

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA POKOK MATERI  
PERKEMBANGAN KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA  
KELAS XI-IPA 2 SMA NEGERI 1 DRIYOREJO**

**Lia Sandra**

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Surabaya  
E-mail: [liasandra26@gmail.com](mailto:liasandra26@gmail.com)

**Corry Liana**

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, diperlukan banyak perhatian khusus yang diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal laktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dalam kegiatan belajar media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Selain mendorong siswa untuk berprestasi, juga untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 1 driyorejo cenderung bersifat monoton dan teoritis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut akan menyebabkan minat belajar siswa berkurang, minat belajar siswa akan dapat tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilaksanakan secara bervariasi yaitu diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan ditelaah oleh satu dosen sejarah selaku ahli media dan 2 orang guru sejarah selaku ahli media dan materi serta diuji cobakan secara terbatas pada 20 siswa kelas XI-IPA 2 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. permasalahan yang dihadapi pada kelas XI-IPA 2 adalah kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dilihat ketika guru sedang menjelaskan materi, siswa cenderung banyak yang tidak memperhatikan namun mereka bermain sendiri. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket yang dianalisis dengan deskriptif kualitatif, yang dikembangkan berdasarkan kriteria: pen definisian (*Difine*), Perancangan (*Designe*), dan Pengembangan (*Develop*). Penelitian ini menggunakan teori pembelajaran Konstruktivistik dan teori kognitif dari Peaget.

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran permainan Monopoli yang layak digunakan dalam pembelajaran materi Perkembangan kerakaan Hinddu-Buddha di Indonesia dengan kategori Sangat Kuat, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, tidak membosankan dan menimbulkan motivasi serta minat belajar siswa, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan ditinjau dari validasi guru sejarah dan angket respon siswa. Hasil validasi dan angket respon siswa yaitu sebesar 88,3% dan 86,6%.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Konstruktivistik, Kognitif, Kerajaan Hinddu-Buddha*

**Abstract**

*With the development of education is rapidly increasing, it takes a lot of special attention directed to the development and progress of education in order to improve the quality of education. Interest is a flavor more like and an interest in a matter laktivitas, without being told. In learning activities learning media is very influential on student interest. In addition to encouraging students to excel, also to enhance the students' learning spirit. Learning that takes place in SMA 1 driyorejo tend to be monotonous and theoretical, so that students are not active in learning and boredom will lead to lessons. This will lead to reduced student interest, student interest will be able to grow and be maintained if the teachers' teaching process are varied dilaksanakan yatu including using instructional media.*

*Instructional media developed by a professor of history explored as a media expert and 2 as a history teacher and media experts as well as the material tested is limited to 20 students of class XI-IPA 2 SMAN 1 Gresik Driyorejo. problems faced in class XI-IPA 2 is the lack of student interest that lead to low learning outcomes. This is seen when the teacher is explaining the material, many students tend to not pay attention, but they are playing themselves. Data collection methods used were questionnaires were analyzed by the method of qualitative descriptive, which was*

developed based on the following criteria: the definition (define), Design (Design), and development (Develop). This study uses Konstruktivistik learning theory and cognitive theory of Peaget.

The results of the development of instructional media in the form of a game of Monopoly that is fit for use in the development of learning materials kerakaan Hinddu-Buddhist in Indonesia with the categories Extremely Strong, learning becomes interesting and fun, not boring and motivation and interest of students learn some vital lessons, facilitating students' understanding of the material. Based on the analysis and discussion, it can be concluded that the developed instructional media appropriate to use in terms of the validation history teacher and student questionnaire responses. The results of the validation and the questionnaire responses of students that is equal to 88.3% and 86.6%.

**Keywords:** Learning Media, Monopoly game, Konstruktivistik, Cognitive, Hinddu-Buddhist kingdom

## A. Pendahuluan

Dalam kehidupan, pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menurut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan diperlukan banyak perhatian khusus yang diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.<sup>1</sup> Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal laktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>2</sup> Minat merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk berprestasi. Siswa yang mempunyai minat untuk berprestasi akan lebih sadar untuk mendorong diri meningkatkan semangat belajar dan memperbaiki kebiasaan belajarnya sehingga akan diperoleh prestasi belajar yang optimal, sedangkan siswa yang rendah minatnya akan lebih sulit untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk membangun makna atau pemahaman suatu objek atau suatu peristiwa, sedangkan kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi, dan tanggung jawab pada siswa untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar.<sup>3</sup> Dalam kegiatan belajar media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Selain mendorong siswa untuk berprestasi, juga untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan yang berlangsung di sekolah adalah interaksi aktif antara siswa dan guru. Oleh sebab itu, seorang guru perlu mengetahui bagaimana cara agar siswa aktif dalam pembelajar dengan menciptakan kondisi yang merangsang, menantang daya fikir siswa sehingga siswa aktif dalam merespond pelajaran. Agar siswa belajar secara aktif dan memperoleh hasil prestasi yang

maksimal, guru perlu menciptakan strategi dan mencari model pembelajaran baru yang lebih tepat digunakan.<sup>4</sup>

Pelajaran Sejarah dikatakan sebagai pelajaran yang menjenuhkan, lebih menekankan pada hafalan, siswa yang pasif, dan aktivitas didominasi oleh guru sehingga menyebabkan pelajaran Sejarah menjadi pelajaran nomor dua di sekolah.<sup>5</sup> Mata pelajaran Sejarah sangat membosankan dan kurang membantu dalam kegiatan belajar mengajar disekolah-sekolah, sehingga siswa menganggap bahwa mata pelajaran tidak terlalu penting

Pembelajaran cenderung bersifat monoton dan teoritis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut akan menyebabkan minat belajar siswa berkurang, dapat diketahui dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari, permasalahan yang dihadapi pada kelas XI-IPA 2 adalah kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dilihat ketika guru sedang menjelaskan materi, siswa cenderung banyak yang tidak memperhatikan namun mereka bermain sendiri,

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Driyorejo, dapat diketahui bahwa di dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 DRIYOREJO, banyak guru yang mengajar menggunakan ceramah bervariasi khususnya guru sejarah. Pada saat mengajar guru sejarah terkadang menggunakan media power point, media yang digunakan oleh guru sejarah tersebut baik itu media power point maupun media yang lain dalam pembelajaran sehingga belum banyak yang menarik perhatian siswa, siswa pun kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jadi dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah ketika guru menggunakan metode dan media yang tidak sesuai, cara mengajar guru yang tidak dapat menarik perhatian siswa maka minat belajar siswa berkurang, mereka cenderung bermain sendiri dan tidak memperhatikan sehingga menyebabkan minat belajar siswa menurun.

Peningkatan kualitas pembelajaran sejarah harus dilaksanakan. Guru memiliki posisi yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Tugas

<sup>1</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* ( Bandung:Alfabeta,2007), Hlm. 7

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* ( Jakarta:Rineke Cipta, 2003), Hlm. 180

<sup>3</sup> Sudjatmiko dan Lili Nurlaili, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakaera:Departemen Pendidikan Nasional. 2003), hlm. 10

<sup>4</sup> Mulyasa. E, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, ( Bandung:Remaja Rosdakarya,2006 ), Hlm. 4

<sup>5</sup> Isjoni, Op, Cit, Hlm. 103

guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses belajar dan proses mengajar guru merupakan perpaduan yang memerlukan pengaturan dan perencanaan yang matang sehingga menimbulkan pemahaman belajar siswa. minat belajar siswa akan dapat tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilaksanakan secara bervariasi yaitu diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dieksplorasi atau dapat dilihat secara jelas oleh mata yang berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan Monopoli sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana interaksi yang menyenangkan, ceria, gembira dan motivasi belajar siswa muncul. Minat belajar siswa akan tumbuh apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara variasi, antara lain yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih aktif dan pembelajaran akan lebih menarik.

Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena secara umum siswa sudah mengenal permainan tersebut sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih menarik dan suasana akan menjadi santai namun serius dalam belajar. Melalui permainan, anak memperoleh berbagai kemampuan seperti kemampuan bersosialisasi, kemampuan manajemen emosi dan kemampuan berfikir logis. Bermain juga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan dapat diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan di dalam kelompoknya ketika permainan berlangsung di bandingkan dengan pembelajaran lain.. Untuk mencapai perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak terampil menjadi terampil, manusia harus melakukan aktivitas.

Permainan Monopoli merupakan sebuah teknik pembelajaran dengan cara bermain permainan monopoli yang dimodifikasi disesuaikan tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok. yang berorientasi pada proses belajar mengajar melalui aktivitas permainan yang menantang dan memacu motivasi serta semangat siswa dalam belajarnya meningkat.

