkan tabel acuan interpretasi.

4. Aktifitas siswa kelas XI IPS 3 yang menggunakan media permainan monopoli geografi mendapat rata-rata skor 70,37% dari pengamat, jika diinterpretasikan menurut tabel termasuk dalam kategori "BAIK".

Saran

Saran yang dapat diberikan bagi beberapa pihak untuk mendapatkan hasil yang maksimal jika akan melakukan metode dan pengembangan yang serupa, antara lain:

1. Penggunaan media permainan monopoli geografi memerlukan alokasi jam mengajar yang cukup di setiap pertemuannya, karena terlalu singkat jika diterapkan pada proses pembelajaran di kelas dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran.
2. Kerjasama siswa untuk sportif dan serius dalam menggunakan media monopoli geografi sangat dibutuhkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Peneliti yang akan melakukan pengembangan media sejenis perlu mengembangkan materi secara mendalam untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintarto. (1977). *Interaksi Desa-Kota*. Jakarta: Ghalia.
- Dimiyati, M. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasution, S. (1997). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (1986). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA XI IPA*. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negeri Surabaya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Zulfiyah, I. (2012). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMA*. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya.