

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	JPIPS : JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 4, No. 1, Desember 2017 Halaman:37-47

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI

Tsuaibatul Islamiyah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
tsuaibatul@gmail.com

Abstrak: Sebagian siswa masih menganggap IPS sebagai pelajaran membosankan karena materi yang bersifat diskriptif mendorong guru menggunakan metode ceramah. Banyak siswa merasa bosan hingga mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Monopoli sebagai salah satu permainan yang menyenangkan dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran IPS. Sehingga siswa lebih giat dan semangat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa monopoli sebagai media pembelajaran IPS, mengetahui kevalidan monopoli sebagai media pembelajaran IPS, mengetahui perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan media monopoli. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Subyek penilaian produk untuk kelayakan bahan ajar modul terbatas pada tiga ahli yaitu ahli isi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Sasaran uji coba produk yaitu siswa kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang. Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS ini menghasilkan produk cetak yang menyerupai permainan monopoli yang semua komponennya bertemakan materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Dari analisis paparan data memiliki tingkat kelayakan dengan hasil validasi ahli isi mencapai tingkat kevalidan 95% menyatakan sangat valid, ahli media mencapai tingkat kevalidan 80% menyatakan valid, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 75% menyatakan valid. Nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol mencapai 72,5% dan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 79,1%. Pada uji *gain score* dapat diketahui kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen 19,7%. Dapat disimpulkan hasil belajar kelas menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS lebih meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS.

Kata Kunci: *media pembelajaran, permainan monopoli, IPS*

Abstract: *Some students still consider IPS as a boring subject. It is because almost all material contains descriptive so encourages the teacher used a lecture method. Many students felt sleepy when the learning occurred. Monopoly as one of the fun games could be modified into social instructional media. So that students could be more active and enthusiastic about learning. The aim of this research is: (1) Produce teaching materials in instructional media form; (2) Know the validity of instructional media; (3) Know the ratio of control class and experiment class result. The method that is used in this research is the Research and Development (R&D) method, to create teaching material. The subject of product assessment for the worthiness of this instructional media is divided by 3 experts: content expert, media expert, and learning expert. The target of product trial are the students of grade 8 Islamic Junior*

High School Student Nurul Ulum Malang. The result of this research is produced 3D product resemble a monopoly game. The difference is these learning media have material of Indonesia Freedom preparations theme. The result of this development research in the form of monopoly game has the level of eligibility by containing expert validity is 95%, media expert validity is 80%, and learning expert validity is 75%. The average of control class post-test result is 72.5, and experiment class post-test result is 79.1. On gain, score tries out knew that control class was increasing 14.3%, while experiment class was 19.7%. it can be concluded that learning outcome of the class using instructional media based on social science monopoly game is more increasing than a class which is not using instructional media based on social science monopoly.

Keywords: *instructional media, monopoly game, social science*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting bagi semua manusia. Karena pendidikan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan manusia sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu, Indonesia sangat membutuhkan kualitas pendidikan yang baik. Peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan terus-menerus melalui peningkatan proses pembelajaran dan faktor-faktor pendukungnya. Jika pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar maka tujuannya dapat dicapai secara efektif serta efisien. Hasil belajar yang diperoleh optimal sesuai tujuan yang ditetapkan (Zamroni, 2007).

Untuk memperlancar proses pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Secara harfiah, “media” berarti peranan atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pendapat lain mengatakan media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Kustandi, 2011).

Keberadaan media memang sangat penting dalam pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Media ajar dapat berfungsi sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sedangkan bagi siswa digunakan sebagai alat bantu dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan mendukung hasil belajar siswa (Sapta, 2009).

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Secara eksplisit ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata ajar selalu mengandung tiga aspek tersebut tetapi memiliki penekanan yang berbeda. Aspek kognitif lebih menekankan teori sedangkan aspek psikomotorik menekankan pada praktik. Kedua aspek tersebut selalu mengandung aspek afektif. Ketiga aspek hasil belajar tersebut menunjukkan tingkat keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari evaluasi hasil belajar. Data dari hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dijaring, dikumpulkan, dan kemudian dianalisis melalui prosedur dan alat penilaian sesuai dengan kompetensi /pencapaian indikator yang akan dicapai. Semakin banyak pencapaian indikator menunjukkan semakin berhasilnya proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media tersebut dapat berupa permainan (Haryanti, 2007).

Media permainan dipercaya sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Karena siswa dapat belajar tanpa tekanan karena pembelajaran dilakukan dengan aktif

dan menyenangkan. Merujuk dari pendapat Piaget, bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pembelajaran. Pengembangan media berbentuk permainan dapat berupa monopoli (Tedjasaputra, 2001).

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia yang tujuan permainannya untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila dia mendarat di petak yang belum dimiliki pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera, namun bila petak itu sudah dibeli pemain lain maka ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan. Pemenang permainan ini adalah pemain yang memiliki jumlah uang yang paling banyak (Kristiani, 2015).

Monopoli merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah contoh mata pelajaran yang sangat memerlukan media pembelajaran dalam pelaksanaannya. Permainan monopoli diintegrasikan ke dalam tema-tema yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial di antaranya sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial (Yustisia, 2007). Ilmu Pengetahuan Sosial juga bentuk penyederhanan dari ilmu-ilmu sosial yang dipelajari secara terintegrasi atau terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan (Somantri, 2001; Winataputra 2007; Sapriya: 2009). Media Monopoli IPS diharapkan menjadi produk yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini mendeskripsikan spesifikasi produk media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli, menganalisis validitas produk dan menganalisis perbedaan nilai hasil belajar kelas yang sudah menggunakan media permainan monopoli dengan kelas yang belum menggunakan media monopoli.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan menggunakan sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan Waler Dick & Lou Carey. Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut (Trianto, 2010).

Data yang diperoleh melalui penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian yakni validasi ahli dan uji coba lapangan. Validitas media pembelajaran diuji melalui penilaian yang dilakukan tiga validator, yakni validator ahli materi, validator ahli media dan validator pembelajaran yakni guru bidang IPS di MTs Nurul Ulum Malang.

Prosedur pengembangan media ajar ini ditempuh melalui beberapa tahap meliputi: 1) Tahap pra-pengembangan produk dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar; 2) Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan bahan ajar; 3) Tahap validasi dengan melakukan validasi isi, validasi media, dan ahli pembelajaran; 4) Tahap revisi produk untuk penyempurnaan bahan ajar; 5) Tahap uji coba produk dengan melakukan uji coba kepada siswa dengan menggunakan produk hasil pengembangan.

Tahap uji coba produk dimaksud untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Tahap uji coba yang dilaksanakan dalam pengembangan ini ada 3 (tiga) yaitu: tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan.

Pertama, tahap konsultasi terdiri dari: 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan; 2) Pengembang melakukan perbaikan media permainan monopoli berdasarkan konsultasi yang dilakukan dengan dosen pembimbing.

Kedua, Tahap validasi ahli melibatkan tiga ahli yakni ahli materi IPS khususnya sejarah, ahli desain produk, dan ahli pembelajaran IPS. Tahapan validasi ahli adalah sebagai berikut: 1) Ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran (guru mata pelajaran IPS kelas VIII) memberikan komentar dan saran terhadap media permainan monopoli yang dihasilkan. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan dosen IPS sebagai ahli isi materi IPS. Tahap kedua dilakukan ahli desain sebagai ahli media yang telah berkompeten di dalam teknologi. Tahap yang ketiga dilakukan ahli pembelajaran IPS yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Tahap terakhir untuk validasi media ajar yang dilakukan kepada 24 koresponden yaitu siswa kelas VIII-I. 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan. 3) Pengembang melakukan perbaikan media buku bergambar IPS berdasarkan penilaian dan tanggapan yang diberikan. Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli dalam pembelajaran.

Ketiga, tahap uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang yang terdiri dari: 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia menggunakan media permainan monopoli hasil pengembangan; 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media permainan monopoli materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia hasil pengembangan. 3) Pengembang melakukan perbaikan media permainan monopoli berdasarkan analisis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS didasarkan pada kenyataan belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki spesifikasi pembelajaran berbasis permainan monopoli. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa untuk belajar IPS.

Hasil pengembangan produk bahan ajar berupa media ini dimaksudkan sebagai pelengkap atau pendamping buku LKS yang sudah ada. Media pembelajaran berbasis Permainan Monopoli ini khusus hanya memuat satu materi saja yakni, materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

Spesifikasi produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini berbentuk pengembangan media visual yang disusun semenarik mungkin dengan desain yang bertema kemerdekaan Indonesia. Adapun komponen-komponen hasil spesifikasi produk berbasis permainan monopoli IPS meliputi Cover, Papan Permainan, Kartu Hak Milik, Kartu Doorprize, Kartu Pertanyaan, Uang-uangan, Pion, Dadu, Kartu Aturan Permainan.

Cover pada media ini adalah kotak yang digunakan untuk menampung isi media pembelajaran berbasis permainan monopoli, Judul yang di tulis pada cover adalah “Monosendo Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia”. Monosendo singkatan dari monopoli sejarah Indonesia.



Gambar 1. Cover

Papan Permainan Monopoli IPS memuat 28 buah petak yang terdiri dari satu petak start, satu petak penjara, satu petak parkir, satu petak merdeka, tiga petak kartu pertanyaan, tiga petak kartu doorprize dan 18 petak gambar tokoh yang berperan dalam proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Di tengah papan permainan monopoli IPS terdapat kolom kartu untuk kartu pertanyaan dan kartu doorprize.



Gambar 2. Papan Permainan

Kartu Hak Milik adalah kartu yang berisi materi-materi yang menjadi hak pembeli petak. Siswa yang membeli petak akan mendapatkan satu Kartu Hak Milik sesuai dengan kategori petak. Siswa yang telah memiliki Kartu Hak Milik wajib membacakan dengan keras isi dari materi yang ada pada Kartu Hak Milik dan mendapatkan kesempatan mendapatkan uang dari pemain lain yang melewati petak yang dibeli. Kartu ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menjawab pertanyaan.



Gambar 3. Kartu Hak Milik

Kartu Doorprize ini berisi hadiah atau hukuman seperti mendapatkan imbalan sejumlah uang dari bank, bebas parkir, kembali ke START, dan membayar pajak. Jumlah Kartu Doorprize ini berjumlah 11.



Gambar 4. Kartu Doorprize

Kartu Pertanyaan berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang ada pada materi. Pertanyaan ini sesuai pada materi yang ada pada Kartu Hak Milik, jika pemain mendapatkan kartu pertanyaan maka harus menjawab pertanyaan itu. Jika salah maka didenda sesuai dengan denda yang tertera pada Kartu Pertanyaan. Sebaliknya jika benar maka mendapatkan imbalan sesuai dengan yang tertera pada Kartu Pertanyaan.



Gambar 5. Kartu Pertanyaan

Dalam Permainan Monopoli IPS ini, uang-uangan digunakan untuk melakukan transaksi, sehingga pemain dapat saling membeli, menjual, membayar dan memberi kembalian. Uang-uangan yang digunakan adalah uang-uangan yang bernilai rupiah sesuai dengan mata uang Negara Indonesia.



Gambar 6. Uang-Uangan

Pion adalah istilah yang digunakan untuk penanda yang mewakili pemain. Pion dalam Permainan Monopoli IPS menggunakan bentuk bunga dengan warna yang beda agar dapat membedakan antara pemain satu dengan pemain lainnya.



