

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS X OTKP 1 DI SMKN 1 PASURUAN

Diah Agustina

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: diahagustina@mhs.unesa.ac.id

Durinta Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: durintapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 di SMKN 1 Pasuruan, kelayakan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 1, dan evaluasi siswa terhadap media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 1 di SMKN 1 Pasuruan. Metode yang digunakan yaitu R&D dengan model pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang memiliki empat tahap diantaranya; pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, namun penelitian pengembangan ini hanya dibatasi pada tahap pengembangan saja. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 1 dengan jumlah 20 siswa di SMKN 1 Pasuruan. Instrumen dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi dari ahli media, dan ahli soal serta angket evaluasi siswa. Hasil dari pengembangan media pembelajaran monopoli pada telah dikembangkan peneliti mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan, yang memiliki 4 tahap yakni define, design, develop, dan disseminate. Hasil analisis kelayakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan peneliti memperoleh nilai sebesar 86,02% dengan kategori sangat layak dari validasi ahli media dan 94,37% dengan kategori sangat sesuai diperoleh dari validasi ahli soal. Serta dari hasil analisis evaluasi siswa terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan peneliti memperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli, Administrasi Umum

Abstract

This development research aims to find out the development of monopoly learning media in general administration subjects in class X Automation and Office Management 1 in SMKN 1 Pasuruan, the feasibility of monopoly learning media in general administration subjects in class X Automation in Office Management 1, and student evaluation of media monopoly learning in general administration subjects class X Office Automation Governance 1 in SMKN 1 Pasuruan. The method used is R&D with a development model that refers to the 4-D development model of Thiagarajan which has four stages including; defining, designing, developing, and distributing, but this research development is only limited to the development stage. The subjects in this study were Grade X students of Office Management Automation 1 with a total of 20 students at SMKN 1 Pasuruan. Instrument and data analysis in this study used validation sheets from media experts, and expert questions and student evaluation questionnaires. The results of the development of monopoly learning media on researchers have been developed describing the process of developing learning media on subjects in General Administration class X OTKP 1 in SMKN 1 Pasuruan, which has 4 stages namely define, design, develop, and disseminate. The results of the feasibility analysis of the monopoly learning media developed by researchers obtained a value of 86.02% with a very feasible category from the validation of media experts and 94.37% with a very appropriate category obtained from the validation of the question experts. The results of the analysis of student evaluations of monopoly learning media that have been developed by researchers obtained a value of 90% with a very good category.

Keywords: Learning Media, Monopoly, General Administration

PENDAHULUAN

Di Indonesia saat ini sedang memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang berkompeten sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Salah satu cara untuk membentuk manusia yang memiliki kompeten tinggi yaitu dengan melakukan perbaikan terhadap kualitas pendidikannya. Oleh karena itu pendidikan memiliki

peranan penting dalam keberhasilan pembangunan tersebut. Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan atas dirinya, masyarakat, bangsa dan

negara (UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 n.d.).

Pendidikan dapat diperoleh melalui beberapa jalur, adapun jalur-jalur tersebut diantaranya yakni jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah dan memiliki jenjang pendidikan seperti Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi. Pendidikan non formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di luar pendidikan formal dan dilaksanakan secara terstruktur misalnya Taman Pendidikan Al-Qur'an, sekolah minggu yang dilakukan di Gereja, kursus musik, bimbingan belajar, dan sebagainya. Sedangkan yang dikatakan pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh melalui ruang lingkup keluarga dan lingkungan sekitar misalnya kegiatan belajar mandiri dengan orang tua dan kerja kelompok dengan sesama teman (UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 13 Ayat 1).

Seperti yang telah dijelaskan tersebut, bahwa sekolah adalah jenis pendidikan formal yang secara umum digunakan oleh setiap individu. Sekolah memiliki bentuk program yang jelas, yang sudah direncanakan dan telah diresmikan yang memiliki tata aturan formal, terprogram, bertarget dan bersasaran jelas, serta memiliki struktur kepemimpinan dalam penyelenggaraan yang resmi (Purwanto, 2014:79). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah atas yang dikelola oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan (Dikmenjur) dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa, menghasilkan siswa dengan tenaga kerja produktif, adaptif, dan kreatif serta mampu mengembangkan sikap profesional siswa dalam bekerja. Hal ini untuk mempersiapkan siswa supaya lebih mampu beradaptasi di lingkungan kerja. Seperti yang dijelaskan oleh (Sardiman, 2011:65) bahwa "lulusan sekolah kejuruan lebih mudah masuk kepasar kerja dibandingkan sekolah umum, karena mata pelajaran di sekolah kejuruan sudah disertai dengan praktik keterampilan".

Dengan memilih SMK, siswa akan dibekali skill dan kompetensi yang sesuai dengan apa yang diminatinya. Adapun kompetensi keahlian yang ada di SMK dikelompokkan dalam beberapa bidang antara lain: bidang Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Industri, Pariwisata, Administrasi Perkantoran, dan lain sebagainya. Namun, meskipun SMK lebih banyak materi praktik, SMK juga memiliki komponen pembelajaran yang sama seperti sekolah menengah atas lainnya. Komponen-komponen pembelajarannya diantaranya tujuan pendidikan, siswa, guru, materi pelajaran,

pendekatan dan metode, sumber belajar dan media atau alat..

Penerapan media pembelajaran di salah satu sekolah negeri di Pasuruan yakni SMKN 1 Pasuruan dalam menerangkan materi hanya menggunakan metode ceramah dengan bantuan teknologi LCD dan proyektor dalam kelas, terlebih lagi guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis power point saja yang mana akan menimbulkan rasa bosan terhadap siswa. Sehingga dibutuhkan media alternatif sebagai variasi media pembelajaran di kelas, hal ini supaya pemahaman siswa pada materi dapat meningkat, memotivasi siswa untuk belajar, serta meminimalisir rasa bosan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan dikatakan oleh (Isnaini and Rahmawati, 2015) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan daya serap serta retensi siswa.

Adapun beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru terdiri dari media visual, media audio, media proyeksi, benda tiruan/miniature, dan manusia. Pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan kondisi kelas, siswa dan tingkat efisiensi ataupun efektifitasnya. Fungsi utama dari media pembelajaran yakni untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2014:16) yang mengatakan bahwa "selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi". Pada siswa kelas X banyak siswa yang masih belum paham dalam pembelajaran di SMKN 1 Pasuruan, khususnya kelas X OTKP 1 yang masih belum banyak mengenal materi apa saja yang akan dipelajari di Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran terlebih untuk mata pelajaran Administrasi Umum, sebab pada mata pelajaran ini di semester ganjil lebih bersifat teori yang sangat menuntut siswa untuk menghafal atau mengingat materi-materi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan salah satu guru Prodi Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran yaitu ibu Mariani Setijo Oetami, S.Pd menjelaskan bahwa di kelas X OTKP 1 pada saat pembelajaran berlangsung seringkali siswa tidak memperhatikan, mengantuk ketika guru menjelaskan materi dan ketika guru bertanya kepada beberapa siswa mereka cenderung tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini disebabkan oleh beberapa komponen pembelajaran yang tidak berjalan efektif, salah satunya adalah media pembelajaran. Seperti yang dikatakan (Wiarto, 2016:31) komponen media adalah komponen yang tidak terlalu diperhatikan oleh guru, sebab guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam kelas .

Akan tetapi, pada dasarnya seorang tenaga pendidik tidak bisa terlepas dari media pembelajaran, sebab arti media pembelajaran itu sendiri adalah alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa (Sanjaya, 2015:30). Dengan kata lain media pembelajaran sangat dibutuhkan guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya bagian yang harus diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan karena adanya berbagai hambatan seperti terbatasnya waktu untuk membuat, sulit mencari media yang tepat dan sesuai, dan tidak adanya biaya.

SMKN 1 Pasuruan merupakan salah satu sekolah formal menengah kejuruan yang telah menerapkan Kurikulum 2013. SMKN 1 Pasuruan beralamatkan di Jl. veteran No.11 Kel. Bugul Lor Kec. Panggungrejo Kota Pasuruan. SMKN 1 Pasuruan didukung oleh tenaga pendidik yang berjumlah 126 orang dengan jumlah siswa sebanyak 2.057 siswa. Jumlah kelas di SMKN 1 Pasuruan sebanyak 54 kelas, yang terdiri dari kelas X, XI dan XII. SMKN 1 Pasuruan memiliki kompetensi keahlian yang berbedabeda, diantaranya: Akuntansi, Kimia Analisis, Kimia Industri, Multimedia, Pemasaran, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Penggunaan teknologi saat pembelajaran di SMKN 1 Pasuruan terbilang kurang baik, hal ini ditandai dengan penggunaan LCD dan proyektor yang hanya dimanfaatkan untuk power point saja. Yang artinya pembelajaran di kelas tidak memiliki variasi media pembelajarannya, sehingga kondisi seperti ini cocok untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan variasi terhadap media pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran alternatif yakni monopoli. Monopoli sendiri memiliki arti yakni suatu permainan papan yang berbisnis properti berupa aset bangunan seperti rumah, hotel, dan tanah. Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran monopoli adalah suatu media pembelajaran visual yang berbasis permainan papan dengan tujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui soal materi (Siskawati, Pargito, and Pujiati, 2016). Media monopoli ini dimainkan dalam bentuk kelompok, tiap kelompok beranggotakan 5 orang. Dengan ini dimaksudkan agar masing-masing siswa terlibat secara langsung dalam memperoleh pengalaman belajarnya dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga memudahkan siswa

dalam memahami serta mengingat materi yang dipelajari. Selain itu, dengan adanya media permainan monopoli ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menarik minat belajar siswa, dimana hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Siskawati, Pargito, and Pujiati, 2016). Media pembelajaran monopoli ini merupakan media pendukung dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini digunakan setelah guru menjelaskan materi pelajarannya. Media pembelajaran ini berisikan materi materi yang dikemas menjadi soal/pertanyaan. Media pembelajaran monopoli ini dinilai cukup efektif dalam proses pembelajaran, sebab dengan adanya media pembelajaran monopoli ini siswa mampu memahami dan mengingat materi pelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Siskawati, Pargito, and Pujiati, 2016).

Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R & D (Research and Development). R & D adalah metode peneliti yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dimana yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum pada Kompetensi Dasar 1 (Memahami Administrasi), 2 (Menganalisa Jabatan, Tugas, dan Uraian Pekerjaan Administrasi), dan 3 (Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi).

Pengembangan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan memiliki 4 tahap, yaitu: Tahap Pendefinisian (*Define*) dimana pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum sebagai media pembelajaran yang berbentuk cetak yang terdiri dari 5 langkah: 1) Analisis Awal; 2) Analisis Siswa; 3) Analisis tugas; 4) Analisis Konsep; 5) Perumusan Tujuan Pembelajaran. Selanjutnya, Tahap Perancangan (*Design*) dimana pada tahap ini terdiri dari 2 langkah: 1) Perancangan Materi pada Media Pembelajaran Monopoli; 2) Desain Awal Media Pembelajaran Monopoli yang dikembangkan. Tahap Pengembangan (*Develop*) dimana pada tahap ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli soal, analisis data dan revisi, uji coba terbatas serta

kelayakan media. Tahap Penyebaran (*Dessiminate*) dimana pada tahap ini tidak dijalankan sebab adanya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga peneliti.

Subjek uji coba terbatas pada penelitian ini yaitu siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan sebanyak 20 siswa. Dalam pengambilan subjek uji coba tersebut dengan menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Penelitian dilakukan di SMKN 1 Pasuruan yang beralamatkan di jalan Veteran No.11 Kel. Bugul Lor Kec. Panggungrejo Kota Pasuruan. Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti melalui saran dari dosen ahli, guru mata pelajaran Administrasi Umum, dan guru Multimedia di SMKN 1 Pasuruan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh peneliti melalui hasil penilaian dosen ahli, penilaian guru mata pelajaran Administrasi Umum, dan evaluasi siswa terhadap pengembangan media monopoli.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu: Lembar Validasi Ahli Media, Lembar Validasi Ahli Soal, dan Angket Evaluasi Siswa. Lembar validasi ahli media bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai kualitas media. Sedangkan pada lembar validasi ahli soal bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai isi dari materi yang telah dikemas menjadi soal/pertanyaan dalam media pembelajaran Kompetensi Dasar 1, 2, dan 3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala *Likert* yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1

Skala Penilaian Validator

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Sukardi (2014:175)

Angket evaluasi siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait penggunaan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan. Penilaian angket evaluasi siswa yaitu dengan menggunakan skala *Guttman* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2

Skala Penilaian Angket Evaluasi Siswa

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sukardi (2014:146)

Teknis analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu untuk menganalisis data berdasarkan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli soal, dan angket evaluasi siswa oleh responden. Adapun beberapa tahapan teknik analisis data dalam media pembelajaran monopoli antara lain: 1) Analisis validasi media adalah data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif guna memperoleh suatu gambaran atau komentar umum serta saran perbaikan yang telah diberikan oleh validator ahli media terkait media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan peneliti; 2) Analisis Validasi Soal data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif guna memperoleh suatu gambaran atau komentar umum serta saran perbaikan yang telah diberikan oleh validator ahli soal terkait kesesuaian pertanyaan-pertanyaan yang digunakan pada media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan peneliti. Data yang diperoleh dari hasil lembar validasi media dan soal dianalisis dengan menggunakan perhitungan rumus berikut ini:

$$\text{Tingkat Penilaian} = \frac{\text{Jumlah Skor pengumpulan Data}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:17)

Hasil persentase kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan. Berikut adalah kriteria interpretasi skor media:

Tabel 3

Kriteria Interpretasi Skor Media

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

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2016:17)

Hasil persentase kesesuaian soal terhadap Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan. Berikut adalah kriteria interpretasi skor soal:

Tabel 4
Kriteria Interpretasi Skor Soal

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

Sumber: Riduwan (2016:17)

Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum dapat dikatakan layak apabila rata-rata dari aspek lembar validasi ahli media dan ahli soal memperoleh $\leq 61\%$ dengan kriteria layak atau sesuai pada skor kriteria interpretasi.

Analisis angket evaluasi siswa merupakan data yang diperoleh dari lembar angket respon siswa terhadap Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan, yang akan dianalisis menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Penilaian} = \frac{\text{Jumlah Skor pengumpulan Data}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:15)

Setelah hasil evaluasi siswa sudah dihitung menggunakan rumus tersebut maka dari hasil perhitungan yang dilakukan diinterpretasikan menggunakan kriteria evaluasi siswa yakni berpedoman dengan skala guttman. Berikut adalah kriteria interpretasi skor evaluasi:

Tabel 5
Kriteria Interpretasi Skor Evaluasi Siswa

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

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2016:17)

Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran administrasi umum dapat dikatakan layak apabila rata-rata dari angket evaluasi siswa memperoleh $\leq 61\%$ dengan kriteria layak atau sesuai pada skor kriteria interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan:

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan teori pengembangan Thiagarajan dalam (Trianto, 2011:93) yang terdiri dari 4 tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Pengembangan ini merupakan tindak lanjut dari media pembelajaran yang digunakan sebelumnya yaitu powerpoint. Maka dari itu diperlukannya tahap kelayakan media melalui perhitungan validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa, hal ini digunakan sebagai bahan penilaian media yang dikembangkan. Berikut adalah tahap penelitian pengembangan media: 1) Tahap Pendefinisian (Define), pada tahap pendefinisian ini merupakan kegiatan awal mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan pada pengembangan media monopoli sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini terdiri dari 5 analisis pokok diantaranya analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran; 2) Tahap Perancangan (Design), pada tahap ini merupakan tahap awal dalam memulai perancangan dari sebuah produk yang berupa media pembelajaran baik dari segi pemilihan media yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi kelas maupun segi perancangan konsep media pembelajaran monopoli, mulai dari papan main yang berukuran 50cm x 50cm dengan jumlah petak sebanyak 24 petak; pion main dengan ukuran lebih besar daripada umumnya dan memiliki warna pink, biru, kuning, dan hijau; dadu main yang berbentuk kubus dengan ukuran 3,5cm yang memiliki 6 sisi, masing-masing sisi diberi warna titik angka yang berbeda-beda hal ini supaya dadu terkesan menarik; buku aturan main dengan ukuran 14cm x 17cm dengan kombinasi 2 warna yaitu kuning dan merah, buku ini berisikan keterangan indikator pencapaian, materi pokok, cara bermain, serta soal dan jawaban dari kompetensi dasar 1, 2, dan 3 dengan jumlah soal keseluruhan sebanyak 57 soal; buku pertanyaan KD 1 dengan ukuran 14cm x 17cm dengan kombinasi 2 warna yaitu oranye dan hijau, buku ini berisikan pertanyaan dari kompetensi dasar 1; kartu pertanyaan dengan ukuran 10cm x 12cm, dimana penggunaan warnanya disesuaikan dengan masing-masing petak, kartu ini berisikan pertanyaan kompetensi dasar 1, 2, dan 3; kartu properti dengan ukuran 10cm x 12cm, dimana penggunaan warnanya disesuaikan dengan masing-masing petak, kartu ini berisikan harga jual dan beli sebuah rumah ataupun hotel; kartu dana umum dengan ukuran 14cm x 8cm, dengan kombinasi 2 warna yaitu biru dan kuning, kartu ini berisikan pertanyaan seputar kompetensi dasar 2; kartu kemasan dengan ukuran 14cm x 8cm, yang mana penggunaan warnanya kombinasi 2 warna yaitu oranye dan hijau, kartu ini berisikan pertanyaan seputar

kompetensi dasar 3; 3) Tahap Pengembangan (Develop), pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar yaitu validasi ahli media dan validasi ahli soal, dimana validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli jurusan Teknik Informatika di Universitas Negeri Surabaya, dan guru ahli jurusan Multimedia di SMKN 1 Pasuruan, validasi media ini dilakukan guna untuk melakukan pengoreksian, penilaian serta memberikan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan validasi soal dilakukan oleh dosen ahli jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Surabaya, dan guru ahli jurusan Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Pasuruan, validasi ahli soal dilakukan guna untuk melakukan pengoreksian, penilaian serta memberikan saran yang berkaitan dengan pertanyaan atau soal yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti; 4) Tahap Penyebaran (Desseminate), Tahap ini adalah tahap penyebaran, dimana media pembelajaran yang sudah dikembangkan dilakukan penyebaran. Namun, tahap ini tidak dilakukan peneliti sebab adanya keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga.

Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan

Kelayakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diketahui dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli soal, kemudian dilakukan perhitungan dan dianalisis berdasarkan rumus dan interpretasi skor yang telah ditetapkan sebelumnya. Dimana rumus yang digunakan dalam menganalisis data yaitu jumlah seluruh validator dibagi dengan jumlah skor tertinggi dikalikan 100% (Riduwan, 2016:15). Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang diperoleh peneliti terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6

Rekapitulasi Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli

No	Validasi	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1	Ahli Media	86,02%	Sangat Layak
2	Ahli Soal	94,37%	Sangat Layak
	Rata-rata	90,19%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari validasi media memperoleh skor sebesar 86,02% dengan kategori sangat layak, sedangkan skor yang diperoleh dari ahli soal sebesar 94,37% dengan kategori sangat layak, sehingga dari kedua

validasi tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,19%, dimana hasil perhitungan tersebut menunjukkan interpretasi kriteria sangat layak, hal ini berdasarkan (Riduwan, 2016:17) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan layak apabila skor penilaian yang diperoleh $\geq 61\%$. Dari uraian tersebut, kesimpulan dari hasil validasi yang diperoleh oleh peneliti bahwa Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan layak dan dapat digunakan untuk memberikan variasi terhadap pembelajaran di kelas dan dapat dijadikan sebagai media pendukung pada saat akan melakukan review atas materi yang sudah diajarkan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Suprpto, 2013) yang berjudul Permaianan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA dengan menyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini and Rahmawati, 2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, dimana penelitian tersebut dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, kesimpulan dari hasil validasi yang diperoleh oleh peneliti bahwa Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan layak dan dapat digunakan untuk memberikan variasi terhadap pembelajaran di kelas dan dapat dijadikan sebagai media pendukung pada saat akan melakukan review atas materi yang sudah diajarkan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Suprpto, 2013) yang berjudul Permaianan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA dengan menyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini and Rahmawati, 2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, dimana penelitian tersebut dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Evaluasi Siswa terhadap Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan

Penilaian yang sudah dilakukan oleh empat validator kemudian dilakukan revisi oleh peneliti, hal ini guna semakin layak untuk diuji cobakan secara terbatas pada kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan. Setelah dilakukan revisi peneliti menguji cobakan media pembelajaran

tersebut secara terbatas kepada 20 siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan. Uji coba terbatas ini akan menghasilkan evaluasi siswa yang berisikan tanggapan baik komentar ataupun saran terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah uji coba dilakukan, siswa diberi angket evaluasi untuk mengisi pernyataan mengenai media pembelajaran yang baru saja dipraktekkan. Pada angket evaluasi siswa terdapat dua aspek, yakni aspek kualitas isi dan aspek intruksional yang mengacu pada teori Walker and Hess (Arsyad, 2014:259), serta dikembangkan dengan mengisi lembar angket evaluasi siswa yang berdasarkan kriteria penilaian dengan menggunakan skala *Guttman* (Sukardi, 2014:146) dengan memilih jawaban yang sesuai dengan keterangan yang ada “ya” bernilai 1 dan “tidak” bernilai 0. Adapun hasil rekapitulasi data evaluasi siswa terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan, sebagai berikut:

Tabel 7
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Penilaian Σ Siswa	%	Keterangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	53	83,33%	Sangat Baik
2	Kualitas Intruksional	127	90,71%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase Penilaian			90%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Hasil dari lembar evaluasi siswa terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan menunjukkan perolehan skor penilaian dari aspek kualitas instruksional tentang media pembelajaran monopoli dapat memberikan kesempatan belajar bagi siswa, memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa, hal ini ditunjukkan dengan skor penilaian yang diperoleh yakni 86,42%. Adapun perolehan skor penilaian dari aspek kualitas isi dan tujuan tentang media pembelajaran monopoli sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan sudah sesuai dengan situasi ataupun kondisi saat ini, hal ini ditunjukkan dengan skor penilaian sebesar 83,33%. Karena media pembelajaran monopoli ini merupakan media pendukung manual yang mana bisa digunakan tanpa bantuan handphone android, berjaga ketika ada pemadaman listrik, serta lab komputer yang tidak cukup, maka dari itu secara keseluruhan lembar evaluasi siswa memperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat baik untuk digunakan. Dari kategori tersebut, maka media pembelajaran monopoli ini telah memenuhi kriteria

kelayakan baik dari aspek kualitas isi dan tujuan maupun kualitas instruksional. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut (Riduwan, 2016:17) yang menyatakan bahwa media dikatakan layak apabila skor penilaian yang diperoleh $\geq 61\%$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli ini layak dan dapat digunakan sebagai variasi atau media pendukung dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh (Andriyani and Isnawati, 2016) yang mengatakan bahwa media permainan monopoli dikatakan layak digunakan hal ini berdasarkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan dengan kriteria sangat baik tersebut maka dapat dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung

PENUTUP **Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan oleh peneliti, dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian, diantaranya: 1) dihasilkan sebuah Media Pembelajaran Monopoli yang telah dikembangkan dengan bentuk papan catur ukuran 50cm x 50cm dengan jumlah petak 24 petak; 2) diperoleh tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dari validasi ahli soal dan ahli media dengan skor penilaian sebesar 84,02% dari ahli soal dan sebesar 94,37% dari ahli media. Dari hasil kedua validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya sebagai media pendukung; 3) berdasarkan hasil evaluasi siswa terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dengan uji coba terbatas pada 20 siswa ini memperoleh skor penilaian sebesar 90% yang dikategorikan sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dijelaskan, peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran monopoli sebagai media pendukung dan variasi dari media pembelajaran yang sudah ada, supaya siswa tidak mudah bosan dan dapat dengan mudah memahami serta mengingat materi yang telah dijelaskan sebelumnya; 2) Penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan ini hanya dilakukan pada materi terbatas yakni pada Kompetensi Dasar 1, 2, & 3 dan hanya pada Mata Pelajaran Administrasi Umum saja. Maka dari itu perlu untuk dikembangkan lagi dengan menggunakan Kompetensi Dasar lainnya dan mata pelajaran lainnya yang bersifat teori; 3) Media pembelajaran monopoli yang

dikembangkan ini dapat digunakan sebagai bahan review siswa atas materi yang dijelaskan, sebab media ini memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi; 4) Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran monopoli yang bersifat IT sehingga guru mempunyai 2 jenis media pembelajaran monopoli yakni manual dan IT serta dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Karina Putri, and Isnawati. 2016. "Pengembangan Monopoli Protista Sebagai Media Permainan Edukatif Untuk Siswa Kelas X." *BioEdu* 5(3): 460–66.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Isnaini, Anisa Nur, and Diana Rahmawati. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Pengembangan Media Pembelajaran* 2(1): 1–9.
- Purwanto, Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Medika Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siskawati, Maya, Pargito, and Pujiati. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa." *Jurnal Studi Sosial* 4(1): 72–80.
- Sugiyono. 2016. *Metode Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suprpto, Anis Nuryati. 2013. "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* 3(01).
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Belajar Publisher.
- UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1. *No Title*.
- Wiarto, Giri. 2016. *Media Pembelajaran: Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.