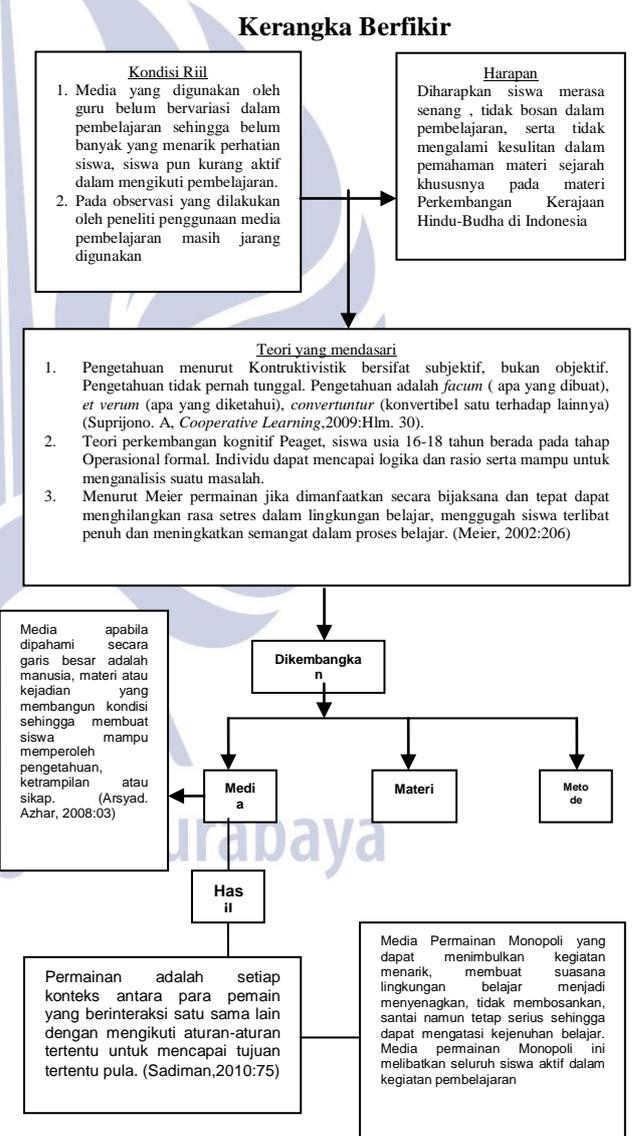
Pembelajaran kooperatif sesuai dengan pendekatan *Konstruktivistik*. Menurut pendekatan *konstruktivistik* belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengkaji sesuatu melalui proses kerjasama dan saling membantu sehingga tercapai proses dan hasil belajar

yang produktif. Jadi dalam pembelajaran *Konstruktivistik* peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing sedangkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih tinggi atas apa yang diperolehnya.

Pengembangan media permainan Monopoli sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan dapat membuat siswa merasa senang terhadap pembelajaran sejarah, diharapkan siswa tidak merasa bosan dengan cara pengajaran dan semakin paham dengan pelajaran sejarah.

**A. Kajian Teori**

Dalam penelitian pengembangan media ini kajian teori pembelajaran meliputi Teori Perilaku, Teori Kognitif, Teori Konstruktivistik, Teori Kooperatif, proses belajar sejarah, pengertian media, hubungan antara media dengan pembelajaran sejarah



**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk.

<sup>6</sup> Rohani Ahmad. *Media Intruksional edukatif*. (Jakarta: Rineke Cipta, 1997). Hlm. 3

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>7</sup> Berangkat dari uraian tersebut disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran permainan monopoli. Model pengembangan media dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Jerold E.Kemp dan Thiagarajan, dalam Ibrahim. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*), karena pada penelitian yang dilakukan hanya sebatas uji coba untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, maka tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan.<sup>8</sup>

#### A. Prosedur Pengembangan

##### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

- a) Analisis Siswa
- b) Analisis Tugas
- c) Analisis Konsep
- d) Perumusan tujuan Pembelajaran

##### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini bertujuan untuk merancang media permainan monopoli. Meliputi penentuan unsur-unsur yang dimuat dalam rancangan media yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini meliputi penyusunan materi dan soal yang akan digunakan dalam media dan rancangan media permainan monopoli. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media dalam bentuk permainan Monopoli yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

##### 3. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Tahapan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media permainan Monopoli yang sudah direvisi berdasarkan masukan guru sejarah dan ahli media, serta divalidasi oleh guru sejarah dan diuji cobakan pada siswa. Tahap pengembangan media ini terdiri dari:

- a. Telaah media permainan Monopoli
- b. Validasi media permainan monopoli oleh guru sejarah
- c. Uji Coba Produk

#### B. Instrumen Penelitian

##### 1. Instrumen sebelum uji coba

- a. Instrumen telaah Ahli Media dan Guru Sejarah.
- b. Lembar validasi media permainan Monopoli oleh guru sejarah

##### 2. Instrumen saat uji coba berlangsung

- a. Instrumen Observasi

##### 3. Instrumen sesudah uji coba

- a. Instrumen angket respon siswa

#### C. Teknik Pengumpulan Data:

1. Angket (*Questionnaire*)
  - a. Angket ahli media dan guru sejarah
  - b. Instrument telaah media guru sejarah
  - c. Instrument Observasi
  - d. Angket respon siswa.

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yakni memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. Analisis data telaah ahli media dan guru sejarah
2. Analisis data hasil validasi media permainan monopoli oleh guru sejarah
3. Analisis Observasi
4. Analisis Angket siswa

#### E. Hasil Pembahasan

##### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

###### a. Analisis Siswa

Berdasarkan hal tersebut, karakteristik yang dimiliki siswa kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Driyorejo, adalah sebagai berikut:

1. Usia siswa rata-rata 16-18 tahun.
2. Siswa sudah memiliki pengetahuan awal tentang materi perkembangan kerajaan Hindu-Budda di Indonesia.
3. Dari penelitian awal yang dilakukan, kurangnya minat belajar yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran sejarah. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang berkreasi yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan.

###### b. Analisis Tugas Guru

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi pembelajaran. Analisis tugas dilakukan dengan cara merinci isi mata pelajaran dalam bentuk garis besar meliputi SK, KD, Materi.

###### c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang nantinya akan diajarkan pada materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

###### d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti harus mengembangkan tujuan pembelajaran berdasarkan Silabus, buku test, kurikulum atau dapat dikembangkan sendiri oleh peneliti. Pengembangan media ini berdasarkan atas tujuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

##### B. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Penyusunan soal dan materi pada Media
2. Hasil perancangan Media Permainan Monopoli

##### C. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan dilakukan telaah media permainan monopoli oleh ahli media dan guru sejarah, validasi guru sejarah dan uji coba terbatas pada siswa.

<sup>7</sup> Sukmadinata, *Metode Penelitian*. (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 164

<sup>8</sup> Ibrahim muslimin, *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Jerold E Kemp & Thiagarajan* (Surabaya:FMIPA-UNESA, 2001), hlm. 3-11

## 1. Analisis data Telaah

### a. Telaah media oleh ahli media

Produk yang dihasilkan selanjutnya ditelaah oleh ahli media. Telaah dilakukan dengan mengisi lembar telaah media untuk ahli media pada (lampiran IV). Telaah ini berupa saran atau masukan-masukan yang dapat dijadikan sebagai bahan dalam revisi sehingga dihasilkan draft II.

Tujuan dari telaah ahli media adalah untuk mendapatkan saran dan masukan demi kesempurnaan media. Ahli media yang menelaah ini adalah 1 orang dosen jurusan pendidikan sejarah yang sudah menguasai media pembelajaran sekaligus sebagai dosen mata kuliah media pembelajaran. Telaah guru sejarah untuk mengetahui saran dan masukan dari guru sejarah atas media yang telah dibuat. Guru sejarah yang menelaah media adalah 2 orang guru. Kegiatan yang dilakukan pada saat telaah adalah peneliti menjelaskan kepada guru tentang semua bagian mulai dari papan permainan, kartu soal wilayah, dadu, magnet yang digunakan dan point untuk siswa. Setelah penjelasan selesai barulah guru sejarah dan dosen mengamati satu persatu media tersebut dan kemudian memberi saran terhadap media pada lembar telaah yang disediakan.

### 2. Revisi telaah media

Analisis dan revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari penelaah. Media monopoli yang dihasilkan setelah melalui tahap revisi I disebut draft II.

### 3. Validasi guru sejarah

Media yang sudah direvisi menjadi draft II selanjutnya divalidasi oleh guru sejarah SMAN 1 Driyorejo. Aspek utama yang dinilai adalah kesesuaian media dengan Silabus, RPP, penyajian materi dalam media permainan monopoli, kejelasan media permainan monopoli, semangat belajar dan motivasi siswa belajar sejarah pada materi perkembangan kerajaan hindu-buddha di Indonesia, kemampuan media terhadap penerapan dalam pembelajaran.

## 1. Kesesuaian media dengan Silabus

Tabel 4.2

Data hasil pengolahan angket validasi kesesuaian media dengan Silabus oleh guru sejarah

| No | Indikator                                  | Presentase | Kriteria    |
|----|--|------------|-------------|
|    | Mengetahui kesesuaian media dengan Silabus | 85,4 %     | Sangat Kuat |
| 1  | Kesesuaian indikator                       | 75 %       | Kuat        |
| 2  | Kecukupan indikator bagi SK dan KD         | 100 %      | Sangat Kuat |
| 3  | Kecukupan materi pembelajaran              | 87,5 %     | Sangat Kuat |
| 4  | Pengalaman belajar                         | 75 %       | Kuat        |
| 5  | Bentuk penilaian                           | 87,5 %     | Sangat Kuat |
| 6  | Alokasi waktu                              | 87,5 %     | Sangat Kuat |

## 2. Kesesuaian media dengan RPP

Tabel 4.3

Data hasil pengolahan angket validasi kesesuaian media dengan RPP oleh guru sejarah

| No | Indikator   | Prese ntase | Kriteria    |
|----|---|-------------|-------------|
|    | Mengetahui kesesuaian media dengan RPP                | 87,5 %      | Sangat Kuat |
| 7  | Kesesuaian dengan silabus, khususnya dengan SK dan KD | 87,5 %      | Sangat kuat |
| 8  | Kecukupan dan kejelasan indikator                     | 87,5 %      | Sangat Kuat |
| 9  | Kejelasan materi pembelajaran                         | 87,5 %      | Sangat Kuat |
| 10 | Operasional langkah-langkah pembelajaran              | 75,5 %      | Kuat        |
| 11 | Keruntutan langkah-langkah pembelajaran               | 87,5 %      | Sangat kuat |
| 12 | Kesesuaian dengan media permainan monopoli            | 100 %       | Sangat kuat |

**3. kesesuaian media dengan penyajian materi dalam media permainan monopoli**

**Tabel 4.4**  
**Data hasil pengolahan angket validasi kesesuaian media dengan penyajian materi dalam media permainan monopoli**

| No | Indikator   | Presentase | Kriteria    |
|----|---|------------|-------------|
|    | Mengetahui kesesuaian media dengan penyajian materi dalam media permainan monopoli                        | 89 %       | Sangat Kuat |
| 13 | Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan                       | 100 %      | Sangat Kuat |
| 14 | Ketepatan gambar dalam kartu dengan materi yang ingin disampaikan   | 87,5 %     | Sangat Kuat |
| 15 | Materi dalam media permainan Monopoli memuat kebenaran (konsep dan fakta)                                 | 75 %       | Sangat Kuat |
| 16 | Media permainan monopoli dapat meningkatkan aspek kognitif siswa terlihat pada fitur ketika menjawab soal | 100 %      | Sangat kuat |
| 17 | Kesesuaian soal permainan dengan indikator  | 100 %      | Sangat kuat |
| 18 | Kesesuaian soal permainan dengan usia   | 75 %       | Kuat        |

|    |  |        |             |
|----|--|--------|-------------|
|    | siswa  |        |             |
| 19 | Kesesuaian soal permainan dengan kemampuan siswa | 87,5 % | Sangat kuat |
| 20 | Kualitas soal permainan                          | 87,5 % | Sangat kuat |

**4. kesesuaian media dengan kejelasan media permainan monopoli**

**Tabel 4.5**  
**Data hasil pengolahan angket validasi kesesuaian media dengan kejelasan media permainan monopoli**

| No | Indikator  | Presentase | Kriteria    |
|----|--|------------|-------------|
|    | Mengetahui kesesuaian media dengan kejelasan media permainan monopoli  | 87,5 %     | Sangat Kuat |
| 21 | Bahasa yang digunakan pada kartu pengetahuan, wilayah, dana umum, kesempatan mudah dipahami                      | 87,5 %     | Sangat kuat |
| 22 | Kejelasan tulisan pada papan permainan dan pada kartu wilayah, dana umum, kesempatan, pengetahuan, dan hak milik | 75 %       | Kuat        |
| 23 | Kejelasan aturan permainan   | 87,5 %     | Sangat Kuat |
| 24 | Kejelasan angka pada dadu permainan  | 100 %      | Sangat kuat |
| 25 | Kejelasan bahasa dalam soal pertanyaan pada kartu wilayah  | 100 %      | Sangat kuat |
| 26 | Kejelasan kunci jawaban pada soal wilayah  | 75 %       | Kuat        |

5. Kesesuaian media dengan semangat belajar dan motivasi siswa belajar sejarah pada materi perkembangan kerajaan hinddu-buddha di Indonesia

**Tabel 4.6**  
**Data hasil pengolahan angket validasi kesesuaian media dengan semangat belajar dan motivasi siswa belajar sejarah pada materi perkembangan kerajaan hinddu-buddha di Indonesia**

| No | Indikator   | Presentase | Kriteria    |
|----|---|------------|-------------|
|    | Mengetahui kesesuaian media dengan semangat belajar dan motivasi siswa belajar sejarah pada materi perkembangan kerajaan hinddu-buddha di Indonesia | 93,7 %     | Sangat Kuat |
| 27 | Permainan monopoli dapat meningkatkan semangat belajar siswa  | 100 %      | Sangat kuat |
| 28 | Permainan monopoli dapat memotivasi siswa dalam belajar sejarah   | 87,5 %     | Sangat Kuat |

**Tabel 4.7**  
**Data hasil pengolahan angket validasi kesesuaian media dengan kemampuan media terhadap penerapan dalam pembelajaran**

| No | Indikator  | Presentase | Kriteria    |
|----|--|------------|-------------|
|    | Mengetahui kesesuaian media dengan kemampuan media terhadap penerapan dalam pembelajaran | 87,5 %     | Sangat Kuat |
| 29 | Permainan monopoli dapat membuat pembelajaran sejarah mudah dipahami                     | 87,5 %     | Sangat kuat |

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2013, siswa yang mengikuti uji coba terbatas sebanyak 20 siswa. Pemilihan 20 siswa ini berdasarkan arahan dari Kepala Sekolah dan guru sejarah dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda yaitu siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan pandai. 20 siswa tersebut merupakan siswa-siswa yang memiliki gaya belajar visual dan audiovisual. Hal ini karena kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia. Oleh karena itu, diperlukan informasi tentang *learning style*.<sup>9</sup> Selain itu alasan pengambilan 20 siswa dalam uji coba terbatas ini dikarenakan jika data kurang dari 10, data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target, sebaliknya apabila lebih dari 20 data atau informasi yang diperlukan kurang bermanfaat untuk dianalisis.<sup>10</sup>

1. Kriteria keterlaksanaan awal dalam pembelajaran hingga berakhirnya pembelajaran

**Tabel 4.8**  
**Data hasil analisis observasi berdasarkan kriteria keterlaksanaan awal hingga akhir dalam pembelajaran**

| No | Indikator   | Presentase | Kriteria    |
|----|---|------------|-------------|
|    | Mengetahui keterlaksanaan kegiatan awal dalam pembelajaran                  | 100 %      | Sangat kuat |
| 1  | Menarik perhatian siswa ke kegiatan pembelajaran dengan melakukan apersepsi | 100 %      | Sangat kuat |
| 2  | Memotivasi siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran                     | 100 %      | Sangat kuat |
|    | Mengetahui keterlaksanaan kegiatan inti                                     | 87,5 %     | Sangat kuat |
| 3  | Menjelaskan secara garis besar materi pelajaran yang akan dipelajari        | 100 %      | Sangat kuat |
| 4  | Memberikan kesempatan kepada siswa  | 100 %      | Sangat kuat |

<sup>9</sup> Rudi susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung:Wacana Prima, 2007), hlm.28

<sup>10</sup> Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 184.

|   |   |              |                    |
|---|---|--------------|--------------------|
|   | untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan yang belum dipahami  |              |                    |
| 5   | Menjelaskan cara bermain dan memberikan kesempatan kepada siswa bertanya tentang petunjuk permainan yang belum dimengerti | 100 %        | Sangat kuat        |
| 6   | Mengorganisasikan siswa dalam kelompok  | 100 %        | Sangat kuat        |
| 7   | Mempersilahkan siswa untuk memulai permainan  | 75 %         | Kuat               |
| 8   | Memberi kesempatan kepada siswa bertanya tentang maksud gambar dan penjelasan materi dalam media yang belum dipahami      | 75 %         | Kuat               |
| 9   | Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab pertanyaan yang diajukan  | 100 %        | Sangat kuat        |
| 10  | Menyimpulkan materi yang telah dipelajari   | 50 %         | Cukup              |
| <b>Mengetahui keterlaksanaan kegiatan penutup</b> |   | <b>100 %</b> | <b>Sangat kuat</b> |
| 11  | Memberikan evaluasi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa  | 100 %        | Sangat kuat        |
| <b>Mengetahui ketepatan dalam pembelajaran</b>    |   | <b>75 %</b>  | <b>Kuat</b>        |
| 12  | Menguasai materi pelajaran yang disampaikan   | 100 %        | Sangat kuat        |
| 13  | Ketepatan waktu yang dialokasikan   | 50 %         | Cukup              |
| 14  | Meggunakan bahasa yang baik dan benar   | 75 %         | Kuat               |

1. Ketertarikan siswa terhadap media permainan Monopoli

**Tabel 4.9**  
Data hasil analisis respon siswa berdasarkan kriteria siswa terhadap media permainan Monopoli

| No  | Indikator   | presentase | Kriteria    |
|---|---|------------|-------------|
| Mengetahui ketertarikan siswa terhadap media permainan Monopoli |   | 88 %       | Sangat kuat |
| 1   | Saya Lebih senang belajar dengan menggunakan media permainan Monopoli                     | 85 %       | Sangat kuat |
| 2   | Belajar menggunakan permainan Monopoli membuat saya lebih bersemangat mempelajari sejarah | 87,5 %     | Sangat kuat |
| 3   | Media permainan Monopoli membawa suasana baru dikelas                                     | 91,2 %     | Sangat kuat |

2. Kejelasan Media Permainan Monopoli

**Tabel 4.10**  
Data hasil analisis respon siswa berdasarkan kejelasan media permainan monopoli

| No  | Indikator   | presentase | Kriteria    |
|---|---|------------|-------------|
| Mengetahui Kejelasan Media Permainan Monopoli |   | 84 %       | Sangat kuat |
| 4   | Kejelasan aturan Permainan Monopoli   | 76,2 %     | Sangat kuat |
| 5   | Kejelasan tulisan dan kalimat pada papan permainan dan pada kartu dana umum, kesempatan, Hak milik tanah, Pengetahuan dan kartu wilayah | 82,5 %     | Sangat kuat |
| 6   | Kejelasan gambar pada papan permainan dan katru (point no 5)  | 91,2 %     | Sangat kuat |
| 7   | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 85 %       | Sangat kuat |

3. Kemampuan media terhadap penerapan dalam pembelajaran

**Tabel 4.11**  
Data hasil analisis respon siswa berdasarkan kemampuan media terhadap penerapan dalam pembelajaran

| No | Indikator   | Presentase | Kriteria    |
|----|---|------------|-------------|
|    | Mengetahui kemampuan media terhadap penerapan dalam pembelajaran  | 85 %       | Sangat kuat |
| 8  | Materi Perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat saya pahami dengan mudah menggunakan media permainan Monopoli | 81.2 %     | Sangat kuat |
| 9  | Belajar menggunakan media permainan Monopoli memberi kesempatan saya untuk belajar mandiri                                | 86,2 %     | Sangat kuat |
| 10 | Belajar menggunakan media permainan monopoli dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar sejarah                             | 87,5 %     | Sangat kuat |
| 11 | Dengan belajar menggunakan permainan Monopoli, pembelajaran sejarah tidak lagi membosankan                                | 85 %       | Sangat kuat |

4. Kemenarikan media

**Tabel 4.12**  
Data hasil analisis respon siswa berdasarkan kemenarikan media

| No | Indikator  | presentase | Kriteria    |
|----|--|------------|-------------|
|    | Mengetahui kemenarikan media   | 86,2 %     | Sangat kuat |
| 12 | Desain pada papan permainan Monopoli sangat menarik                    | 85 %       | Sangat kuat |
| 13 | Gambar dan warna pada papan permainan serta kartu (point no 5) menarik | 87,5 %     | Sangat kuat |

Selain dari instrumen validasi guru sejarah, angket respon siswa, dan angket observasi, kelayakan media permainan monopoli juga dapat dinilai dari hasil bintang yang diperoleh siswa dalam menjawab soal. Jumlah bintang yang diperoleh menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam memahami materi dilihat dari jumlah soal yang mampu mereka jawab, selain itu juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu dituntaskan dengan pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Dari hasil analisis ketuntasan materi dapat dilihat dengan jumlah soal yang dijawab oleh siswa.

Dari jumlah soal yang dibuat dari 11 wilayah kerajaan yang terdiri dari 16 soal kerajaan Kutai, 14 soal kerajaan Tarumanegara, 7 soal kalingga, 16 soal kerajaan Mataram. 10 soal kerajaan Sriwijaya, 9 soal kerajaan kahuripan, 9 soal kerajaan Kediri, 13 soal kerajaan Singgasari, 7 soal kerajaan Majapahit, 7 soal kerajaan pajajaran, dan 6 soal kerajaan bali yang total seluruh soal adalah 114 soal. Dari 114 soal yang dibuat, siswa dari Lima kelompok mampu menjawab 73 soal dari seluruh soal tersebut dan soal tersisa 44 soal. 73 Soal yang mampu dijawab oleh siswa menunjukkan 70 % materi yang disampaikan oleh peneliti melalui media permainan Monopoli mampu dipahami oleh siswa, selain itu ketuntasan materi dapat disampaikan kepada siswa. Keberhasilan siswa dalam memahami materi dapat dilihat dari soal yang mereka jawab diantaranya yaitu soal dari kerajaan Kutai, 14 dari 16 soal yang dibuat mampu dijawab oleh siswa dan 2 soal tidak dapat dijawab oleh siswa karena alokasi waktu. 14 soal tersebut mencakup pertanyaan mengenai letak dan sumber sejarah mengenai kerajaan Kutai, selain itu juga mengenai kehidupan ekonomi, sosial politik.

Dengan demikian media permainan Monopoli layak digunakan karena materi yang disampaikan mampu dituntaskan dan siswa mampu memahami materi dengan baik. Kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dapat dilihat dari seluruh jumlah soal yang mampu dijawab oleh siswa yaitu dari 114 soal terjawab 73 soal (Lampiran VII-c). Selain kemampuan siswa dalam memahami soal dan dalam menjawab soal, siswa juga merasa senang, tidak lagi merasa bosan dalam mengikuti Pembelajaran, siswapun menganggap bahwa

pelajaran sejarah bukan lagi pelajaran yang membosankan, siswa tidak lagi menganggap bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang menekankan pada hafalan. Dengan adanya media permainan, pelajaran sejarah lebih menyenangkan, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, guru hanya memantau jalannya pembelajaran, tidak lagi sebagai subjek.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan kategori “baik sekali”, selain itu juga Proses belajar mengajar menjadi menarik dan memotivasi siswa serta meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Hal ini terlihat dari Respon siswa terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan ialah positif dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka. Berdasarkan data yang diperoleh Media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan layak digunakan dengan hasil presentase dari validasi guru sejarah dan angket respon siswa yaitu 88,3 % dan 86,6 %

Beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yaitu dalam pembelajaran menggunakan media permainan Monopoli hendaknya menggunakan sumber-sumber yang lebih banyak lagi agar dapat meyakinkan, selain itu dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan karakter dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga ketuntasan hasil belajar dan minat belajar siswa tercapai. Media permainan Monopoli dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran, tetapi tidak semua materi dapat menggunakan media pembelajaran Monopoli. Penelitian ini hanya diterapkan pada uji coba terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut secara menyeluruh untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Rancangan akhir penelitian ini merupakan hasil revisi uji coba terbatas di lapangan sehingga masih memerlukan perbaikan-perbaikan secara menyeluruh di lapangan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

#### Daftar Pustaka

- Ahmad R, 1997, *Media Intruksional edukatif*, Jakarta:Rineke Cipta.  
 Aminuddin K, 2005, *Memahami Sejarah*, Surabaya:Unesa University Press.  
 Azhar A, 2008, *Media pembelajaran*, Jakarta:Raja Grafindo persada.  
 Bobby D.P, dan Mike, 2002, *Quantum Learning*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman, Bandung:Kaifa.