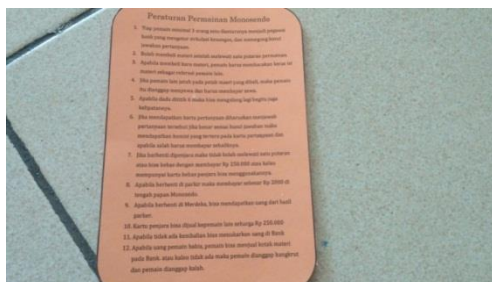
Gambar 7. Pion

Permainan ini menggunakan satu dadu. Karena petak dalam papan Permainan Monopoli IPS hanya berjumlah 28 petak, sehingga jarak loncatan tidak terlalu jauh dan banyak.



Gambar 8. Dadu

Kartu Peraturan Permainan Monopoli IPS berisi tentang cara-cara menggunakan Media Permainan Monopoli IPS yang akan dibacakan salah satu pemain yang menjaga Bank di awal permainan.



Gambar 9. Kartu Peraturan Permainan

Pembahasan

Analisis Data Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi dari ahli materi dikonversikan pada skala persentase yang didasarkan pada ketentuan kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70-85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Sumber: (Arikunto, 2006)

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk adalah sebagai berikut: 1) Skor 1 untuk sangat tidak jelas, sangat tidak sesuai, sangat tidak relevan, sangat tidak sistematis, sangat tidak memotivasi, sangat tidak dapat mengukur kemampuan; 2) Skor 2 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan; 3) Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan; 4) Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil ahli isi mata pelajaran sejarah IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut: 1) Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku sangat jelas dan sangat relevan; 2) Ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran cukup jelas dan relevan; 3) Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sangat jelas dan sangat relevan; 4) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan SK- KD yang ada sangat tepat; 5) Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan materi; 6) Relevansi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sudah relevan; 7) Media pembelajaran yang digunakan sangat menarik

untuk digunakan siswa; 8) Kualitas soal pada media pembelajaran sangat memberikan motivasi bagi siswa untuk dapat belajar lebih giat lagi; 9) Soal yang diberikan sudah sangat sesuai dengan materi pembelajaran; 10) Materi pada komponen media pembelajaran yang dibahas sudah sangat mendalam bagi siswa.

Dari angket tanggapan yang diisi dosen sejarah sebagai ahli materi, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$p = 95\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 95%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualitas valid sehingga materi buku ajar tidak perlu dilakukan revisi dan layak diimplementasikan.

Analisis Data Validasi Ahli Desain

Data hasil validasi dari ahli desain (media) dikonversikan pada skala persentase yang didasarkan pada ketentuan kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penskoran angket Validasi Media

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70-85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Sumber: (Arikunto, 2006)

Paparan data hasil validasi ahli desain media terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk kelas VIII adalah sebagai berikut: 1) Model desain pada media pembelajaran yang digunakan cukup menarik dan bagus; 2) Gambar yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan pembahasan; 3) Desain pewarnaan yang diterapkan pada media pembelajaran sudah sudah bagus; 4) Desain gambar yang diterapkan pada desain sudah cukup menarik bagi siswa dan yang memainkan; 5) Penempatan gambar pada media pembelajaran sangat tepat dan pas; 6) Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan desain yang lainnya; 7) Penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi sangat konsisten; 8) Penggunaan variasi jenis, ukuran, bentuk, dan huruf pada media pembelajaran sudah sesuai; 9) Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah cukup jelas untuk dipahami oleh siswa; 10) Desain cover pada media pembelajaran sudah cukup menarik.

Dari angket yang diisi dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli media, dapat dihitung persentase kevalidan media ajar dan media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$p = 80\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi

valid sehingga desain media ajar tidak diperlukan revisi dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Data hasil validasi ahli pembelajaran dikonversikan pada skala persentase yang dilakukan pada ketentuan tingkat kevalidan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.

Tabel 3. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Ahli Pembelajaran

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70-85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Sumber: (Arikunto, 2006)

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar pelajaran IPS; 2) Relevansi pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan media ini; 3) Media pembelajaran membuat siswa aktif di kelas; 3) Ketepatan ukuran huruf pada media pembelajaran tepat; 4) Kejelasan paparan materi dan soal pada media pembelajaran tepat dan sesuai; 5) Kesesuaian gambar dan materi pada media pembelajaran sesuai; 6) Media pembelajaran membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran; 7) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sesuai; 8) Jenis-jenis soal media pembelajaran telah sesuai materi; 10) Kemerintahan media pembelajaran sangat menarik.

