

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS CAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS JABATAN, TUGAS DAN URAIAN PEKERJAAN  
KELAS X MP 1 SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO**

**Mega Aruma Nurfitriana**

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: meganurfitriana@mhs.unesa.ac.id

**Jaka Nugraha**

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: jaka.unesa@gmail.com

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini guna mengetahui proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo, mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, mengetahui respon siswa dari media pembelajaran yang di kembangkan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Devolepment* (R&D). Model pengembangan yang digunakan ialah model 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilakukan uji coba terbatas dengan responden sebanyak 20 peserta didik Kelas X MP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan lembar respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validasi materi, analisis validasi media dan analisis lembar respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI yang diolah dengan program *Adobe Flash CS6* termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran diperoleh dari persentase penilaian ahli materi sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli media sebesar 82% dengan interpretasi sangat kuat. Sedangkan hasil respon siswa melalui uji coba terbatas didapatkan dari nilai persentase sebesar 88% dengan interpretasi sangat kuat. Dengan demikian, media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, *Computer Asissted Instruction*, Model Pengembangan 4D.

**Abstract**

The research is aimed to know the process of the development of media learning the game of monopoly -based CAI on a competency basis of analyzing the job position, assignments and job description grade X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo , determine eligibility media learning are developed to be reviewed based on the assessment of the subject matter experts and media experts , knowing the response students towards learning media which was developed .This type of research is research and development or *Research and Development* (R&D). This is used development of the 4D model by Thiagarajan consisting of several stages of the definition phase (*define*), design (*design*), development (*develop*), and the spread (*disseminate*). This research was conducted a limited trial with 20 respondents from grade X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo. The research instruments used in this study were material expert validation sheets, media expert validation sheets and student response sheets. Data analysis techniques used were material validation analysis, media validation analysis and student response sheet analysis. The results showed the development of a CAI-based monopoly game learning media that was processed with the *Adobe Flash CS6* program included in the category suitable for use as learning media obtained from the percentage of material expert ratings by 90% with very strong interpretation and media experts by 82% with very strong interpretation. While the results of student responses through limited trials obtained a percentage value of 88% with a very strong interpretation . Therefore, the CAI-based monopoly game learning media on basic competence analyzes of job positions, assignments and job descriptions are proper to used in the learning process in grade X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

**Keywords:** Learning Media, Monopoly Game, *Computer Asissted Instruction*, 4D Development Model.

## PENDAHULUAN

Kemajuan penggunaan teknologi saat ini berlangsung cepat dan pengaruhnya tersebar ke berbagai bidang kehidupan, termasuk ke dalam bidang pendidikan. Indonesia memiliki sistem pendidikan yang akan terus-menerus mengalami perubahan yang bertujuan guna mencapai pendidikan menjadi lebih terintegrasi. Sebagaimana telah diterangkan kedalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 “pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan dapat dipengaruhi oleh skema dan media dalam belajar dan pembelajaran berlangsung. Seorang guru harus mengetahui kondisi kelas serta alat pembelajaran apa yang selaras saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sesuatu perpaduan yang disusun mencakup komponen material, fasilitas, manusiawi, prosedur, dan perlengkapan yang mempengaruhi satu sama lain guna menggapai tujuan yang diinginkan, sehingga terdapat komunikasi yang terjalin saat pembelajaran antara guru selaku fasilitator untuk menyampaikan materi serta siswa selaku komunikator merupakan pengertian dari pembelajaran (Hamalik, 2017:57).

Kegiatan belajar yang menggunakan media serta metode pembelajaran lebih bervariasi karena bisa membuat perhatian siswa tertarik pada pembelajaran dan siswa dapat melangsungkan proses belajar yang lebih banyak karena guru tidak menjadi pusat pembelajaran melainkan siswanya, dan siswa juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mendemonstrasikan, melakukan, memerankan, mengamati, dan indikator pembelajaran sehingga siswa tidak kesulitan menguasai materi (Sudjana & Rivai dalam Arsyad, 2017:28).

Teknologi mampu memberikan daya tarik untuk dijadikan media saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat dijadikan guru dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi yang berkembang pesat. Macam-macam media jika ditinjau dari aspek pertumbuhan teknologi terdapat dua kategori leluasa, yakni media tradisional serta media teknologi mutakhir yang masing-masing mempunyai pilihan jenis media yang digunakan untuk kegiatan belajar. Media teknologi mutakhir atau media berbasis mikroprosesor memiliki beberapa pilihan jenis media untuk membantu proses pembelajaran yakni, interaktif, *computer asissted instruction* (CAI), *compact (video) disk*, permainan komputer, *hypermedia*, sistem tutor intelijen (Seels & Glasglow dalam Arsyad, 2017:35).

Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif salah satunya berbasis komputer, yaitu dikembangkannya sebuah media pembelajaran berbantuan komputer atau (*Computer based media*) (Munir, 2008:144). Melalui komputer bisa dirancang sebuah program pembelajaran. Salah satu program pembelajaran berbantuan komputer atau sering disebut CAI. CAI mendukung pelatihan dan pembelajaran namun bukanlah penyampai utama materi pelajaran (Arsyad, 2017:93). Selain itu jurnal penelitian yang membuktikan adanya peningkatan saat kegiatan pembelajaran berbasis komputer yaitu Yuniarti, Pramesti, & Susanti (2012) mengenai pengembangan media pembelajaran *virtual laboratory* berbantuan komputer dengan hasil penelitian yakni laboratorium virtual layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis komputer. Media CAI dapat dimodifikasi menjadi sebuah permainan untuk proses pembelajaran, salah satu permainan yang bisa dimodifikasi menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli dikarenakan monopoli adalah jenis permainan yang sudah umum beredar dimasyarakat, permainan ini juga dapat memaksimalkan peran *peer counselor* dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Bardi & Jailani tahun 2015 mengenai pengembangan multimedia sebagai pembelajaran berbantuan komputer pada siswa SMA membuktikan bahwasannya multimedia yang dikembangkan termasuk kategori “sangat layak”. Selain itu, penelitian dari Prasetyo & Nurhayati pada tahun 2015 tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif berbantuan CAI, siswa yang kesulitan dalam memahami materi sedangkan fasilitas multimedia yang ada di sekolah tersebut sangat mumpuni. Namun, fasilitas yang diberikan tersebut masih kurang dimanfaatkan secara maksimal. Permasalahan yang terjadi peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran yang menarik berbantuan dengan CAI. Media pembelajaran yang diciptakan peneliti termasuk kategori “layak” serta dapat diterapkan pada proses pembelajaran yang merupakan hasil dari penelitian yang dikembangkan.

Penelitian dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dikarenakan terdapat jurusan Administrasi Perkantoran dan fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran dan peneliti memilih kelas X MP 1 yang menggunakan bidang keahlian MP (Manajemen Perkantoran) yang menerapkan sistem kurikulum 2013 revisi 2017, dikarenakan siswa pada kelas tersebut memiliki karakteristik siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung dilihat dari saat guru menyampaikan materi, siswa memberikan umpan balik pada materi yang diajarkan. Peneliti menentukan untuk menggunakan mata pelajaran administrasi umum sebagai materi yang hendak diajarkan ke siswa dikarenakan mata pelajaran

administrasi umum kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan bisa membuat siswa lebih memahami struktur jabatan dan uraian pekerjaan dalam organisasi serta saat siswa melakukan magang atau bekerja di sebuah organisasi atau instansi dengan harapan siswa tidak kesulitan dalam melakukan tugas dan uraian pekerjaan.

Keberhasilan peserta didik dalam memahami materi adalah tanggung jawab pendidik menyampaikan isi pembelajaran yang inovatif menggunakan media berbasis komputer yang tidak monoton agar terjadi saling interaksi antara media yang diterapkan dengan siswa. Guru administrasi umum saat mengajar menggunakan media *Microsoft powerpoint* sebagai pendukung proses pembelajaran dan *slide powerpoint* yang ditampilkan berupa teks yang disalin dari materi yang ada di buku pegangan siswa tanpa adanya tampilan video, suara ataupun gambar, serta jam pelajaran yang diberikan enam jam pelajaran dengan materi yang cukup banyak, keadaan ini sesuai dengan hasil angket terbuka yang menggunakan *google form* dan disebarkan kepada siswa kelas X MP 1 yakni memperoleh hasil 86,1% siswa kelas X MP 1 yakni memperoleh hasil 86,1% siswa menyatakan tampilan dari slide powerpoint yang digunakan sebagai media pembelajaran sekarang tidak menarik dan tidak menyenangkan, kemudian 83,3% siswa menyatakan *slide powerpoint* yang digunakan sebagai media pembelajaran sekarang tidak dilengkapi dengan gambar sehingga siswa sulit memahami dan tidak tertarik untuk menyimak materi dan diketahui 88,9% siswa tertarik apabila dikembangkan media alternatif lain berupa permainan untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu, jurusan Administrasi Perkantoran mempunyai fasilitas laboratorium dengan ketersediaannya komputer, LCD, proyektor serta *sound system* memungkinkan mendukung media yang akan dikembangkan. Tetapi, fasilitas-fasilitas yang ada itu masih kurang di manfaatkan secara maksimal. Oleh sebab itu, pendidik memerlukan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi bertujuan agar siswa kelas X MP 1 menguasai materi yang diajarkan serta untuk mengatasi kejenuhan saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk membuat siswa menguasai karakteristik materi yang diberikan.

Bersumber dari permasalahan dan penelitian terdahulu yang relevan, peneliti tertarik menciptakan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu guna mengetahui: 1) proses pengembangan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar

menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo; 2) kelayakan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo; 3) respon kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo terhadap permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan yang dikembangkan.

Belajar yang menyenangkan yakni salah satu elemen yang ingin diwujudkan oleh guru untuk menyampaikan materi, ada beberapa pengertian belajar menurut ahli. Slameto dalam Hamdani (2011:20) memaparkan pengertian belajar yakni "suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Geoch dalam Hamdani (2011:21) memaparkan "*learning is a change in performance as a result of practice*" artinya hasil praktek perubahan dalam penampilan yakni arti dari belajar.

Pembelajaran adalah proses perumusan ilmu ataupun proses dalam mencari ilmu pengetahuan secara aktif, bukan hanya semata-mata proses pengungkapan ilmu (Munir, 2008:152). Hamalik (2017:57) memaparkan pembelajaran memiliki unsur-unsur material, manusiawi, perlengkapan, prosedur dan fasilitas dari kombinasi yang tersusun dan saling mempengaruhi guna memperoleh tujuan dari pembelajaran.

Media pembelajaran yakni membawa sebuah informasi yang memiliki tujuan instruksional dengan maksud pengajaran di dalamnya (Arsyad, 2017:4). Sadiman (2014:7) memaparkan bahwasanya pembelajaran yakni proses belajar melalui sebuah usaha yang direncanakan untuk memanipulasi sumber belajar guna terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Adapun pengertian media pembelajaran yakni apapun yang bisa menstimulasi gagasan, pandangan, menyalurkan pesan, serta keinginan peserta didik memperoleh pengetahuan (Hamdani, 2011:244).

Permainan (*games*) ialah kontes yang dilakukan antar pemain saling berkomunikasi satu sama lain dengan cara mengikuti seluruh peraturan dalam permainan guna mencapai tujuan yang diinginkan Sadiman (2014:76). Monopoli itu sendiri ialah permainan papan yang sangat populer bahkan pada era saat ini dan sangat laris dalam penjualannya di seluruh dunia. Permainan ini para pemain berlomba-lomba untuk memperoleh kekayaan yang banyak melalui satu pelaksanaan yang melibatkan persewaan, pembelian beberapa properti yang menggunakan uang palsu dari permainan monopoli. Pemain bergiliran melemparkan dadu kemudian

melangkah di petak-petak papan monopoli mengikut jumlah bilangan yang didapatkan dari lempar dadu tersebut (Rahayu, 2016).

Teknologi menggunakan komputer merupakan bentuk penyampaian serta menghasilkan materi melalui penggunaan sumber-sumber berbasis mikroprosesor Arsyad (2017:35). *Computer asissted instruction* atau pembelajaran dengan bantuan komputer merupakan salah satu dari beberapa jenis-jenis aplikasi teknologi berbantuan komputer dalam pembelajaran. Adapun faktor pendukung keberhasilan CAI yang terkait dari berbagai faktor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar, yakni interaktivitas, belajar harus menyenangkan, menuntun dan melatih siswa dengan lingkungan *informal* serta memberikan motivasi, kesempatan berlatih dan adanya umpan balik yang diterima.

**METODE**

*Research and Developmentt* (R&D) atau yang diartikan sebagai penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang diterapkan. Sugiyono (2014:494) memaparkan metode R&D memiliki tujuan menciptakan produk baru, serta diuji keefektifan produk yang diciptakan.

Model pengembangan yang digunakan yakni 4-D dari Thiagarajan, dengan tahap-tahap *define, design, develop*, serta *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yakni pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Al-Tabany, 2017:232). Tahapan-tahapan penelitian pengembangan 4-D jelas dan memaparkan secara ringkas proses pengembangan serta penyebaran produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yakni media pembelajaran yang membantu siswa serta materi belajar untuk siswa.

Desain media pembelajaran yang hendak diuji coba ini sesuai dengan model 4-D yaitu pengembangan permainan monopoli berbasis CAI dengan menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS6*. Desain uji coba ini di lakukan guna memperoleh tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan dan dirancang oleh peneliti.

SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yakni tempat penelitian yang dipilih beralamatkan di Jl. Jenggolo No.2A Siwalanpanji Buduran Sidoarjo. Waktu penelitian dimulai bulan Oktober 2018 sampai dengan Agustus 2019. Subjek penelitian peserta didik kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 20 siswa. permainan Monopoli berbasis CAI yang dikembangkan diuji cobakan di kelompok kecil secara terbatas.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif yang didapatkan berdasarkan hasil telaah atau masukan dari ahli atau validator dan data kuantitatif diperoleh dari hasil

validasi dari ahli materi, validasi ahli media serta hasil angket respon siswa.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini mencakup lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media serta lembar angket respon siswa. Instrumen tersebut akan dianalisis secara kuantitatif.

Skala penilaian yang digunakan dalam lembar validasi ahli materi serta validasi ahli media serta lembar angket respon siswa menggunakan skala likert ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Skala Likert**

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan (2016:13)

Pengembangan media pembelajaran sangat baik apabila memperoleh skor 5.

Teknik analisis data didapatkan berdasarkan hasil validasi materi dan validasi media menggunakan perhitungan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor seluruh responden}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:14)

Hasil persentase kelayakan yang didapat kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi penilaian yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Penilaian Validasi**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2016:15)

Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran dikategorikan layak apabila memperoleh hasil persentase ≥ 61% dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat.

Data yang didapat dari hasil angket respon siswa melalui skala likert dianalisis menggunakan perhitungan rumus sebagai berikut:

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

Sumber: Riduwan (2016:15)

Keterangan:

- K : Persentase kriteriai kelayakan
- F : Total seluruh jawaban responden
- N : Skor tertinggi angket
- I : Total seluruh pertanyaan angket
- R : Total seluruh responden

Hasil persentase respon siswa yang didapat selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Penilaian Respon Siswa**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2016:15)

Berdasarkan hasil respon siswa, media pembelajaran dikategorikan layak apabila memperoleh hasil persentase  $\geq 61\%$  dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis CAI sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas dan Uraian Pekerjaan Kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

Proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI mengacu pada model 4D. Tahap awal yang dilakukan pendefinisian (*define*) bahwa proses pembelajaran administrasi umum membutuhkan media atau alat pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran agar peserta didik menguasai indikator materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Gagne dalam Sadiman (2014:6) memaparkan bahwasannya media yakni dari kumpulan beberapa komponen pada ruang lingkup siswa yang mampu menstimulus untuk giat belajar. Mata pelajaran administrasi umum menggunakan ruangan laboratorium administrasi perkantoran yang memiliki beberapa fasilitas seperti komputer, LCD, proyektor serta *sound system* sebagai sarana memanfaatkan teknologi dan dapat menunjang proses pembelajaran sesuai media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI yang dikembangkan. Melalui komputer bisa dirancang sebuah program pembelajaran. Salah satu program pembelajaran berbantuan komputer atau sering disebut CAI. CAI mendukung pelatihan serta pembelajaran akan tetapi bukanlah penyampai utama dalam memberikan materi pelajaran (Arsyad, 2017:93). Pada media ini terdapat pengerjaan soal dan keterampilan yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar sehingga mampu menumbuhkan keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Siswa X MP 1 SMKN 2 Buduran berjumlah 36 siswa terdiri dari 32 siswi perempuan dan 4 siswa laki-laki dan masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda dalam menguasai materi pembelajaran. Menggunakan

media pembelajaran dapat membantu keefektifan prosedur belajar mengajar ketika menyampaikan isi materi, peserta didik dapat mudah menghafalkan, mengasosiasikan, dan mengingat materi yang disampaikan melalui media tersebut (Munir, 2008:232). Pada analisis siswa, bahwa dalam proses pembelajaran siswa lebih antusias terhadap sesuatu yang membuat siswa senang seperti pembelajaran disertai permainan yang menarik dan siswa dengan lancar mengoperasikan komputer sebagai alat pendukung. Media pembelajaran permainan monopoli dilakukan oleh 1 kelompok terdiri dari 2 siswa dan aturan bermainnya siswa menjawab beberapa pertanyaan dan keterampilan yang ada pada petak-petak yang tersedia, pemain yang mendapatkan perolehan poin banyak adalah siswa yang memenangkan permainan tersebut. Pada analisis tugas pertanyaan-pertanyaan yang tersedia di media tersebut sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan beserta keterampilan untuk siswa yang dikerjakan pada media pembelajaran permainan monopoli, sehingga peserta didik mampu menguasai materi dengan baik.

Tahap kedua yang dilakukan adalah perancangan (*design*), pembuatan media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI (*computer assisted instruction*) dibuat dengan bantuan rekan *programmer*. Permainan monopoli yang dikemas melalui program *adobe flash CS6* dengan ekstensi *.exe* yang meliputi visual dan audio, teks, animasi dan gambar dsb. Tampilan depan berisi pilihan menu aturan bermain, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, identitas pengembang dan menu mulai. Siswa dapat menjalankan media pembelajaran selama 60 menit. Penyusunan butir soal pilihan ganda pada media pembelajaran menggunakan referensi dari beberapa sumber yaitu modul administrasi umum SMK/MAK dan melalui internet yang sesuai dengan kompetensi dasar 3.2 menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan terdapat 30 soal yang dipakai dan kompetensi dasar 4.2 yaitu membuat dan mendeskripsikan uraian tugas dalam jabatan administrasi.

Tahap ketiga yakni pengembangan (*develop*) yang bertujuan memperoleh perangkat pelajaran yang telah direvisi berdasar pada masukan dari para ahli Al-Tabany (2017:235). Validasi materi dilakukan oleh ahli materi dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan guru Mata Pelajaran Administrasi Umum SMKN 2 Buduran dan validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Kegiatan validasi yang dilakukan menggunakan angket tertutup serta terdapat komentar dan saran guna memperbaiki materi maupun media yang tidak sesuai sehingga dapat dikatakan layak dari media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan. Setelah divalidasi media

pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI oleh beberapa ahli dan akan diujicoba terbatas pada 20 siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran yang pemilihannya secara acak dari jumlah 36 siswa.

Tahap terakhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*) yakni tahap penggunaan media yang sudah diciptakan pada proporsi yang luas semisal di sekolah lain, dikelas lain dan guru yang lain (Al-Tabany, 2017:235). Tahap ini peneliti tidak melakukan penyebaran secara luas dari media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI yang dikembangkan dikarenakan perangkat pembelajaran ini tidak diuji cobakan secara menyeluruh ke kelas X. Hal ini dikarenakan dari batasan penelitian yang hanya uji coba secara terbatas pada 20 siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran dan peneliti hanya melakukan pengemasan media pembelajaran dengan ekstensi (.exe) yaitu berkas *executable*, atau berkas yang dapat dieksekusi untuk menjalankan atau memasang aplikasi, kemudian dikemas di *compact disk* (CD) yang akan diberikan kepada guru administrasi umum saat melakukan uji coba.

**Kelayakan Permainan Monopoli Berbasis CAI sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas dan Uraian Pekerjaan Kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo**

Kelayakan dari media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI yang dikembangkan peneliti dapat diperoleh hasil perhitungannya melalui validasi materi dan media menggunakan angket tertutup. Validasi materi oleh dosen pendidikan administrasi perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan guru administrasi umum SMKN 2 Buduran sedangkan validasi media oleh dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Komponen kelayakan media pembelajaran berpedoman pada beberapa komponen yang dikemukakan oleh Walker & Hess dalam Arsyad (2017:219-220) yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Berikut adalah hasil persentase kelayakan:

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Validator**

No.	Validasi	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	90%	Sangat Kuat
2.	Ahli Media	82%	Sangat Kuat
	Rata-rata persentase	86%	Sangat Kuat

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2019)

Hasil validasi ahli materi yakni memperlihatkan persentase 90% dengan interpretasi “Sangat Kuat” menurut kriteria interpretasi penilaian dari (Riduwan, 2016:15), sehingga dapat di simpulkan bahwa materi yang digunakan di media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI dengan kompetensi dasar

menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan dikategorikan layak untuk diterapkan untuk bahan pembelajaran dan hasil validasi materi ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Isma & Widodo pada tahun 2012 yakni penelitian pengembangan media CAI (*computer assisted instruction*) materi yang digunakan teknik pertunjukan musik mata pelajaran seni musik kelas X IIS di SMA Negeri 1 Trenggalek dengan hasil validasi materi sebesar 83,55% sehingga materi yang digunakan pada media yang dikembangkan termasuk kategori “sangat layak”

Hasil validasi ahli media memperlihatkan persentase 82% dengan interpretasi “Sangat Kuat” menurut kriteria interpretasi penilaian dari (Riduwan, 2016:15), kesimpulannya bahwa media pembelajaran permainan monopoli berbantuan CAI dengan kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan dikategorikan layak untuk diterapkan untuk media pembelajaran dan hasil validasi media ini serasi dengan penelitian yang dilakukan Prasetyo & Nurhayati (2015) merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan CAI pada mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas X di SMKN 1 Nganjuk memperoleh hasil 81,11% yang di kategorikan “sangat layak” diterapkan sebagai media pembelajaran.