Djaali, dan Mulyono P, 2008, *Pengukuran dalam bidang pendidikan*, Jakarta:Grasindo.

Hasan H,S, 2007, *Beberapa Plobematika dalam Pembelajaran Sejarah*, (Naskah dalam Handbook), Jurusan Pendidikan Sejarah:FIPIPS,UPI

Isjoni, 2007, *Pembelajaran Kooperatif*, Bandung:Alfabeta.

\_\_\_\_\_, *Pembelajaran Sejarah pada satuan pendidikan*, Bandung:Alfabeta.

Ibrahim M, 2001, *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Jerold E Kemp & Thiagarajan*, Surabaya:FMIPA-UNESA.

Mulyasa. E, 2006, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung:Remaja Rosdakarya.

Munandi Y, 2008, *Media pembelajaran 1. Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta:Gaung Persada Pers.

Nana S.S, 2004, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Bandung:Rosda Karya.

Nur M, dan Retno W, 2004, *Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivistik dalam pengajaran*, Surabaya:PSMS.

Nur M, 2004, *Teori-teori perkembangan kognitif*, Surabaya:Unipress.

Oemar H, 1989, *Media Pendidikan*, Bandung:Citra aditya bakti.

\_\_\_\_\_, 2010, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung:Sinar Baru Algesindo.

Purwanto N, 2011, *Psikologi Pendidikan*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Rasyid H, dan Mansyur, 2008, *Penilaian hasil belajar*, Bandung:Wacana Prima.

Riduwan, 2003, *Skala Pengukuran variable-variable penelitian*, Bandung:Alfabeta.

\_\_\_\_\_, 2006, *Metode dan Teknik menyusun tesis*, Bandung:Alfabeta.

Sadiman, dkk, 2010, *Media pembelajaran. Pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*, Jakarta:Raja Grafindo.

Sagala S, 2008, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung:Alfabeta.

Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS*, Bandung:PT Remaja Rosda karya.

Sanjaya W, 2007, *Strategi pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:Pernada Media Group.

Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta:Rineke Cipta.

Soemanto, 1967, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta:Bina Aksara.

Somantri N, 2001, *Menggagas pembaharuan pendidikan IPS*, Bandung:Remaja Rosdakarya.

Sudjatmiko, dan Lili N, 2003, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Suharsimi A, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*, Jakarta:Rineke cipta.

Suherman E, 2003, *Strategi Pembelajaran Kontemporer*, Bandung:UPI.

Sukardjo M, dan Komarudin, 2009, *Landasan Pendidikan konsep dan Aplikasinya*, Jakarta:Rajawali Pers.

Sukmadinata, 2008, *Metode Penelitian*, Bandung:Remaja Rosdakarya.

Suparno P, dkk, 2002, *Reformasi Pendidikan. sebuah Reformasi*, Yogyakarta:Kanisius.

Suprijono A, 2009, *Cooperative Learning*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

\_\_\_\_\_, 2008, *Paikem*, Surabaya:Uniprees

Susilana, dan Cipi R, 2007, *Media pembelajaran*, Bandung:Wacana Prima.

Muhibbin S, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta:Raja grafindo persada.

\_\_\_\_\_, 2010, *Psikologi Pendidikan., Dengan pendekatan baru*, Bandung:Remaja Rosdakarya.

Warsita, B, 2008, *Teknologi Pembelajaran, landasan dan Aplikasi*, Jakarta:Rineka Cipta.

Indah R., *Media permainan meningkatkan motivasi belajar siswa*. Suara guru one line, 2009), (<http://www.suaraguru.com>, diakses 11 November 2013).

I wayan Santyoso, 2007, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Yang disajikan dalam Workshop media pembelajaran guru-guru SMA*. 10 Januari 2007

Tim penyusun kamus besar bahasa Indonesia, 1989, *kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta: balai pustaka

<http://permainan/PengertianMonopoli>/disampaikan oleh Hariyant, S.pd. pada 4 September 2010//diakses pada tanggal 14 April 2013. Pukul 14.18

#### JURNAL

Akhmat Sudrajat. <http://teori-teori-belajar> .html. Diakses pada tanggal 22 oktober 2013. Pukul 10.37

