

Pengembangan Media Permainan *King Of Trade* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS Di SMAN 1 Krembung

Arina Sabilla Haq

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : arinahaq@mhs.unesa.ac.id

Dhiah Fitriyati

Program Studi Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : dhiahfitriyati@unesa.ac.id

Abstrak

Tingginya tingkat penggunaan media *PowerPoint* serta belum adanya variasi media pembelajaran lainnya di kelas membuat peserta didik cenderung bosan dan memberikan respon yang kurang positif. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media serta respon peserta didik terhadap permainan *King Of Trade*. Model yang digunakan adalah *4D Models* menurut Thiagaradjan yang terbatas sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil penelitian yang diperoleh melalui validasi ahli evaluasi, ahli media, serta respon peserta didik yaitu validasi oleh ahli evaluasi menunjukkan bahwa isi butir soal yang disajikan pada media permainan *King Of Trade* telah sesuai dengan indikator penilaian ahli evaluasi, persentase rata-rata hasil validasi oleh ahli media sebesar 88,57% menunjukkan kategori penilaian media sangat layak, kemudian rata-rata hasil persentase respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan sebesar 99,50% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *King Of Trade* sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dikelas untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan, media pembelajaran, kelayakan media

Abstract

The frequent use of PowerPoint as media and no other learning media variant tend to make students feel bored while giving less positive feedback in the class. The purpose of this Research and Development (R&D) study is to describe the feasibility of the media and the response of the students towards King Of Trade game. Model the study based on 4D (Four-D Models) which according to Thiagaradjan but limited to developing stage. The result of the research obtained from evaluation and media expert's validation and the response of the student is evaluation expert's validation shows that the questions prepared to the King Of Trade learning media satisfy the indicators listed in validation sheet. The overall percentage of media expert's validation shows the score 88,57% that the media can be categorized as suitable. Then, the overall percentage of student's response survey also shows similar result 99,50%. Thus, it can be concluded that the King Of Trade game is suitable to be used as an alternative media to help student to have better understanding of subject matter.

Keywords: Research and Development (R&D), learning media, media feasibility

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting untuk membangun kualitas sumber daya manusia suatu bangsa, sebab pendidikan ibarat sebuah fondasi di dalam kemajuan suatu bangsa dan proses pembangunan negara. Untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan diperlukan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru berperan penting terhadap berhasilnya kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru memerlukan strategi pembelajaran salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan

inovatif. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014) penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran membantu menumbuhkan rangsangan, minat baru, keinginan, dan motivasi terhadap peserta didik bahkan berpengaruh terhadap psikologisnya. Dengan media pembelajaran peserta didik bisa lebih mudah untuk memahami serta menafsirkan pesan atau informasi yang ada didalamnya.

Berdasarkan penelitian observasi dan wawancara bersama guru Ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Krembung pada bulan November 2017 ditemukan

permasalahan yaitu pembelajaran di dalam kelas menggunakan papan tulis dan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran serta buku sebagai bahan ajar. Namun tingkat penggunaan media *PowerPoint* yang tinggi sebagai media pembelajaran di kelas serta belum ada media pembelajaran yang menarik lainnya membuat peserta didik kurang aktif dan cenderung bosan, sehingga respon yang diberikan kurang positif saat pembelajaran berlangsung serta konsentrasi peserta didik menjadi rendah. Kemudian peserta didik mengalami kesulitan pada materi perhitungan, sedangkan materi pelajaran perdagangan internasional adalah materi yang didalamnya terdapat konsep beserta perhitungannya.

Media pembelajaran yang efektif dan kreatif dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, misalnya menggunakan media permainan. Pembelajaran dengan permainan tradisional menggunakan media permainan papan (*board game*) seperti media permainan *King Of Trade* yang berbasis permainan monopoli sebagai media untuk edukasi merupakan kegiatan yang menyenangkan serta dapat melatih konsentrasi dan daya ingat peserta didik. Untuk anak sekolah, *board game* dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berfikir kreatif dan kritis (Melissa, Swandi, & Raditya, 2014). Oleh sebab itu penelitian yang dilakukan guna memberikan solusi terhadap permasalahan yang telah dijabarkan diatas dengan mengembangkan media permainan *King Of Trade* sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa belajar dengan aktif dan menyenangkan yang berpusat pada peserta didik serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Permainan *King Of Trade* mengadopsi dari salah satu permainan papan terkenal di dunia yang banyak digemari orang untuk memainkannya termasuk para peserta didik yaitu Monopoli. Menurut Purwanto, Sari, & Husna (2012) permainan ini memiliki salah satu karakteristik yaitu memperkenalkan sesuatu disekitar kita dengan kartu-kartu seperti kartu kompleks tanah, kartu kesempatan, kartu dana umum, dll. Cara kerja permainan *King Of Trade* hampir sama seperti permainan monopoli pada umumnya, namun perbedaannya jika bidak pemain mendarat pada petak yang ingin dibeli maka harus mampu menjawab pertanyaan pada petak dengan benar. Begitupun pada petak yang telah dimiliki pemain lain. Kemudian membayarnya sesuai harga yang telah ditetapkan.

Berdasarkan peneliti yang telah mengembangkan media permainan monopoli menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran dikelas yang dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran seperti penelitian Prasetyo dan Listiadi (2016) dimana kelayakan media yang divalidasi oleh

beberapa ahli sebesar 84,76% dan respon sebesar 91,67% dengan kategori keseluruhan sangat layak, kemudian Choy (2011) dan Bryant, dkk (2014) pada penelitiannya menyatakan bahwa media permainan monopoli dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Kriteria kelayakan media menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) meliputi tiga aspek yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional serta kualitas teknis. Untuk menentukan kualitas isi pada media menggunakan validitas untuk mengukur sejauh mana tes telah mengukur yang akan diukur. Validitas terbagi menjadi dua yaitu validitas empiris dan logis (Arikunto, 2013). Validitas logis sama dengan analisis kualitatif pada soal yaitu dengan analisis berdasarkan kriteria materi, konstruksi, dan bahasa (Sudaryono, 2012).

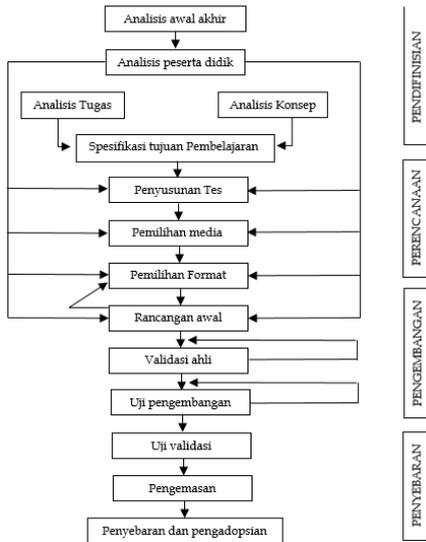
Respon menurut Susanto (1997) adalah reaksi yang dilakukan seseorang terhadap rangsangan, atau perilaku yang dihadirkan rangsangnya. Untuk mengukur sejauh mana respon peserta didik dapat menggunakan angket sebagai alternatif pilihan. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana pendapat peserta didik pada ketertarikan, perasaan senang dan keterkeninian, kemudahan memahami komponen dalam materi pembelajaran, suasana pembelajaran, cara mengajar guru serta pendekatan yang digunakan pada pembelajaran. (Trianto, 2011)

Bersumber pada penjabaran diatas peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan *board game* berbasis permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Permainan *King Of Trade* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS Di SMAN 1 Krembung."

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) memakai model pengembangan 4-D berdasarkan saran dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1947) dengan 4 tahap proses pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2014). Penelitian yang dilakukan terbatas sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Skema penelitian model 4-D adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Model 4-D

(Sumber: Thiagarajan, Semmel, dan Semmel)

Tahapan pertama pada model pengembangan 4-D adalah tahap pendefinisian (*define*). Pada tahap pendefinisian terdapat lima langkah pokok pada tahap *define* yaitu: (a) Analisis ujung depan; (b) analisis peserta didik; (c) analisis tugas; (d) analisis konsep; dan (e) perumusan tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*) yang bertujuan untuk menyiapkan draft desain *prototipe* media. Tahap ketiga Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan media yang telah ditelaah dan di validasi sehingga media layak digunakan.

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan desain *one-shot case study*. Menurut Sugiyono (2016) desain *one-shot case study* yaitu model penelitian yang mana pada suatu kelompok diberikan treatment/perlakuan kemudian hasil tersebut diobservasi.

Gambar 2 Desain Uji Coba



Keterangan :

- X : *Treatment* berupa penerapan model
- O : Observasi/hasil dari penerapan model

(sumber: diadaptasi dari Sugiyono, 2016)

Subjek uji coba penelitian ini adalah 1 dosen ahli evaluasi yang berkompeten dalam bidang ekonomi, 1 dosen ahli media yang berkompeten dalam bidang mengevaluasi media pembelajaran. Kemudian untuk uji coba lapangan sebanyak 20 peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Krembung sesuai pendapat Sadiman (2014). Instrumen penelitian menggunakan angket penilaian ahli evaluasi, ahli media, serta respon peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Lembar telaah ahli evaluasi

dianalisis kemudian divalidasi oleh ahli evaluasi dengan interpretasi kualitatif. Pada telaah media dianalisis kemudian divalidasi dengan interpretasi penilaian skor pada Skala Likert serta respon peserta didik yang diperoleh sesuai dengan pendapat Riduwan (2016).

Berikut interpretasi penilaian angket instrumen penelitian menggunakan Skala Likert:

Tabel 1 Skala Likert

Persentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat tidak layak
21 - 40	Tidak layak
41 - 60	Cukup layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media menggunakan model 4-D terbatas pada tahap pengembangan (*develop*). Pada pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*), (a) analisis ujung depan diketahui peserta didik kesulitan pada materi perdagangan internasional, dan tingginya tingkat penggunaan media *PowerPoint* oleh guru. (b) analisis peserta didik yaitu jumlah peserta didik 29, laki-laki 9 orang dan 20 perempuan. Rata-rata umur 15 tahun keatas. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2015) usia 11 tahun keatas perkembangan kognitifnya berada ditahap operasional formal. (c) analisis tugas peserta didik diberikan tugas merangkum materi perdagangan internasional pada sub bab teori dan kebijakan pada perdagangan internasional, (d) analisis konsep mengidentifikasi materi yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi yang akan menghasilkan sebuah pola peta konsep. (e) analisis tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD dan indikator pada materi perdagangan internasional.

Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*), Desain permainan pada masing-masing petak papan permainan disesuaikan dengan materi perdagangan internasional yaitu dengan memberikan gambar atau objek negara-negara yang telah melakukan kerja sama internasional. Gambar serta pemilihan warna ada papan permainan maupun pada kartu disesuaikan dengan selera peserta didik agar memotivasi dan menarik minat peserta didik untuk memainkan media yang dikembangkan peneliti. Papan permainan *King Of Trade* didesain menggunakan AI (*Adobe Illustrator*). Papan permainan berbentuk persegi dengan dimensi panjang 48cm x lebar 48cm dan dicetak pada papan *plywood* dengan dilapisi stiker vinyl yang dapat dilipat

menjadi 4 bagian kecil. Serta 1 set perlengkapan berisi bidak, dadu, pin petak, kartu soal, kartu *chest* and *chance*, uang mainan, serta buku panduan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), pada tahapan ini media yang dikembangkan ditelaah oleh 2 ahli yaitu ahli evaluasi dan ahli media untuk analisis dan direvisi hingga menghasilkan draft 2. Setelah draft 2 didapatkan media tersebut kemudian divalidasi oleh ahli evaluasi dan ahli media untuk menentukan kelayakan media tersebut sebelum dilakukan uji coba lapangan. Setelah proses validasi selesai media yang dikembangkan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik untuk memperoleh data respon peserta didik terhadap media tersebut.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan bertujuan menghasilkan perangkat media permainan *King Of Trade* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perdagangan internasional khususnya pada sub materi teori perdagangan internasional dan kebijakan perdagangan internasional untuk kelas XI IPS pada semester genap. Kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek yaitu dari segi kelayakan oleh ahli evaluasi dan ahli media, serta kelayakan dari respon peserta didik.

Kelayakan Media

Kelayakan media permainan *King Of Trade* divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli evaluasi. Kelayakan isi butir soal pada media, penilaian yang digunakan pada instrumen penilaian ahli evaluasi menggunakan Sudaryono (2012) dengan aspek yang dinilai yaitu materi, konstruksi, dan bahasa. Dari aspek materi indikator ke 4 pada instrumen penilaian yaitu mengukur *high thinking order* diketahui bahwa soal yang terdistribusi sesuai dengan indikator hanya berjumlah 6 butir soal selebihnya butir soal tidak terukur sampai *high thinking order* (C4-C6) namun sebatas C1-C3. Pada aspek konstruksi indikator ke 9 yaitu gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi menunjukkan soal yang terdistribusi sesuai dengan indikator berjumlah 4 butir soal selebihnya didalam butir soal tidak terdapat gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya. Pada aspek kebahasaan jumlah soal yang terdistribusi seluruhnya telah sesuai dengan indikator penilaian. Rekapitulasi validasi butir soal oleh ahli evaluasi diperoleh hasil bahwa 16 butir soal *essay* yang disajikan pada media permainan *King Of Trade* sebagai media pembelajaran pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS seluruhnya telah sesuai dengan indikator pada angket penilaian ahli evaluasi baik dari segi materi, konstruksi, maupun bahasa.

Pada kelayakan kualitas teknis pada media, penilaian yang digunakan pada instrumen penilaian ahli evaluasi menggunakan pendapat dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) melalui penilaian kualitas teknis. Hasil validasi penilaian pada aspek keterbacaan sebesar 85% dikategorikan sangat layak. Pada aspek mudah digunakan diperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dikategorikan sangat layak. Kemudian pada aspek kualitas tampilan diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,67% dikategorikan sangat layak. Pada aspek pengolahan program persentase kelayakan sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Hasil rekapitulasi validasi media oleh ahli media pada kualitas teknis telah diperoleh hasil bahwa persentase kelayakan sebesar 88,57% sehingga dapat dikategorikan sangat layak sesuai dengan pendapat Riduwan (2016).

Dapat disimpulkan secara keseluruhan kelayakan pada media permainan *King Of Trade* diperoleh hasil dari validasi ahli evaluasi bahwa butir soal telah sesuai dengan indikator penilaian dan validasi ahli media pada kualitas teknis pada media sebesar 88,57% dikategorikan sangat layak hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu Prasetyo (2016) bahwa media permainan yang telah dikembangkan memperoleh kriteria media sangat layak.

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diperoleh dari uji coba lapangan dengan angket penilaian kelayakan pada media menggunakan pendapat dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) penilaian meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis. pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. aspek kualitas instruksional diperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan aspek kualitas teknis diperoleh rata-rata persentase sebesar 98,75% dengan kategori sangat layak karena pada indikator ke 7 penggunaan gaya bahasa sesuai dengan pemahaman peserta didik, peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami gaya bahasa pada isi butir soal yang dimuat dalam media permainan *King Of Trade* saat kegiatan praktek berlangsung.

Secara keseluruhan hasil dari perolehan data respon peserta didik terhadap media permainan *King Of Trade* sebagai media pembelajaran. sebesar 99,50% sehingga sesuai dengan Riduwan (2016) dapat dikategorikan hasil respon peserta didik sangat layak terhadap media yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu Prasetyo (2016) bahwa uji coba yang telah dilakukan kepada peserta didik memperoleh respon positif terhadap media yang dikembangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kelayakan media permainan *King Of Trade* dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli evaluasi dan ahli media. Kelayakan isi pada media menunjukkan bahwa butir soal telah sesuai dengan indikator pada penilaian ahli evaluasi. Kemudian kelayakan teknis pada media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,57% dengan kategori sangat layak. Hasil respon peserta didik diperoleh dengan rata-rata persentase sebesar 99,50% dengan kategori sangat layak. Sehingga media permainan *King Of Trade* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Saran

Perlunya pengembangan lebih lanjut untuk mendapatkan cakupan materi yang lebih banyak pada media permainan *King Of Trade* serta perlunya peninjauan ulang strategi dan waktu dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bryant, L., Eves, C., Blake, A., & Palmer, P. (2014). *Can Playing Monopoly™ Enhance Learning For Property Student*. Retrieved from http://www.prres.net/papers/Bryant_Monopoly_and_First_Year_Student_Engagement.pdf
- Choy, C. K. (2011). Using the Monopoly Board Game to Teach Introductory Financial Accounting to Non-Accounting Students. *Journal of Interdisciplinary Research in Education (JIRE)*, 1(1), 55–64.
- Melissa, M., Swandi, I. W., & Raditya, A. (2014). Perancangan Permainan Media Edukasi Sebagai Pembelajaran Cara Melindungi Diri Dalam Menghadapi Bencana Alam Bagi Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwara, Universitas Kristen Petra*, 1(4), 1–12.
- Prasetyo, E. D., & Listiadi, A. (2016). Pengembangan Permainan Monola (Monopoli Berjendela) Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, 4(3), 1–7.
- Purwanto, Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 69–76.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian*

Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (1997). *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Bina Cipta.
- Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.