Data angket tanggapan yang diisi oleh guru kelas VIII mata pelajaran IPS dapat dihitung tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$p = 75\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 75%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi cukup valid sehingga media ajar tidak diperlukan revisi dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Jadi berdasarkan hasil analisis data ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan media monopoli IPS valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase tingkat kelayakan media berdasarkan para ahli dan uji coba lapangan yaitu materi sebesar 95%, media (desain) sebesar 80%, dan pembelajaran 75%. Ketiga persentase tersebut masuk kualifikasi valid dan cukup valid sehingga tidak perlu revisi serta layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Analisis Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Media monopoli IPS yang telah layak digunakan kemudian diterapkan diujicobakan ke lapangan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah diterapkan, media monopoli IPS tersebut dapat dilihat manfaatnya dalam pembelajaran. Media mampu meningkatkan hasil pembelajaran atau tidak. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan

membandingkan nilai *post-test* dari kelas yang menggunakan media permainan monopoli IPS (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli IPS (kontrol). Hasil nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 4 dengan responden siswa masing-masing 24 responden.

Tabel 4. Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1	Kontrol	24	61	82	72,5
2	Eksperimen	24	60	91	79,1

Pada tabel 5 dapat dilihat hasil belajar siswa kelas kontrol rata-rata nilai *post-test* sebesar 72,5% dan kelas eksperimen yang diajar dengan media pembelajaran permainan monopoli IPS diperoleh nilai *post-test* sebesar 79,1 %. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan eksperimen menggunakan *uji gain score* (selisih nilai *post-test* dan *pre-test*) dapat diketahui kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS mengalami peningkatan sebesar 19,7%. Dengan begitu dapat disimpulkan hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran monopoli IPS lebih meningkat hasil belajar dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS.

Tabel 5. Data Hasil Belajar (*Gain Score*)

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>	<i>Gain Score</i>
1	Kontrol	24	58,2	72,5	14,3
2	Eksperimen	24	59,4	79,1	19,7

Selanjutnya, perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen juga dapat dilihat dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil perhitungan dimenunjukkan t_{hitung} (4,32) lebih besar dari t_{tabel} (2,020) maka H_1 diterima dan H_0 Ditolak. Sehingga dapat dibuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan.

Dari rata-rata diketahui bahwa x_2 lebih tinggi dari x_1 ($72,5 > 79,1$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari pada *post-test* kelas kontrol sekaligus menunjukkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang. Jadi, media monopoli IPS tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran tetapi juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS ini menghasilkan produk cetak yang menyerupai permainan monopoli yang semua komponennya bertemakan materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Dari analisis paparan data memiliki tingkat kelayakan dengan hasil validasi ahli isi mencapai tingkat kevalidan 95% atau sangat valid, ahli media mencapai tingkat kevalidan 80% atau valid, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 75% atau valid. Nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol mencapai 72,5% dan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 79,1%. Pada uji *gain score* dapat

diketahui kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen 19,7%. Hasil belajar kelas menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS lebih meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS. Jadi, media monopoli IPS layak digunakan dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Haryanti, Mimin. (2007). *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Perdesa Pers.
- Kristiani, D . (2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia
- Kustandi, Cecep. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapta, A. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran*, [Online] Diambil dari: <http://andy.sapta.blogspot.com/2009/01/pengembanganmediapembelajaranhtml>
- Soemantri, N. (2001). *Menggagas pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan & Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S. (2007). *Materi & Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yustisia, Tim Pustaka. (2007). *Panduan Penyusunan KTSP Lengkap (Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan) SD, SMP dan SMA*. Yogyakarta: PT Buku Kita
- Zamroni. (2007). *Meningkatkan Mutu Sekolah*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah