

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS PAIKEM DALAM
PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn DI KELAS VII SMP NEGERI 1 JABON**

Rohmatul Umayah

15040254078 (PPKn, FISH, UNESA) rohmatulumayah@mhs.unesa.ac.id

Harmanto

0001047104 (PPKn, FISH, UNESA) harmanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan media monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (pre-tes dan pos-tes *control group*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data pada hipotesis pertama dan kedua menggunakan uji t, sedangkan pada hipotesis ketiga menggunakan uji MANOVA untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap peningkatan aktivitas dan prestasi belajar secara bersamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 1 Jabon dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. Peningkatan aktivitas belajar dapat diketahui thitung (8,642) > t tabel (1,67), maka hipotesis pertama diterima. Kemudian peningkatan prestasi belajar diketahui thitung (2,588) > t tabel (1,67), maka hipotesis kedua diterima. Hipotesis ketiga menunjukkan bahwa nilai signifikan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap aktivitas dan prestasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,066 dan 0,074 > dari nilai signifikansi 0,05, maka media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh secara bersamaan terhadap aktivitas dan prestasi belajar. Dari ketiga hasil hipotesis tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwasannya semakin banyak keterlibatan indera yang digunakan maka pengetahuan yang diingat semakin kuat. Terbukti dari keaktifan belajar kelas eksperimen berkategori aktif dan prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan media pembelajaran monopoli.

Kata Kunci: media pembelajaran monopoli, aktivitas, prestasi belajar.

Abstract

This study discusses the importance of applying PAIKEM-based monopoly media to increasing student activities and learning achievements in PPKn subjects in VII class Jabon 1 Junior High School. This study uses a quantitative research method with a type of quasi-experimental research (pre-test and post-test control group). Data collection techniques used were observation and tests. Data analysis techniques in the first and second hypotheses used the t test, while the third hypothesis used the MANOVA test to determine the effect of monopoly media on increasing activity and learning achievement simultaneously. The results showed that the application of PAIKEM-based monopoly learning media on PPKn subjects in class VII of Jabon 1 Junior High School can improve learning activities and achievements. Increased learning activities can be known tcount (8.642) > t table (1.67), then the first hypothesis is accepted. Then the increase in learning achievement is known as tcount (2,588) > t table (1.67), then the second hypothesis is accepted. The third hypothesis shows that the significant value of PAIKEM-based monopoly learning media on activity and learning achievement in the experimental class is 0.066 and 0.074 > of the 0.05 significance value, so PAIKEM-based monopoly learning media have an equal effect on learning activities and achievements. Of the three results of the hypothesis, it shows that the application of monopoly learning media is in accordance with the cone theory of Edgar Dale's experience, that the more sense involvement is used, the more remembered knowledge becomes stronger. Evident from the active learning of the experimental class in the active category and the experimental class learning achievement is better than the control class that does not apply monopoly learning media.

Keywords: PAIKEM-based monopoly learning media, activities, learning achievement.

PENDAHULUAN

Belajar menjadi salah satu bagian dari hidup manusia. Menurut Hamalik (2010:154), belajar yang dilakukan oleh

manusia senantiasa dilandasi oleh itikad dan maksud tertentu. Belajar berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja. Selama manusia hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara dinamis, belajar

turut serta dalam proses tersebut yang dapat dilakukan di sekolah, rumah, lingkungan masyarakat, dan di mana saja manusia dapat belajar. Salah satu kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah dengan waktu yang terjadwal. Oleh karena itu, sekolah tentu saja memiliki maksud penting untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik.

Mata pelajaran yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan yakni Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Tujuan mata pelajaran PPKn tidak hanya membangun karakter bangsa sebagai upaya menjaga keutuhan NKRI, tetapi juga meningkatkan pengetahuan mengenai kehidupan dalam berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran ini penting untuk diberikan kepada generasi muda, dengan bertujuan membangun karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, dan juga memperoleh wawasan yang luas mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia secara lebih rinci.

Kurikulum 2013 menekankan peserta didik sebagai subyek yang memiliki kemampuan aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Hal tersebut menjadikan guru tidak lagi menggunakan metode konvensional yakni ceramah terus-menerus, melainkan guru lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Guru menerapkan beberapa metode pembelajaran, dan metode yang sering digunakan yakni diskusi kelompok. Tujuan dari diskusi kelompok adalah dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Jabon yaitu saat diskusi kelompok berlangsung pada mata pelajaran PPKn, peserta didik tidak semuanya aktif dalam diskusi. Hanya beberapa peserta didik yang aktif dalam berdiskusi, sedangkan yang lainnya sibuk dengan kegiatan masing-masing, seperti mengobrol dan bermain. Hal ini membuktikan bahwa semangat peserta didik dalam belajar masih kurang. Beberapa peserta didik kelas VII di SMPN 1 Jabon mengungkapkan bahwa guru pada mata pelajaran yang berbeda sering menerapkan metode diskusi kelompok yang membuat mereka bosan, karena setiap membuat kelompok dengan anggota yang berbeda-beda dan metode yang digunakan tidak menarik.

Peran guru dalam proses pembelajaran pada pendidikan sangatlah penting. Karena, guru sebagai orang yang mengajarkan sesuatu ilmu kepada orang lain, dan memiliki peran sebagai sumber belajar bagi peserta didik, fasilitator, pengelola, demonstrator, motivator, dan evaluator (Sanjaya, 2011:21). Oleh karena itu, peran guru sebagai motivator yaitu membuat suasana pembelajaran lebih kondusif dan interaktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan strategi, metode,

dan media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik.

Guru berperan sebagai motivator sangat dibutuhkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat membuat suatu metode agar pembelajaran di kelas tidak membosankan yang membuat peserta didik senang belajar di dalam kelas. Fenomena yang terjadi pada peserta didik saat ini, mereka menganggap bahwa kegiatan yang menyenangkan justru yang dilakukan di luar jam pelajaran. Hal ini dikarenakan selama ini mereka merasa terbebani ketika berada di dalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang membosankan (Hamid, 2012:12).

Guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional, hendaknya mampu membuat peserta didik memiliki keinginan yang kuat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Untuk mewujudkannya dapat dilakukan dengan melakukan upaya meningkatkan semangat belajar di sekolah khususnya pembelajaran di dalam kelas, diantaranya dengan menerapkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh peserta didik dan dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan itu, guru harus mampu menciptakan suatu inovasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan lebih senang dalam belajar yang membuat mereka akan lebih giat dalam belajar.

Salah satu upaya meningkatkan semangat belajar yang berakibat pada peningkatan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan media yang menarik digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara agar peserta didik lebih mudah dalam belajar dan tidak mudah bosan saat belajar. Menurut Sadiman (2012:17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan belajar. Media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya untuk memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Suprihatiningrum, 2013: 320).

Gerlach *and* Ely (dalam Arsyad, 2011:3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan pengertian tersebut, media menjadi alat perantara guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik. Guru, buku, lingkungan sekolah, maupun metode pembelajaran yang digunakan dapat dijadikan sebagai media. Secara khusus dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yakni dari guru ke peserta didik, dan dapat menarik perhatian peserta didik agar komunikasi terjadi lebih efisien dan efektif.

Media berfungsi mengarahkan peserta didik memperoleh berbagai pengalaman belajar. Media yang tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran akan dapat meningkatkan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar yang menjadi alasan pokok digunakannya media dalam proses pembelajaran. Media permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran permainan ini, guru berperan sebagai fasilitator. Dimana guru memiliki kreativitas yang memadai, sehingga dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Bermain dan belajar ini dibuat untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga prestasi belajar pun juga lebih baik.

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang senangi dan mudah untuk memainkannya. Suwanda (dalam Wulandari dan Sukirno, 2012) menyatakan bahwa monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut penelitian Khoirunnisa dkk pada tahun 2015, monopoli merupakan permainan yang relatif disukai, mudah dimainkan, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk menjalankan permainan. Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kunci utama untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik, dengan begitu prestasi peserta didik akan lebih baik. Peserta didik lebih senang dengan bermain sambil belajar, suasana lebih santai dan tidak menjenuhkan.

Alasan pemilihan permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yakni petak permainan dapat digunakan beberapa kali, persiapan saat proses pembelajaran lebih efektif, dan media mudah dimainkan. Banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi media permainan monopoli ini memiliki kelebihan diantaranya: informasi atau materi yang ditampilkan tidak hanya pada petak wilayah yang harus dijawab, melainkan banyak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu pintar sebagai

ganti uang dan kartu dana umum, media menarik, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, alasan ketersediaan alat elektronik seperti LCD yang tidak tersedia pada semua kelas, sehingga permainan monopoli ini cocok digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Media permainan monopoli ini digunakan dengan pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Penerapan PAIKEM dalam proses pembelajaran antara lain: guru merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif (diskusi), guru menggunakan alat bantu (media permainan monopoli), guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya (mencari informasi, menarik kesimpulan, dan menulis laporan), guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya (melalui bertanya dan menjawab), guru menilai kegiatan pembelajaran dan kemajuan belajar siswa dengan memantau kerja siswa serta memberikaan umpan balik (Jauhar, 2011:169-170). Berbagai kegiatan pembelajaran tersebut sesuai dengan kemampuan guru untuk menciptakan keadaan sebaik-baiknya.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada penerapan PAIKEM, permainan monopoli ini secara garis besar memainkannya hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Perbedaannya pada penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang diterapkan oleh guru terhadap peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VII. Pada permainan monopoli ini terdapat informasi dan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi "Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia". Materi ini dipilih karena menyesuaikan dengan kalender akademik pada sekolah menengah pertama kelas VII. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi dan menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak-petak pengetahuan yang dilewati. Keberadaan petak pengetahuan ini dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disajikan dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Proses belajar mengajar tentunya membuat peserta didik tidak mudah bosan dan lebih menyenangkan.

Aturan dalam menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pembelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI di kelas VII SMP Negeri 1 Jabon sebagai berikut: (1) Penentuan urutan main dengan melempar dadu, bilangan yang keluar terbesar menjadi pemain pertama dan diikuti urutan bilangan selanjutnya; (2) Pemain melangkah sesuai bilangan dadu yang dilempar; (3) Sekali putaran penuh dari start sampai *finish*, pemain baru dapat membeli wilayah pengetahuan atau mengambil kartu pintar dan kesempatan saat mendudukinya; (4) Membeli wilayah pengetahuan yang diduduki dengan mengambil kartu

pintar dan harus dijawab dengan benar oleh pemain dibantu dengan anggota kelompoknya, waktu maksimal 30 detik (5) Saat menduduki kotak kesempatan atau kartu pintar, pemain mengambil kartu tersebut di tengah wilayah papan permainan, dan menjalankan sesuai perintah yang ada di kartu; (6) Pemain masuk penjara, jika: tepat berhenti di kotak penjara, tidak dapat menjawab kartu pintar 2 kali berturut-turut, menduduki wilayah pengetahuan lawan dan tidak dapat menjawab pertanyaan dari wilayah pengetahuan tersebut. Hukuman masuk penjara dengan tidak bermain selama sekali putaran semua pemain; (7) Pemain menduduki wilayah pengetahuan lawan harus dapat menjawab pertanyaan dari wilayah tersebut; (8) Pemain menduduki wilayah pengetahuannya sendiri, sekali menduduki harus menjelaskan pengetahuan atau pertanyaan yang telah dijawab oleh kelompoknya, menduduki kedua kalinya dapat tidak melakukan apa-apa atau menambah informasi dari wilayah pengetahuan tersebut dan mendapat bintang sebagai pengganti membangun rumah.; (9) Permainan berlangsung selama 50 menit; (10) Pemenang ditentukan melihat seberapa banyak wilayah pengetahuan yang telah dibeli dan dikembangkan; (11) 5 menit setelah permainan berakhir, peserta didik diberikan kesempatan untuk melengkapi pertanyaan yang belum terselesaikan sebelum dikumpulkan kepada guru.

Langkah-langkah dan aturan permainan tersebut harus dijalankan dan dipatuhi oleh para pemain atau peserta didik dalam proses bermain. Tujuan dari permainan tersebut untuk membuat peserta didik aktif dalam berpikir, khususnya menyusun strategi untuk memenangkan permainan tersebut. Peserta didik dalam proses belajar lebih santai karena belajar dengan proses bermain. Meskipun terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dicari dan dijawab oleh peserta didik, mereka merasa senang untuk mencari dikarenakan ingin memenangkan permainan tersebut. Terpenting dalam permainan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan materi oleh peserta didik yang telah disediakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan permainan monopoli berbasis PAIKEM ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian Eka Devi Rokmana (2018) menunjukkan bahwa model PAIKEM berbantu monopoli efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, dengan presentase ketuntasan sebesar 88,9%. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Surti Rahayu (2016) membuktikan penggunaan permainan monopoli sebagai media dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan. Sementara itu, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Fitri Yanti dan Nur Angraini (2015) membuktikan bahwa media pembelajaran

monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode ceramah dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 80 dan rata-rata kelas kontrol 68. Penelitian Lia Sandra dan Corry Liana (2014) membuktikan bahwa media monopoli layak digunakan, motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat.

Simpulan dari keempat penelitian tersebut adalah media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik lebih baik. Peserta didik menikmati proses pembelajaran dengan cara bermain yang membuat pikiran menjadi rileks, dan ilmu dapat dengan mudah masuk ke otak. Alasan penelitian untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik dilakukan, dikarenakan SMPN 1 Jabon merupakan sekolah dengan letak perbatasan antara kabupaten Sidoarjo dan Pasuruan, dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda antaranya: dari keluarga yang broken home menjadikan mereka berwatak keras, keluarga yang kurang mampu, serta kurang perhatian dari orang tua, sehingga banyak kasus pelanggaran yang dilakukan dalam lingkungan sekolah (Wawancara dengan Anisatur Rohmah, 2018). Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM diharapkan secara maksimal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

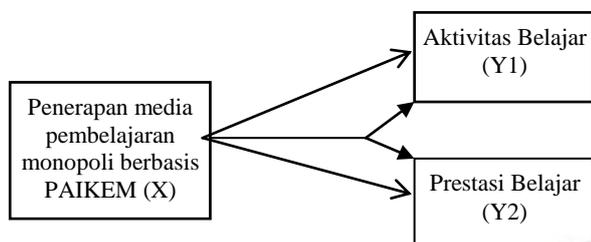
PAIKEM dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pembelajaran disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata diberikan materi oleh guru saja (Jauhar, 2011:150).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *pre-test and post-test control group design*. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif, dimana terdapat dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok kontrol dan eksperimen diberikan pre-tes dan pos-tes, pre-tes diberikan terhadap kedua kelompok sebelum pemberian perlakuan yang bertujuan untuk mengukur kondisi awal peserta didik. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media monopoli berbasis PAIKEM pada materi daerah dalam kerangka NKRI, dan kelas kontrol pembelajaran dengan materi yang sama, tetapi tanpa menerapkan media pembelajaran monopoli

berbasis PAIKEM. Setelah pemberian perlakuan, kedua kelas diberikan pos-tes untuk mengukur prestasi belajar peserta didik. Selanjutnya untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik diukur melalui observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Desain Penelitian

Berdasarkan bagan 1, desain penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM (X) berpengaruh terhadap aktivitas belajar (Y1); (2) Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM (X) berpengaruh terhadap prestasi belajar (Y2); dan (3) Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM (X) berpengaruh terhadap aktivitas belajar (Y1) dan prestasi belajar (Y2) secara bersamaan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Jabon, jalan Dukuh Sari Desa Dukuh Sari kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah sesuai dengan observasi awal penelitian menunjukkan bahwa dari dua guru PPKn yang mengajar di kelas 7 belum pernah menerapkan permainan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Guru masih menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran PPKn. Selain itu kondisi peserta didik yang memiliki kecenderungan kurang berminat pada pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Jabon tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 307 peserta didik yang dibagi dalam 10 kelas. Sampel yang digunakan yakni kelas VII-C sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-E sebagai kelompok kontrol. Karakteristik pemilihannya adalah kedua kelas tersebut termasuk kelas yang penyampaian materinya sama, 2 kelas yang terpilih mempunyai tingkat kepiharian yang relatif sama dengan rata-rata nilai penilaian akhir semester 1 68,78 (VII-C) dan 69,24 (VII-E), selain itu kedua kelas memiliki waktu pembelajaran yang dapat digunakan untuk penelitian.

Prosedur penelitian yang digunakan meliputi 3 tahapan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Tahap persiapan meliputi: (1) Melakukan observasi lapangan dan kajian literatur; (2) Identifikasi masalah dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan;

(3) Konsultasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran PPKn mengenai populasi, sampel, materi pelajaran, dan waktu penelitian; (4) Menyusun proposal penelitian; (5) Menyusun instrumen penelitian; (6) Menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP dan media pembelajaran; (7) Revisi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran sesuai dengan masukan pembimbing. Kemudian tahapan pelaksanaan antara lain: (1) Pemberian pre-tes untuk memperoleh data awal pemahaman peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen; (2) Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya-jawab, dan diskusi pada kelas kontrol dengan materi yang sama; (3) Selama pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen, dilakukan pengamatan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik; (4) Pemberian pos-tes untuk memperoleh data akhir pemahaman peserta didik dan mengetahui perbedaan prestasi belajar setelah adanya perlakuan pemberian media pembelajaran monopoli. Tahapan terakhir yaitu penyelesaian, antara lain: (1) Pengolahan data hasil observasi aktivitas belajar dan nilai hasil tes prestasi belajar peserta didik; (2) Mendeskripsikan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik; (3) Menyusun laporan hasil penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM sebagai variabel bebas (X), aktivitas belajar (Y1), dan prestasi belajar (Y2) sebagai variabel terikat. Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM sebagai media perantara yang dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik diamati oleh peneliti dengan lembar observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, dari kegiatan pembuka, inti maupun penutup. Prestasi belajar peserta didik merupakan hasil pemahaman materi "Daerah dalam Kerangka NKRI", diketahui dengan menggunakan tes (pre-tes dan pos-tes) yang dinyatakan dalam bentuk angka. Hasil pre-tes dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen diberikan sebelum dilakukannya perlakuan dalam pembelajaran, yang akan dibandingkan dengan hasil pos-tes setelah pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn. Pre-tes dan pos-tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah adanya perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Uji validitas instrumen data menggunakan rumus *product moment*, uji coba instrumen berupa tes melalui pre-tes dan pos-tes terhadap kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil yang didapat dari uji validitas pre-tes dan pos-tes yaitu dari 25 soal

sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 20 soal tersebut dapat dianalisis. Sedangkan hasil uji validitas item data aktivitas belajar menunjukkan bahwa 10 item dinyatakan valid dan dapat dianalisis. Hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus *Spearman-Brown*, didapatkan pada soal pre-tes nilai r_{11} sebesar 0,684 dan soal pre-tes nilai r_{11} sebesar 0,735. Sehingga butir soal pada pre-tes dan pos-tes tersebut dapat dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas aktivitas belajar nilai r_{11} sebesar 0,856 yang berarti item yang digunakan dapat dikatakan reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan pada hipotesis pertama dan kedua menggunakan uji *t*, sedangkan hipotesis ketiga menggunakan uji MANOVA. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Rincian uji normalitas dan homogenitas data dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rincian Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data

Kelompok	Lo	Normalitas	Homogenitas
Aktivitas Belajar			
Kontrol	0,142476	Normal	Homogen
Eksperimen	0,158749	Normal	
Prestasi Belajar			
Kontrol	0,147178	Normal	Homogen
Eksperimen	0,137161	Normal	

Sumber: Data Primer, diolah

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda independent *t* test. Uji beda ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas yaitu penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap variabel terikat Aktivitas Belajar (Y1) dan apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap Prestasi Belajar (Y2). Uji beda ini menggunakan koefisien $\alpha = 5\%$ berdasar kenormalan data. Hipotesis ketiga menggunakan uji MANOVA digunakan untuk menguji pengaruh penerapan media monopoli berbasis PAIKEM (X) terhadap aktivitas belajar (Y1) dan prestasi belajar (Y2) secara bersamaan, dengan menggunakan program SPSS. Data peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik diuji dengan teknik MANOVA setelah memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan media monopoli berbasis PAIKEM terhadap aktivitas dan prestasi belajar peserta didik secara bersamaan. Jika hasil hitung lebih besar dari nilai Sig.0,05 maka H_a diterima. Setelah pengujian hipotesis, untuk memperkuat hasil penelitian ditambahkan analisis deskriptif mengenai

persentase peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM terhadap Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM diterapkan di kelas VII-C (kelompok kontrol), dan kelas VII-C (kelas kontrol) tidak diterapkannya media monopoli. Hasil penelitian diperoleh dari pengujian hipotesis, pengujian hipotesis yang diuji adalah pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Langkah awal yang dilakukan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis uji *t* kelompok terpisah, dengan mencari nilai *t* hitung dan tabel uji *t*. Uji *t* kelompok terpisah digunakan karena untuk membandingkan Mean dari dua kelompok yang berbeda yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian yang dilakukan yaitu: pertama, menguji hasil observasi aktivitas belajar yang dimasukkan dengan angka pada kedua kelompok. Kedua, menguji hasil pos-tes kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil pengujian tersebut dibandingkan dengan nilai *t* tabel dengan taraf kepercayaan 95% dan derajat kebebasan $db = n_1 + n_2 - 2$.

Hipotesis pertama untuk menguji pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hipotesis kedua untuk menguji pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI. Sedangkan untuk hipotesis ketiga yaitu untuk menguji pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI, menggunakan rumus MANOVA dengan bantuan komputer SPSS 20.0 *for windows Evaluation Versi*.

Proses pembelajaran pada kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen diamati oleh peneliti menggunakan pedoman observasi yang telah tersedia dengan tujuan untuk melihat bagaimana aktivitas belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, yang nantinya akan diolah dan diuji hipotesis.

Tabel 2. Uji t Aktivitas Belajar

Kelompok	N	Mean	t _{hitung}	t _{tabel α 5%}	Kesimpulan
Kontrol	32	37,8125	8,642	1,67	t _{hitung} > t _{tabel}
Eksperimen	29	69,31			

Sumber: Data primer, diolah

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn lebih baik dari pada aktivitas belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Sehingga, penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar. Proses pembelajaran pada kelas kontrol, guru tidak menerapkan media pembelajaran melainkan menerapkan metode ceramah, tanya-jawab, dan diskusi kelompok biasa. Ketiga metode tersebut tidak membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan materi yang didiskusikan dikerjakan sebagai pekerjaan rumah dan akan dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya. Waktu presentasi pun tidak sesuai dengan rencana, dikarenakan dari 8 kelompok diskusi hanya 2 kelompok yang mengerjakan. Kondisi tersebut membuat kegiatan presentasi tertunda dan menunggu kelompok diskusi yang tidak mengerjakan untuk mengerjakan ulang.

Sesuai dengan hasil pengujian hipotesis uji t aktivitas belajar, bukti adanya peningkatan aktivitas peserta didik dapat dilihat dari deskripsi data aktivitas belajar. Observasi aktivitas belajar dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati kegiatan baik visual, oral, mendengarkan dan menulis sesuai dengan pedoman observasi yang telah tersedia. Hasil dari aktivitas belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Persentase Aktivitas Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1, persentase aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol terbesar adalah 69% (22 peserta didik) dengan kategori kurang aktif, disusul kategori cukup aktif dan aktif dengan persentase yang sama sebesar 12% (4 peserta didik), dan kategori sangat aktif hanya sebesar 6% (2 peserta didik).



Gambar 2. Persentase Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 2, persentase aktivitas belajar pada kelas eksperimen terbesar adalah terletak pada kategori cukup aktif dengan jumlah persentase 52% (15 peserta didik), 28% (8 peserta didik) kategori sangat aktif, 17% (5 peserta didik) kategori aktif dan hanya 3% (1 peserta didik) yang berkategori kurang aktif. Berdasarkan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM lebih baik daripada kelas kontrol, dan rata-rata aktivitas belajar peserta didik berkategori aktif. Rincian dari perbandingan aktivitas belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen pada setiap sub indikator dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen pada Sub Indikator

No	Sub Indikator	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		P (%)	Kategori	P (%)	Kategori
1	Peserta didik membaca materi pelajaran	32,8	Kurang Aktif	63,8	Aktif
2	Peserta didik Memperhatikan Proses Pembelajaran	46,9	Cukup Aktif	74,1	Aktif
3	Peserta didik Berdiskusi dengan kelompok	35,9	Kurang Aktif	75,9	Aktif
4	Peserta didik Bertanya Kepada Guru/Teman	25,6	Kurang Aktif	74,1	Aktif
5	Peserta didik Menjawab/Memberi Pendapat	39	Kurang Aktif	70,7	Aktif
6	Peserta didik Mendengarkan Penjelasan Guru	51,6	Cukup Aktif	68,96	Aktif
7	Peserta didik Mendengarkan Penjelasan Teman	43,75	Cukup Aktif	67,24	Aktif
8	Peserta didik Mencatat Materi	25	Kurang Aktif	48,3	Cukup Aktif
9	Peserta didik menulis laporan	39	Kurang Aktif	63,8	Aktif
10	Peserta didik mengerjakan Tes	67,2	Aktif	79,3	Aktif
Rata-rata		40,78	Cukup Aktif	68,62	Aktif

Sumber: Data primer, diolah

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa aktivitas belajar kelas kontrol dengan persentase rata-rata 40,78% lebih rendah dari aktivitas belajar kelas eksperimen dengan persentase 68,63%. Dari 10 sub indikator, pada kelas kontrol tidak ada satupun yang berkategori sangat aktif, sedangkan berkategori aktif hanya 1 aspek yakni mengerjakan tes, kemudian terdapat 6 aspek yang berkategori kurang aktif dan 3 aspek yang berkategori cukup aktif. Pada kelas eksperimen juga tidak ada 1 aspek yang berkategori sangat aktif, tetapi dari 10 aspek yang diamati terdapat 9 aspek yang berkategori aktif, hanya 1 aspek yang berkategori cukup aktif yakni dalam mencatat materi, dan tidak ada aspek yang berkategori kurang aktif. Berdasarkan hasil persentase aktivitas belajar pada setiap sub indikator pada tabel 3 menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diterapkannya media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada materi daerah dalam kerangka NKRI lebih tinggi daripada aktivitas belajar kelas kontrol yang tidak diterapkannya media monopoli.

Pada kelas kontrol mata pelajaran PPKn, dalam proses pembelajaran guru tidak menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM, melainkan menerapkan metode ceramah dan tanya-jawab yang diawali dengan menyiapkan kelas dimulai dari persiapan peserta didik dalam menerima pelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi daerah dalam kerangka NKRI dengan cara ceramah, guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang jarang dijawab oleh peserta didik. Beberapa peserta didik yang sama dapat menjawab pertanyaan oleh guru, sedangkan sebagian besar tidak menjawab maupun bertanya. Sebagian besar peserta didik diam dikarenakan takut salah untuk menjawab atau bertanya. Keadaan seperti itu akan membuat guru lebih sulit untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diterima.

Tabel 4. Uji t Prestasi Belajar

Kelompok	N	Mean	t _{hitung}	t _{tabel} α 5%	Kesimpulan
Kontrol	32	56,41	2,588	1,67	t _{hitung} > t _{tabel}
Eksperimen	29	65,86			

Sumber: Data Primer, diolah

Berdasarkan tabel 4, hasil uji t untuk prestasi belajar peserta didik didapatkan thitung sebesar 2,588 lebih besar daripada ttabel = 1,67 (thitung > ttabel), maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima atau dapat dikatakan bahwa prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM lebih tinggi daripada prestasi belajar kelas kontrol saat pos-tes pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI kelas VII di SMP Negeri 1 Jabon, Sidoarjo.

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 4 perhitungan uji t pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa setelah adanya perlakuan penerapan media pembelajaran monopoli pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pos-tes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata 11,987. Hal ini membuktikan bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dan kriteria pengujian hipotesis adalah Ha diterima jika thitung (2,588) > ttabel = 1,67, maka prestasi belajar dengan menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan monopoli berbasis PAIKEM sebagai media pembelajaran.

Sesuai dengan uji hipotesis yang kedua membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Hasil tersebut akan diperkuat dengan melihat deskripsi data yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 1 Jabon. Deskripsi data menggambarkan hasil data yang telah diperoleh dari responden penelitian di lapangan. Responden penelitian menggunakan 2 kelompok yakni peserta didik kelas VII E sebagai kelompok kontrol dan kelas VII C sebagai kelompok eksperimen. Jumlah responden dari kedua kelas yang digunakan sebanyak 61 peserta didik, kelas VII E terdiri dari 32 peserta didik dan kelas VII C terdiri dari 29 peserta didik.

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran monopoli pada saat pembelajaran di kelas E, sedangkan kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran monopoli pada saat proses pembelajaran di kelas VII C. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa nilai pre-tes dan pos-tes mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI. Hasil data pre-tes maupun pos-tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai seperti pada tabel 5 sebagai berikut.

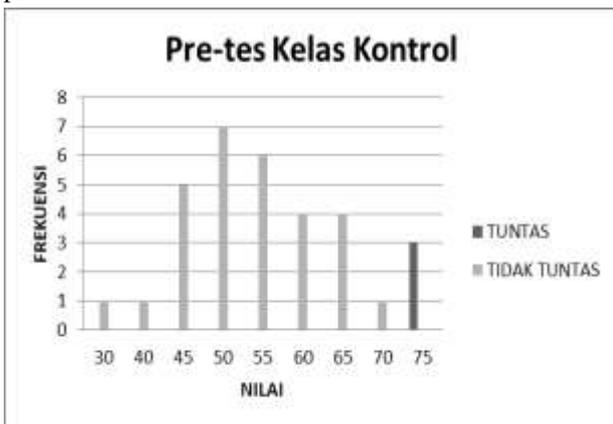
Tabel 5. Ringkasan Data Hasil Pre-tes dan Pos-tes

No	Kelas	N	Mean	Modus	Median
Pre Tes					
1	Kontrol	32	55,31	50	55
2	Eksperimen	29	44,83	30	45
Pos Tes					
1	Kontrol	32	56,41	65	55
2	Eksperimen	29	65,86	50	65

Sumber: Data primer, diolah.

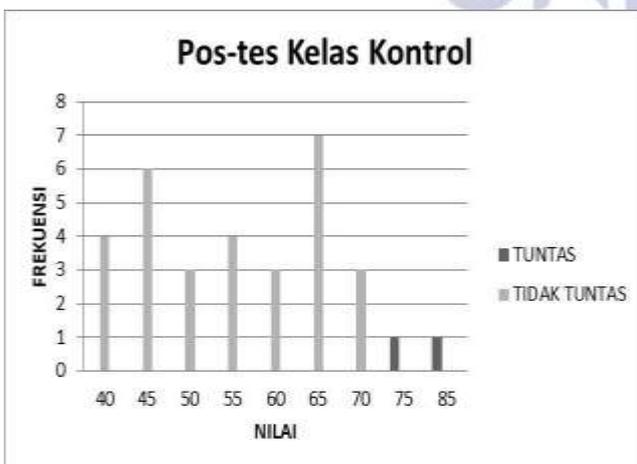
Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa pada nilai pre-tes didapatkan rata-rata kelas kontrol sebesar 55,31 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar

44,83. Selisih nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa sebelum adanya perlakuan pada kedua kelas, prestasi belajar kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Sedangkan pada nilai pos-tes rata-rata kelas kontrol sebesar 56,41 lebih rendah daripada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 65,86. Selisih nilai rata-rata tersebut membuktikan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada materi daerah dalam kerangka NKRI hasil nilainya lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli. Ketuntasan belajar peserta didik lebih lanjut dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 3. Grafik Nilai Pre-tes Kelas Kontrol

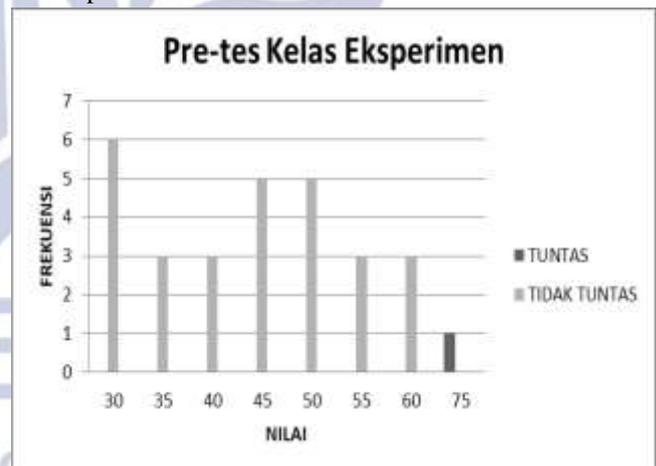
Analisis data prestasi belajar peserta didik pada pos-tes menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh adalah 40, sedangkan nilai maksimum yaitu 85, rata-rata nilai kelas sebesar 56,41 masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 74. Nilai yang sering muncul (modus) yaitu 65 sebanyak 7 kali. Dari 32 peserta didik kelas kontrol hanya ada 2 peserta didik yang nilainya di atas KKM. Peningkatan rata-rata yang terjadi antara pre-tes dan pos-tes kelas kontrol sebesar 11,10. Lebih lanjut dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Nilai Pos-tes Kelas Kontrol

Pada kelas eksperimen mata pelajaran PPKn, dalam proses pembelajaran guru menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM, yang diawali dari persiapan peserta didik dalam menerima pelajaran yang dilanjutkan penyampaian tata cara permainan dan aturan memainkan monopoli PPKn. Media monopoli ini mempermudah guru menyampaikan materi, dan juga mempermudah peserta didik menerima materi daerah dalam kerangka NKRI. Media monopoli ini di dalamnya terdapat banyak pengetahuan pada satu BAB materi, pada setiap pertemuan peserta didik akan diingatkan pada materi-materi sebelumnya dan mendapat pengetahuan baru. Proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan santai, sehingga peserta didik lebih mudah menerima pelajaran, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

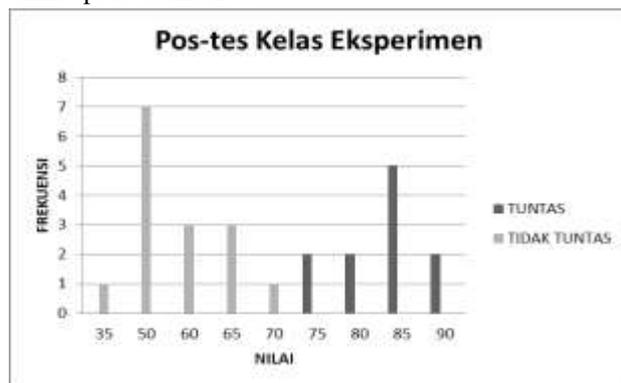
Analisis data prestasi belajar peserta didik pada pre-tes kelas eksperimen sebelum diterapkannya media monopoli berbasis PAIKEM menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh adalah 30, sedangkan nilai maksimum yaitu 75, rata-rata nilai kelas sebesar 44,83 masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 74. Nilai yang sering muncul (modus) yaitu 30 sebanyak 6 kali. Dari 29 peserta didik kelas eksperimen hanya ada satu yang mendapat nilai di atas KKM. Lebih lanjut dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Nilai Pre-tes Kelas Eksperimen

Analisis data prestasi belajar peserta didik pada pos-tes kelas eksperimen setelah diterapkannya media monopoli berbasis PAIKEM menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh adalah 35, sedangkan nilai maksimum yaitu 90, rata-rata nilai kelas sebesar 65,86 masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 74. Nilai yang sering muncul (modus) yaitu 50 sebanyak 7 kali. Dari 29 peserta didik kelas eksperimen terdapat 11 yang mendapat nilai di atas KKM. Peningkatan rata-rata yang terjadi antara pre-tes dan pos-tes kelas eksperimen sebesar 21,03. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli

berbasis PAIKEM pada kelas eksperimen, prestasi belajar menunjukkan adanya peningkatan. Lebih lanjut dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Nilai Pos-tes Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 5 dan Gambar 6 dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI, prestasi belajar peserta didik lebih baik. Dengan kenaikan rata-rata kelas eksperimen sebesar 21,03 dan ketuntasan belajar peserta didik saat pos-tes sebanyak 11 peserta didik, yang sebelumnya pada saat pre-tes hanya ada 1 peserta didik pada kelas eksperimen yang nilainya tuntas. Penambahan jumlah ketuntasan belajar peserta didik menunjukkan hasil positif dari penerapan media pembelajaran.

Diketahui dari gambar di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pos-tes kelas kontrol yang diperoleh peserta didik sebesar 56,41 dengan jumlah ketuntasan belajar hanya 2 peserta didik, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 65,86 dengan jumlah ketuntasan belajar sebanyak 11 peserta didik. Hasil nilai tersebut membuktikan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Teknik analisis data untuk hipotesis ketiga menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM terhadap peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI di SMP Negeri 1 Jabon secara bersamaan. Data aktivitas belajar yang diperoleh dari observasi dan prestasi belajar yang diperoleh dari pos-tes kelas eksperimen, yang kemudian ditabulasi dan dimasukkan ke dalam program SPSS dan dianalisis dengan uji MANOVA. Perhitungan hubungan penerapan media terhadap kedua variabel (Y) dengan menggunakan uji MANOVA, hasilnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. *Tests of Between-Subjects Effects*

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Y1	188.400 ^a	14	13.457	1.979	.066
	Y2	154.275 ^b	14	11.020	3.275	.074
Intercept	Y1	139313.793	1	139313.793	494.634	.000
	Y2	133552.552	1	133552.552	837.799	.000
X	Y1	188.400	14	13.457	1.979	.066
	Y2	154.275	14	11.020	3.275	.074
Error	Y1	7886.207	28	281.65		
	Y2	4463.448	28	159.41		
Total	Y1	147200.000	29			
	Y2	138016.000	29			
Corrected Total	Y1	7886.207	28			
	Y2	4463.448	28			

Sumber: Data Primer, diolah

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, menunjukkan bahwa nilai signifikansi media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM (X) terhadap aktivitas belajar (Y1) kelas eksperimen sebesar 0,066 dengan prestasi belajar dari nilai pos-tes kelas eksperimen sebesar 0,074. Maka dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM dengan aktivitas dan prestasi belajar dapat diterima, karena nilai signifikansi kedua variabel $> 0,05$.

Berdasarkan hasil uji t dan uji MANOVA dapat disimpulkan bahwa: (1) Media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap aktivitas belajar; (2) Media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap prestasi belajar; (3) Media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn materi daerah dalam kerangka NKRI di SMP Negeri 1 Jabon.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM, aktivitas dan prestasi belajar peserta didik meningkat. Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara bermain sekaligus belajar, dengan cara tersebut pembelajaran berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Tujuan dari penerapan media pembelajaran ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dengan meningkatnya aktivitas belajar maka prestasi belajar juga akan ikut meningkat.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud apabila hubungan antar guru dan peserta didik berlangsung baik. Banyak cara yang dapat digunakan

untuk mewujudkan suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam konsep PAIKEM, pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud karena peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, semangat belajar peserta didik juga mempengaruhi terhadap suasana dalam pembelajaran. Agar semangat belajar tetap tinggi, guru perlu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar khususnya pada aspek pengetahuan peserta didik yang telah dicapai. Model PAIKEM menuntut guru lebih kreatif menggunakan berbagai alat, media pembelajaran, metode, dan sumber belajar.

Terdapat sekurang-kurangnya dua alasan penting perlunya pendekatan PAIKEM untuk diterapkan di sekolah, yaitu: (1) PAIKEM lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu lebih banyak mengenal pendekatan konvensional. Hanya guru yang aktif sementara para peserta didiknya pasif, sehingga pembelajaran menjemukan, tidak menarik, tidak menyenangkan, bahkan terkadang membuat peserta didik; (2) PAIKEM lebih memungkinkan guru dan peserta didik berbuat kreatif bersama. Guru mengupayakan segala cara secara kreatif untuk melibatkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik juga didorong agar kreatif dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, materi pelajaran, dan segala alat bantu belajar, sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat (Jauhar, 2011:151-152).

Kedua alasan tersebut sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi yakni peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak lagi bergantung dengan guru. Guru juga lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran agar lebih menyenangkan dan peserta didik tidak mudah bosan dan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru menjadi fasilitator yang menyediakan media pembelajaran, dan digunakan oleh peserta didik secara mandiri dan tuntas. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga baik guru maupun peserta didik sama-sama aktif dan kreatif.

Pemanfaatan media pembelajaran monopoli penerapannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, dalam media pembelajaran monopoli terdapat lambang kata, lambang visual, sampai dengan pengalaman langsung. Lambang kata berupa tulisan mengenai materi yang diajarkan maupun pertanyaan-pertanyaan dalam media monopoli. Lambang visual terdapat pada beberapa wilayah pengetahuan, sebagai informasi dan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Pengalaman langsung diperoleh peserta didik melalui proses diskusi kelompok dalam penggunaan media, peserta didik secara aktif

bekerja mandiri sesuai dengan tata cara dan tujuan diterapkannya media pembelajaran monopoli.

Aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini ditingkatkan dengan cara sebagai berikut: (1) Memberikan motivasi pada peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran; (2) Memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (3) Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus peserta didik yang terkait dengan materi pelajaran; (4) Memberikan petunjuk cara mempelajarinya; (5) Memunculkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran; (6) Memberikan apresiasi terhadap pencapaian prestasi peserta didik; (7) Memantau pengetahuan peserta didik dengan memberikan tes; (8) Menyimpulkan setiap materi pada akhir pembelajaran.

Cara tersebut dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung bertujuan untuk menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik. Guru menjadi pendorong peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar, membimbing, mengarahkan, serta memberikan tes untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Aktivitas belajar yang maksimal akan membuktikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal yang berakibat pada prestasi belajar.

Proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan saja, melainkan juga dengan membaca, menulis, berbicara, bahkan sampai dengan mengemukakan pendapat masing-masing sesuai dengan pemahaman peserta didik. Pengalaman yang dilakukan peserta didik pada proses pembelajaran sampai dengan pengalaman langsung atau tahap berbuat, maka diharapkan materi atau informasi yang didapat oleh peserta didik yang dapat diingat mencapai 90%.

Aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKn menggunakan 4 klasifikasi sebagai berikut: (1) Aktivitas Visual, sub indikatornya adalah membaca materi dan memperhatikan teman bermain; (2) Aktivitas Oral dengan berdiskusi dengan teman satu kelompok, bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat; (3) Aktivitas mendengarkan, dengan mendengarkan penjelasan dari guru dan penjelasan teman; (4) Aktivitas menulis, dengan mencatat materi yang penting, menulis laporan, dan mengerjakan soal/tes.

Berdasarkan aspek-aspek tersebut, dari hasil observasi aktivitas belajar secara keseluruhan menunjukkan bahwa aktivitas belajar kelas eksperimen lebih aktif, dengan rata-rata persentase 68,63% (kategori aktif) daripada kelas kontrol sebesar 40,78% (kategori cukup aktif). Uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh

terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada Berikut penjelasan dari masing-masing indikator aktivitas belajar:

Pertama, aktivitas visual merupakan kegiatan peserta didik seperti membaca dan memperhatikan berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas. Aktivitas visual peserta didik pada aspek membaca materi pelajaran di kelas kontrol dengan persentase 32,8% lebih rendah dari kelas eksperimen dengan persentase 63,8%. Sehingga aspek membaca materi pelajaran pada kelas kontrol berkategori kurang aktif dan kelas eksperimen berkategori aktif. Berbeda dengan aspek memperhatikan proses pembelajaran, pada kelas kontrol persentase sebesar 46,9% dengan kategori cukup aktif dan kelas eksperimen sebesar 74,1% dengan kategori aktif. Selisih persentase pada aspek membaca materi sebesar 31%, sedangkan pada aspek memperhatikan proses pembelajaran sebesar 27,2%. Pada aktivitas visual ini, peserta didik kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol.

Kedua, aktivitas oral merupakan kegiatan peserta didik seperti berdiskusi, bertanya, dan menjawab atau memberikan pendapat. Ketiga aspek pada aktivitas oral di kelas kontrol berkategori kurang aktif dengan persentase aspek berdiskusi sebesar 35,9%, aspek bertanya sebesar 25,6, dan aspek menjawab/memberi pendapat sebesar 39%. Berbeda dengan kelas eksperimen, ketiga aspek pada aktivitas oral berkategori aktif, dengan persentase aspek berdiskusi sebesar 75,9, aspek bertanya sebesar 74,1%, dan aspek menjawab/memberi pendapat sebesar 70,7%. Perbedaan masing-masing aspek sebesar 40%, 48,5%, dan 31,7%, dalam aktivitas oral perbedaan persentase terbesar pada aspek bertanya.

Ketiga, aktivitas mendengarkan dilakukan peserta didik pada saat pelajaran berlangsung dengan cara mendengarkan penjelasan guru maupun penjelasan dari teman. Kedua aspek tersebut pada kelas kontrol berkategori cukup aktif, sedangkan pada kelas eksperimen berkategori aktif. Persentase aspek mendengarkan guru di kelas kontrol sebesar 51,6% dan aspek mendengarkan penjelasan dari teman sebesar 43,75. Pada kelas eksperimen, persentase aspek mendengarkan penjelasan guru sebesar 68,96 dan aspek mendengarkan penjelasan dari teman sebesar 67,24. Selisih perbedaan dari masing-masing aspek yaitu 17,3% dan 23,49%, dari selisih tersebut pada indikator aktivitas mendengarkan perbedaan tidak terlalu jauh.

Keempat, aktivitas menulis yang dilakukan peserta didik seperti mencatat materi, menulis laporan, dan mengerjakan soal tes. Aspek mencatat materi pada kelas kontrol diperoleh persentase sebesar 25% (kurang aktif), aspek menulis laporan dengan persentase 39% (kurang aktif), dan persentase aspek mengerjakan soal tes sebesar

67,2% (aktif). sedangkan pada kelas eksperimen, persentase aspek mencatat materi sebesar 48,3% (cukup aktif), aspek menulis laporan sebesar 63,8% (aktif), dan aspek mengerjakan soal tes sebesar 79,3% (aktif). Berdasarkan persentase aktivitas menulis pada kedua kelas tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek mengerjakan soal tes, kedua kelas sama-sama berkategori aktif meskipun nilai persentase kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih persentase sebesar 12,1%.

Perbedaan persentase aktivitas belajar tersebut dapat disebabkan oleh kondisi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis PAIKEM, dimana peserta didik bermain sambil belajar, keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dikarenakan pada proses pembelajaran dengan permainan ini peserta didik secara tuntas menyelesaikan tugas di dalam kelas. Peserta didik tidak hanya bertanya, menjawab, memperhatikan penjelasan guru/teman, mencatat materi, melainkan mereka juga dapat berdiskusi secara aktif dengan teman satu kelompok, menambah wawasan dan ingatan pada materi daerah dalam kerangka NKRI, sampai dengan menulis laporan. Pada saat pos-tes dilakukan, peserta didik lebih mudah menjawab pertanyaan yang diberikan karena ingatan tentang materi lebih kuat.

Perbandingan aktivitas belajar peserta didik dengan selisih terbesar terlihat pada aspek bertanya, dengan selisih persentase sebesar 48,5%. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwa hasil belajar seseorang diperoleh dari membaca, melihat, mendengarkan, terlibat dalam diskusi, presentasi, sampai dengan bermain peran. Jika semakin banyak kegiatan dan indera manusia yang digunakan maka pengetahuan yang diperoleh semakin konkret. Sebelum kepada hasil belajar, dalam proses pembelajaran terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan pada penerapan media pembelajaran monopoli yang sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale yakni, peserta didik memiliki aktivitas membaca, mendengar, terlibat dalam diskusi, dan bermain peran dalam sebuah permainan. Aktivitas yang dilakukan peserta didik tersebut tingkat keterlibatannya sampai dengan berbuat, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin konkrit dan ingatan materi bisa sampai dengan 90%. Penerapan media monopoli ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Mengetahui seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menguasai pelajaran, diberikannya pos-tes pada materi daerah dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebelum mengetes kemampuan peserta didik, pada kedua kelas telah diberikan pembelajaran dengan metode yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian

menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM pada materi daerah dalam kerangka NKRI di kelas VII lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab. Hasil analisis dari nilai rata-rata pos-tes kelas eksperimen sebesar 67,862, sedangkan pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 55,875. Terdapat selisih 11,988, meskipun rata-rata belum mencapai KKM tetapi dengan selisih tersebut membuktikan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik berupa nilai pos-tes kelas eksperimen yang dapat mencapai nilai tuntas di atas KKM sebanyak 11 peserta didik, sedangkan pada kelas kontrol hanya 1 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM. Meskipun tidak semua peserta didik kelas eksperimen mendapat nilai tuntas di atas KKM, jumlah tersebut jauh lebih banyak meningkat dibandingkan pada saat pre-tes dengan tidak ada yang mendapat nilai di atas KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Adapun karakteristik dari pendekatan PAIKEM dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Berpusat pada peserta didik; (2) Belajar dengan tuntas; (3) Guru dan peserta didik sama-sama aktif dalam pembelajaran; (4) Belajar menjadi menyenangkan; (5) Waktu pembelajaran lebih efektif. Karakteristik tersebut sesuai dengan kurikulum sekarang yaitu kurikulum 2013 revisi dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik, peserta didik secara aktif dalam pembelajaran bukan lagi guru yang lebih menonjol melainkan peserta didik secara mandiri menggali informasi. Peserta didik mudah sekali jenuh saat proses pembelajaran, agar tidak jenuh pembelajaran berbasis PAIKEM ini sifatnya menyenangkan, dan sesuai dengan keinginan peserta didik pada zaman sekarang. Meskipun menyenangkan tetapi peserta didik tetap memperoleh materi yang lebih lengkap dan belajar menjadi lebih semangat dan tuntas.

Sesuai dengan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale, semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik. Sedangkan pengalaman langsung akan memberikan pesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi, karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba atau dikenal dengan *learning by doing* (Arsyad, 2011:10). Salah satu cara agar peserta didik memiliki pengalaman yang konkret adalah menggunakan media pembelajaran yang di dalam prosesnya peserta didik mendapat pengalaman yang semakin konkret.

Dasar pengembangan kerucut pengalaman belajar tersebut bukan dari tingkat kesulitan belajar peserta didik, melainkan gambaran tingkat keabstrakan jumlah penggunaan indera yang turut serta dalam penerimaan informasi terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Arsyad (2011:12) mengungkapkan bahwa “tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pelajaran atau informasi pesan itu hanya dalam bentuk lambang kata-kata saja tanpa menggunakan media”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penyampaian pesan yang ada dalam media berisi lebih lengkap, tidak hanya menerima informasi dengan kata-kata melainkan dengan mendengar, berbicara, mengungkapkan pendapat, serta peserta didik memiliki pengalaman yang lebih konkret dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran permainan monopoli ini digunakan dengan pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Penerapan PAIKEM dalam proses pembelajaran antara lain: guru merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif (diskusi), guru menggunakan alat bantu (media permainan monopoli), guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya (mencari informasi, menarik kesimpulan, dan menulis laporan), guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya (melalui bertanya dan menjawab), guru menilai kegiatan pembelajaran dan kemajuan belajar siswa dengan memantau kerja siswa serta memberikan umpan balik (Jauhar, 2011:169-170). Berbagai kegiatan pembelajaran tersebut sesuai dengan kemampuan guru untuk menciptakan keadaan sebaik-baiknya.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang terdapat pada penerapan media pembelajaran berbasis PAIKEM, permainan monopoli ini secara garis besar memainkannya hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Perbedaannya pada penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang diterapkan oleh guru terhadap peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VII yang telah dijelaskan pada bagian pengahuluan. Media permainan monopoli ini terdapat informasi dan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi “Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Materi daerah dalam kerangka NKRI ini dipilih karena menyesuaikan dengan kalender akademik pada sekolah menengah pertama kelas VII.

Setelah adanya perlakuan penerapan media pembelajaran monopoli pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pos-tes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata 9,45, dan peningkatan rata-rata dari pre-tes ke pos-tes kelas

eksperimen sebesar 21,03. Selisih jumlah rata-rata tersebut membuktikan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sesuai dengan dasar pengembangan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwasannya penyampaian pesan yang terdapat dalam media berisi lebih lengkap, tidak hanya menerima informasi dengan kata-kata saja, melainkan dengan mendengar, berbicara, mengungkapkan pendapat, sampai dengan berbuat. Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran rata-rata berkategori aktif, sehingga informasi yang diterima peserta didik lebih konkret dan materi yang diingat oleh peserta didik mencapai 90% dan akan bisa bertahan lebih lama. Dengan begitu peserta didik pada saat diberikannya tes akan lebih mampu menjawab dengan benar, dikarenakan materi masih diingat dengan baik oleh peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VII pada materi daerah dalam kerangka NKRI. Aktivitas belajar pada kelas eksperimen berkategori aktif, sedangkan pada kelas kontrol berkategori cukup aktif. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan media monopoli berbasis PAIKEM dapat meningkatkan aktivitas belajar. Prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Sesuai dengan teori kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwasannya semakin banyak komponen yang ada dalam media pembelajaran, semakin banyak aktivitas yang dilakukan, dan tingkat keterlibatan peserta didik sampai dari visual, verbal, terlibat berbuat. Maka materi yang diperoleh peserta didik dapat diingat hingga mencapai 90%.

Saran

Saran yang dapat diberikan pada penelitian penerapan media monopoli berbasis PAIKEM pada mata pelajaran PPKn yaitu sebagai berikut: (1) Bagi guru di SMP Negeri 1 Jabon khususnya pada mata pelajaran PPKn saat proses pembelajaran berlangsung dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar salah satunya dengan permainan; (2) Dalam proses pembelajaran dibutuhkan inovasi guna untuk menarik minat belajar peserta didik, dari hasil observasi

membuktikan bahwa permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam menerima materi pelajaran; (3) Saat guru masih menerapkan metode konvensional, penyampaian materi pelajaran tidak dapat dituntaskan. Diharapkan guru lebih memperhatikan ketuntasan penyampaian materi pembelajaran terhadap peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jauhar, Muhammad. 2011. Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rahayu, Surti. 2016. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Konsep Mol Menggunakan Papan Permainan Monopoli sebagai Pembelajaran PAIKEM. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 17(5), 82-88. ISSN 2087-3557.
- Rokmana, Eka Devi. 2018. Keefektifan Model PAIKEM Berbantu Media Monopoli terhadap Hasil Belajar PKN di SDN Palebon 01 Semarang. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 119-123. ISSN 2548-8856.
- Sadiman, S. Arief, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sandra, Lia dan Corry Liana. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Kelas XI-IPA 2 SMA Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(3), 418-428.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Premada Media.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 1994. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wulandari, Erma dan Sukirno. 2012. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar

Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1
Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan
Akuntansi Indonesia*, X(1), 135-161.

Yanti, Fitri, Nur Anggraini. 2015. *Pengaruh Media
Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Hasil
Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di
SMA N 14 Batam tahun pelajaran 2014/2015*. Batam:
FKIP-UNRIK.