**Respon Siswa terhadap Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis CAI sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan, Tugas dan Uraian Pekerjaan Kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo**

Respon siswa kelas X MP 1 yang diperoleh dari uji coba terbatas sebanyak 20 siswa yang pemilihannya secara acak dari jumlah 36 siswa, media perlu di uji cobakan pada 10 sampai 20 siswa agar menggambarkan populasi target (Sadiman, 2014:184). Berikut adalah hasil persentase:

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta**

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas Instruksional	87,8%	Sangat Kuat
2.	Kualitas Teknis	88,2%	Sangat Kuat
	Rata-rata persentase	88%	Sangat Kuat

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2019)

Hasil respon siswa yang diperoleh yaitu sebesar 88% menunjukkan interpretasi “Sangat Kuat”, maka dari itu media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI memperoleh respon positif dari siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Terdapat penilaian komentar dan juga saran dari siswa pada alat pembelajaran yang diciptakan peneliti yaitu media ini

lancar untuk dioperasikan serta membuat peserta didik lebih aktif dan antusias, media pembelajaran ini membantu peserta didik menguasai materi pembelajaran serta siswa menjadi lebih rajin, pernyataan ini selaras dengan penelitian Bardi & Jailani (2015) yaitu pengembangan multimedia berbantuan komputer pada mata pelajaran matematika bagi siswa SMA.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulannya media yang dikembangkan sebagai berikut: 1) proses pengembangan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran, dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D dengan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*), telah diterapkan dari keempat tahapan tersebut; 2) kelayakan pengembangan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran, berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media diperoleh hasil penilaian dari validasi ahli materi sebesar 90% termasuk kriteria interpretasi “Sangat Kuat” sedangkan penilaian dari validasi ahli media sebesar 82% tergolong kriteria interpretasi “Sangat Kuat”. Sehingga pengembangan permainan monopoli berbasis CAI dikatakan layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran; 3) respon siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran terhadap permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran kompetensi dasar menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan yang di kembangkan, dilakukan menggunakan uji coba terbatas pada 20 siswa yang pemilihannya secara acak dari 36 siswa dan memperoleh hasil penilaian sebesar 88% termasuk kedalam kriteria interpretasi “Sangat Kuat”, sehingga media pembelajaran yang di kembangkan mendapat respon positif dari peserta didik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang dikembangkan, saran yang diberikan oleh peneliti untuk peneliti selanjutnya terkait dengan pengembangan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) penelitian selanjutnya diharapkan mengenai penilaian mampu disempurnakan dengan ditampilkannya pada media pembelajaran permainan monopoli berbasis CAI yang telah dikonversikan menjadi penilaian

pengetahuan; 2) permainan monopoli berbasis CAI dapat disempurnakan dengan sistem penilaian yang bisa langsung terkirim ke *e-mail* guru tanpa harus melihat satu-persatu komputer yang digunakan atau menggunakan sistem pengoperasian *online*; 3) penelitian selanjutnya diharapkan permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran dapat diperluas dengan menambahkan materi dalam satu semester; 4) penelitian berikutnya permainan monopoli berbasis CAI sebagai media pembelajaran diharapkan dapat melakukan penyebaran lebih luas sehingga bisa dipergunakan oleh seluruh pendidik maupun peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bardi, & Jailani. 2015. Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63.
- Hamalik, O. 2017. *Kurikulum Dan Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: ALFABETA.
- Prasetyo, H., & Nurhayati. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis CAI (Computer – Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Di SMKN 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 103–108.
- Rahayu, S. 2016. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Konsep Mol Menggunakan Papan Permainan Monopoli Sebagai Pembelajaran Paikem, 17(5), 82–88.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, A. S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: ALFABETA.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Nasional*.

Yuniarti, F., Pramesti, D., & Susanti, R. 2012.  
Pengembangan Virtual Laboratory sebagai Media  
Pembelajaran Berbasis Komputer pada Materi  
Pembiakan Virus. *Unnes Journal of Biology  
Education*, 1(1), 86-94.

