

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDU-GAME MONOPOLY* PADA STANDAR KOMPETENSI MEMAHAMI BAHAN BANGUNAN SMKN 1 SIDOARJO

**Sandre Faizaliawan
Suparji**

Prodi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *edu-game monopoly*, hasil belajar siswa serta respon siswa terhadap media. Media *edu-game monopoly* adalah media pembelajaran siswa kelas X TGB1 jurusan bangunan SMKN 1 Sidoarjo periode tahun ajaran 2012/2013 pada materi memahami bahan bangunan.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Fungsi pretest adalah menguji kemampuan awal siswa dan membagi kelompok belajar. Posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *edu-game monopoly*. Pengujian hipotesis menggunakan uji t.

Nilai kelayakan media *edu-game monopoly* dan perangkat pembelajarannya adalah 80,25% termasuk kategori layak digunakan. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas X TGB1 mendapatkan rata-rata nilai posttest pada KD2 mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton sebesar 82,72 dengan t_{hitung} sebesar 5,65, nilai rata-rata pada posttest KD3 mendeskripsikan bahan bangunan baja sebesar 83,86 dengan t_{hitung} sebesar 5,73. Nilai $t_{(0,05=n-1)} = 2,042$ dengan derajat kebebasan 5%. Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *edu-game monopoly* sebesar 74,9% termasuk kategori baik.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Edu-Game Monopoly*, *Research and Development (R&D)*.

ABSTRACT

This research is intended to know about media *edu-game monopoly's* proper then get study result of the students and their respon about that. Media *edu-game monopoly* is a student learning media of X TGB1 class building department SMKN 1 Sidoarjo 2012/2013 period on understanding building material.

Research type here is descriptive research with quantitative approach. Research method here is *Research and Development (R&D)*. Research design here is *One Group Pretest-Posttest Design*. The pretest function is testing students first skill and divide into learning group. Posttest is using to know students learning result after learn with media *edu-game monopoly*. Hypothesis testing using t test.

Validity grade of media *edu-game monopoly* with all learning part is 80,25% categorized well to use. Students study result of X TGB1 class get a overall posttest grade in KD2 description of stone and concrete building material is 82,72 with ttest is 5,65, overall posttest grade in KD3 description of steel building material is 83,86 with ttest is 5,73. Grade of $t(0,05=n-1) = 2,042$ with 5% freedom degree. Students learning poll response to *edu-game monopoly* media is 74,9 % categorized as well.

Keywords : Learning Media, *Edu-Game Monopoly*, *Research and Development (R&D)*.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian sehingga lulusannya dapat berkembang dalam dunia kerja. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mewajibkan siswa bisa mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan baik dalam lingkup sekolah maupun dalam masyarakat. Siswa SMK memiliki lebih banyak porsi kegiatan praktik dibandingkan dengan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sehingga menyebabkan siswa SMK sering

mengalami kesulitan dalam pelajaran teori. Guru sebagai tenaga pengajar yang berperan mencetak siswa kreatif dan inovatif dituntut untuk bisa mengatasi kendala seperti kesulitan siswa dalam memahami teori dengan cara menggunakan media pembelajaran agar bisa menarik minat siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *edu-game monopoly* digunakan sebagai media pembelajaran pada standar kompetensi memahami bahan bangunan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* pada standar kompetensi memahami bahan bangunan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *edu-game monopoly*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *edu-game monopoly* digunakan sebagai media pembelajaran pada Standar Kompetensi Memahami Bahan Bangunan.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* dibandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tersebut.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *edu-game monopoly*.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dapat tercapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru menciptakan dan memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Siswa memberikan pengalaman pembelajaran yang baru melalui model pembelajaran *edu-game monopoly*.
3. Bagi Peneliti dan Pemerhati masalah pendidikan dapat menjadi masukan dan tambahan informasi sekaligus sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian- penelitian lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini dapat diketahui arah serta hasil yang jelas, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas X TGB1 Program Studi Teknik Bangunan SMKN 1 Sidoarjo pada SK memahami bahan bangunan.
2. Media yang akan dijadikan penelitian pada siswa kelas X TGB1 Program Studi Teknik Bangunan SMKN 1 Sidoarjo berupa permainan *edu-game monopoly*.
3. Penelitian dilaksanakan oleh peneliti dengan didampingi guru mata pelajaran sebagai salah satu validator sekaligus pengarah di lapangan.

2. TEORI

A. Media Pembelajaran

Peranan media dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tidak hanya sebatas penguat materi ajar yang disampaikan. Media juga berdampak secara psikologis pada siswa karena penggunaannya dalam KBM merupakan variasi metode belajar bagi siswa. Rangsangan positif berupa metode ajar menggunakan media dianggap lebih cepat dibandingkan dengan cara ajar konvensional.

Rudi Bredz (Sadiman dkk, 2007:20) juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.

Tidak semua dari media pembelajaran tersebut bisa digunakan (tergantung sarana dan prasarana yang ada) karena ada media yang bisa digunakan bila ada listrik dan ada yang tanpa listrik. Pengajar harus jeli dalam urusan pemilihan media ajar yang akan digunakan untuk mengajar, mulai dari merancang hingga saat diterapkan agar tercapai tujuan yang diinginkan.

B. Game

Artikel berjudul *Antara Game, Pendidikan dan Handphone* (Aeni, 2008:1) membahas tentang *game* yang merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. *Game* merupakan fenomena global. *Bisnis game* juga sudah merambah kemana-mana, namun ironisnya *content* dari *game* sebagian besar berisi hiburan dan sangat sedikit yang berkonten pendidikan (edukasi).

C. Game Edukasi

Game yang memiliki *content* pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. Menurut Aeni (2008:6) dalam artikelnya berjudul *Antara Game, Pendidikan dan Handphone* menjelaskan bahwa *game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sesungguhnya.

1. Prinsip Game Edukasi

Menurut Foremen (David dan Chen, 2006:32) beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah *game* edukasi adalah:

- a. *Individualization*
- b. *Feedback Active*
- c. *Active learning*
- d. *Motivation*
- e. *Social*
- f. *Scaffolding*
- g. *Transfer*
- h. *Assessment*

D. Dadu Monopoly

Monopoly adalah salah satu permainan papan yang terkenal, digemari anak-anak dan mudah dalam memainkannya (Susanto, Raharjo, dan Pratiwi, 2012:1). Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan..

E. Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Ceramah

Pembelajaran konvensional yang dimaksud secara umum adalah pembelajaran dengan menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru yaitu memberi materi melalui ceramah, latihan soal kemudian pemberian tugas. Menurut Ibrahim (2001:17) model seperti ini dapat menghambat perkembangan kognitif siswa yang bersifat pasif dikarenakan

takut dan malu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum di pahami

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Cara kerja model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu dengan membagi para siswa dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Siswa kemudian memainkan *game* dan bersaing dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Menurut Slavin (Huda, 2008:19) TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

F. Hipotesis

Dengan media pembelajaran *edu-game monopoly* hasil belajar siswa pada standar kompetensi memahami bahan bangunan sama dengan standar ketuntasan minimal (SKM) SMKN 1 Sidoarjo (70).

3. METODE

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:297). Produk media pembelajaran yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk *edu-game monopoly*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Sidoarjo dengan subjek penelitian siswa kelas X TGB1 tahun ajaran 2012/2013. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap 2013.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program studi TGB jurusan bangunan SMKN 1 Sidoarjo periode tahun ajaran 2012/2013 terdiri dari 72 siswa terbagi dalam 2 kelas.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X TGB1 SMKN 1 Sidoarjo pada mata pelajaran memahami bahan bangunan periode tahun ajaran 2012/2013 berjumlah 36 siswa.

D. Paradigma Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh data tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:2). Terdapat 3 variabel yang merupakan satu variabel bebas, satu variabel terikat, dan satu variabel kontrol.

E. Rancangan Penelitian

Tahapan-tahapan dalam bagan diatas ada yang tidak digunakan dan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahap analisa masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk. Penggunaan tahap-tahap itu dikarenakan produk yang dibuat berupa produk awal (*pilot project*), maka tidak perlu uji coba berkali – kali karena hanya uji coba dalam skala kecil.

1. Analisa Masalah

Latar belakang dari pendidikan yang di SMK adalah pendidikan berorientasi pada praktik menyebabkan para siswa sering beranggapan bahwa praktik di lapangan lebih penting daripada pemahaman teori, meskipun sebenarnya sama pentingnya. Media pembelajaran untuk materi teori kadang sangat terbatas dan biasanya hanya berupa buku. Siswa dengan mudah menjadi cepat bosan untuk memahami teori tersebut. Pengembangan media pembelajaran dalam mempelajari materi-materi berupa teori di SMK sangatlah jarang dilakukan.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang nantinya digunakan untuk membuat *Educational Game* menggunakan studi lapangan. Studi lapangan adalah sebuah tahap awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat praktik mengajar dilaksanakan di SMKN 1 Sidoarjo. Data yang akan diperoleh dari studi lapangan kemudian dijadikan sebagai acuan oleh peneliti untuk melakukan perencanaan dan uji coba produk. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Kemampuan siswa
- Metode pembelajaran
- Studi kepustakaan

3. Desain Produk

a. Media Dadu Monopoly

Edu-game dadu monopoly ini merupakan suatu permainan yang didesain untuk media pembelajaran dalam menyampaikan materi dan *feedback active* atas respon mereka terhadap materi yang telah diterima.



Gambar 3.4 Papan *Edu-Game Monopoly*

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) digunakan sebagai petunjuk guru dalam pembelajaran dan dibuat untuk setiap pertemuan. Uji coba sebanyak 2 kali dalam 6 pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media *edu-game monopoly*.

4. Validasi Desain

Validasi dilakukan oleh dosen Teknik Sipil dan guru SMK. Validator diminta untuk memberi penilaian, komentar dan saran atas media yang dikembangkan.

5. Revisi Desain

Setelah melalui proses validasi oleh validator, didapatkan saran dan penilaian terhadap media tersebut. Saran disini berupa kekurangan yang harus diperbaiki atau ditambahkan pada media pembelajaran agar media menjadi lebih sempurna dari sebelumnya.

6. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba sebanyak 2 kali didalam 6 pertemuan. Uji coba pertama pada Kompetensi Dasar (KD) mendiskripsikan jenis-jenis bahan bangunan batu dan beton. Uji coba kedua pada KD mendiskripsikan jenis-jenis bahan bangunan baja.

a. Desain Uji Coba

Desain pada uji coba produk menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

$$O_1 \ X \ O_2$$

X = Perlakuan (media *edu-game monopoly*)

O₁ = Kemampuan awal (sebelum diberi media *edu-game monopoly*) diukur dengan *pretest*.

O₂ = Kemampuan akhir (sesudah diberi media *edu-game monopoly*) diukur dengan *posttest*.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah angket respon siswa dan lembar evaluasi siswa.

c. Analisis Uji Coba dan Evaluasi

Hasil belajar siswa menggunakan rumus Uji t dua pihak.

d. Analisis Respon Siswa

Hasil respon siswa dianalisa untuk mendapat seberapa besar minat siswa terhadap media pembelajaran pada standar kompetensi memahami bahan bangunan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Edu-Game Monopoly

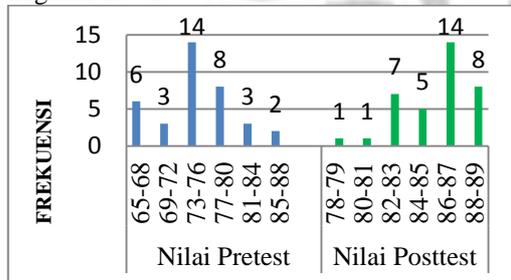
Penelitian ini menghasilkan perangkat media pembelajaran *edu-game monopoly* yang terbuat dari bahan kertas glossy dengan ukuran 30 cm x 42 cm (A3) disertai beberapa kartu kelengkapan *edu-game monopoly* (kartu kesempatan, kartu *score plus* dan sertifikat tanah) yang terbuat dari bahan kertas manila 120 gram. Penelitian dapat dilaksanakan setelah melalui validasi oleh empat validator yang terdiri dari dua dosen teknik sipil UNESA dan dua guru bidang mata pelajaran SMKN 1 Sidoarjo.

2. Kelayakan Media Edu-Game Monopoly

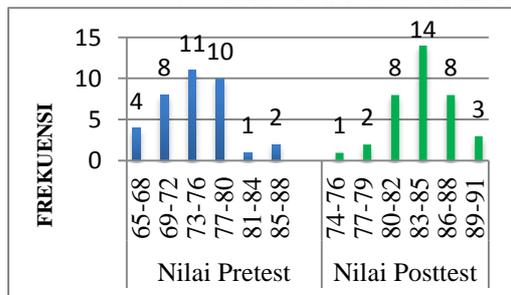
Hasil rata-rata dari validasi media *edu-game monopoly* adalah 80,25% termasuk kategori layak digunakan.

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Nilai yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa adalah nilai *posttest*. *Posttest* diberikan setelah siswa mendapatkan materi melalui media *edu-game monopoly* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.



Gambar 4.1 Hasil belajar siswa pada KD mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton.



Gambar 4.2 Hasil belajar siswa pada KD mendeskripsikan bahan bangunan baja.

4. Analisis Respon Siswa

Angket respon siswa terbagi dalam dua kategori penilaian reponden yaitu respon untuk media *edu-game monopoly* dan materi yang terdapat dalam media *edu-game monopoly*.

Hasil analisis menyatakan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran sebesar 76,1%, materi pembelajaran sebesar 73,6% dan respon keseluruhan sebesar 74,9% dengan kategori baik.

5. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji t. Sebelum menghitung uji t, terlebih dulu mencari nilai rata-rata, varians, simpangan baku pada KD mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton. Rata-rata nilai kelas saat *posttest* (\bar{x}) = 82,72, varians kelas *posttest* (s^2) = 182,46, simpangan baku kelas *posttest* (s) = 13,51, jumlah siswa saat *posttest* (n) = 36 siswa.

$H_0 : \mu_0 \geq 70$

$H_a : \mu_0 < 70$



Gambar 4.3 Uji Hipotesis Dua Pihak KD2

Derajat kebebasan (dk) = $n - 1 = 36 - 1 = 35$, sehingga nilai t_{tabel} dengan $dk = 35$ dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak adalah 2,042, sedangkan nilai t_{hitung} sebesar 5,65 maka dalam uji t tersebut nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji hipotesis berikutnya pada KD mendeskripsikan bahan bangunan baja juga dilakukan dengan menggunakan uji t. Sebelum menghitung uji t, terlebih dulu mencari nilai rata-rata, varians, simpangan baku. Rata-rata nilai kelas saat *posttest* (\bar{x}) = 83,86, varians kelas *posttest* (s^2) = 209,91, simpangan baku kelas *posttest* (s) = 14,49, jumlah siswa saat *posttest* (n) = 36 siswa.

$H_0 : \mu_0 \geq 70$

$H_a : \mu_0 < 70$



Gambar 4.4 Uji Hipotesis Dua Pihak KD3

Derajat kebebasan (dk) = $n - 1 = 36 - 1 = 35$, sehingga nilai t_{tabel} dengan $dk = 35$ dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak adalah 2,042, sedangkan nilai t_{hitung} sebesar 5,73 maka dalam uji t tersebut nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Nilai rata-rata pada KD mendeskripsikan bahan bangunan beton rata-rata adalah 82,72 dan nilai rata-rata pada KD mendeskripsikan bahan bangunan baja adalah 83,86. Hipotesis awal (H_0) ditolak karena ternyata dengan penggunaan media pembelajaran *edu-game monopoly* mempermudah siswa memahami materi pelajaran sehingga nilai siswa tidak sama dengan SKM SMKN 1 Sidoarjo atau lebih besar dari SKM yang ditetapkan SMKN 1 Sidoarjo.

B. Pembahasan

1. Media Pembelajaran

Hasil validasi RPP, butir soal, media pembelajaran dan validasi angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 80,25%. Hasil validasi masuk dalam kategori baik dan layak digunakan. Observasi lapangan menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa.

Kriteria penilaian kemampuan *edu-game monopoly* mendukung proses belajar mendapatkan hasil *rating* 70,1%. Kejelasan penyampaian materi dengan prosentase hasil *rating* sebesar 68,1%, dan dari segi kemudahan bahasa mendapat prosentase hasil *rating* sebesar 70,8%. Ketiga kriteria penilaian diatas merupakan kriteria penilaian yang memiliki prosentase hasil *rating* yang berada pada urutan tiga terbawah dibandingkan dengan kriteria penilaian yang lain. Penyebabnya adalah terdapat materi bergambar yang tidak disertai dengan penjelasan yang lengkap dan untuk dua kriteria penilaian yang terakhir dikarenakan pengajar kurang tepat dalam menjelaskan materi maupun menanggapi pertanyaan siswa yang menyebabkan siswa susah memahami tata bahasa didalam materi.

2. Hasil Belajar (*Posttest*)

Hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* terhadap standar kompetensi memahami bahan bangunan pada siswa kelas X TGB1 di SMKN 1 Sidoarjo berupa tes yang terfokus pada ranah kognitif yaitu nilai *posttest*. Pemberian *pretest* hanya sebatas pengukur kemampuan awal siswa terhadap pengetahuan dan penguasaan materi yang akan disampaikan. Siswa kelas X TGB1 diberikan *posttest* setelah mendapatkan

perlakuan berupa belajar dengan menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* pada standar kompetensi memahami bahan bangunan kompetensi dasar mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton, juga pada kompetensi dasar mendeskripsikan bahan bangunan baja. Berdasarkan perlakuan tersebut diperoleh rata-rata nilai *posttest* siswa yang dikelompokkan berdasarkan interval nilai dan kompetensi dasar masing-masing. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa untuk kompetensi dasar mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton adalah sebesar 82,72, sedangkan untuk kompetensi dasar mendeskripsikan bahan bangunan baja 83,86.

Hasil belajar siswa (*posttest*) pada kompetensi dasar mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton dengan menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* diperoleh hasil $t_{tabel} = 2,042$ sedangkan hasil $t_{hitung} = 5,65$ sehingga jelas terdapat pada daerah penerimaan H_a karena $5,65 > 2,042$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil belajar siswa (*posttest*) pada kompetensi dasar mendeskripsikan bahan bangunan baja dengan menggunakan media pembelajaran *edu-game monopoly* diperoleh hasil $t_{tabel} = 2,042$ dan $t_{hitung} = 5,73$, sehingga jelas terdapat pada daerah penerimaan H_a karena $5,73 > 2,042$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah bahwa hasil belajar siswa tidak sama dengan SKM SMKN 1 Sidoarjo (70).

3. Hasil Respon Siswa

Hasil analisis data respon siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang diterapkan guru. Berdasarkan respon tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menyatakan senang dan sangat berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena media mampu membangkitkan minat belajar dengan hasil *rating* 75%. Penampilan media yang menarik mendapatkan hasil *rating* sebesar 81,3% didukung dengan tampilan menarik dari perangkat kelengkapan media (kartu kesempatan, *score plus*, kartu sertifikat) mendapat hasil *rating* sebesar 84,7%. Tanggapan siswa masuk kategori sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media *edu-game monopoly* pada standar kompetensi memahami bahan bangunan di kelas X TGB1 di SMKN 1 Sidoarjo. Secara keseluruhan hasil respon siswa mendapat hasil *rating* sebesar 74,9% dan bisa dikatakan mendapat respon baik sesuai dengan tabel kriteria hasil *rating*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran edu-game monopoly yang disertai kartu sertifikat, kartu kesempatan dan kartu dana umum beserta hasil uji coba efektifitasnya. Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata kelayakan media edu-game monopoly adalah 80,25% termasuk dalam kategori baik dan media pembelajaran edu-game monopoly layak digunakan.
2. Nilai rata-rata posttest siswa pada KD2 mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton sebesar 82,72, sedangkan pada KD3 mendeskripsikan bahan bangunan baja sebesar 83,86. Kedua hasil belajar tersebut melebihi SKM SMKN 1 Sidoarjo (70).
3. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran edu-game monopoly pada standar kompetensi memahami bahan bangunan adalah 74,9% termasuk kategori baik dan media edu-game monopoly mendapat tanggapan positif dari siswa.

B. Saran

1. Bagi pengguna
 - a. Media pembelajaran edu-game monopoly ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Setiap pemain harus memahami aturan main edu-game monopoly agar tidak terjadi kecurangan saat permainan berlangsung.
 - c. Pembagian kelompok harus rata dan adil, tidak diperkenankan apabila satu kelompok terdiri dari siswa-siswa terampil di kelas atau terdiri dari siswa-siswa kurang pandai di kelas karena proses pembelajaran dengan edu-game monopoly tidak akan berlangsung dengan baik.
 - d. Setiap kelompok harus memiliki satu orang banker (pemegang kunci jawaban), fungsinya untuk mempermudah pengawasan dan penilaian poin saat permainan berlangsung karena guru pasti kesulitan menangani banyak kelompok di dalam kelas dalam waktu yang bersamaan. Opsional seorang banker bisa dari guru atau salah satu pemain dalam kelompok.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Penelitian ini terbatas pada kelas X TGB1 SMKN 1 Sidoarjo, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan media pembelajaran edu-game monopoly dengan materi dan sekolah yang berbeda.

- b. Soal yang digunakan pada pretest dan posttest berindikator C1-C4, jadi diharapkan pada peneliti selanjutnya bisa lebih mengembangkan dengan indikator C1-C6.
- c. Memperhatikan sistematika penulisan butir soal dan kata kerja operasional pada butir soal dengan komposisi butir soal yaitu mudah : sedang : sukar.
- d. Kedepannya media edu-game monopoly dapat diaplikasikan pada software agar penggunaannya lebih mudah dengan media komputer, laptop, tablet, dsb, tentunya harus memperhatikan kriteria pemilihan jenis media sesuai kondisi lingkungan penerapan dan ketersediaan fasilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni. Wiwik Akhirul. 2008. *Antara Game, Pendidikan dan Handphone*, (online) (<http://m-edukasi.net/artikel-mobile-learning/isi.php?kodenya=2009-ac>, diakses pada 27 juli 2012).
- David dan Chen. 2006. *Serious Games: Game That Educate, Train And Inform*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Huda, Miftahul. 2008. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, Muslimin. 2001. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Surabaya: University Press.
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Raharjo, dan Pratiwi. 2012. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. Bio Edu (online), Vol.1, No.1 Agustus 2012 (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>, diakses pada 7 Januari 2013).