

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (*TEAMS GAMES TOURNAMET*) MENGGUNAKAN PERMAINAN *U-BUILD MONOPOLY* PADA MATA PELAJARAN PEREKAYASAAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI KELAS XI SMK NEGERI 1 SIDOARJO

Endratul Kholifah

Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
endratulk@gmail.com

Agus Budi Santosa

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
agusbudisantosa@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat perangkat pembelajaran berbasis Permainan *U-Build Monopoly* yang layak digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria, valid, praktis ditinjau dari respon peserta didik dan efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan pada mata pelajaran perekayasaan system radio dan televisi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*). Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi produk 1; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk 2; (8) ujicoba pemakaian; (9) analisis dan pelaporan. Pengambilan data untuk validasi dilakukan pada para validator, sedangkan pengambilan data angket respon dan hasil belajar peserta didik dilakukan pada kelas XI TAV 2 SMKN 1 Sidoarjo.

Pengambilan data untuk validasi dilakukan pada tiga validator, sedangkan pengambilan data angket respon dan hasil belajar peserta didik dilakukan pada kelas TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi perangkat memperoleh persentase sebesar 79,5% dengan interpretasi "valid". Respons peserta didik terhadap perangkat memperoleh persentase sebesar 95,4% dengan interpretasi "sangat praktis" dan hasil belajar kompetensi pengetahuan memperoleh skor *gain* dengan kriteria mengalami peningkatan, dan kompetensi keterampilan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dengan KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan permainan *U-Build Monopoly* Layak digunakan.

Kata Kunci: TGT, Permainan *U-Build Monopoly*, respon peserta didik, hasil belajar

Abstract

This study aims to create a learning device based on the *U-Build Monopoly Game* that is suitable to be used in learning with criteria, valid, practical in terms of the learners' responses and effective in terms of learning outcomes of learners competence of knowledge and competence of skills on the engineering subjects radio and television systems .

The type of research in this research is R & D (*Research and Development*). Stages in this research consist of: (1) potential and problem; (2) flow data; (3) product design; (4) validation products; (5) product revision 1; (6) test products; (7) product revision 2; (8) use of the trial; (9) analysis and reporting. Data retrieval for validation is done on the validator, while the data collection questionnaire responses and learning outcomes of learners conducted in class XI TAV 2 SMKN 1 Sidoarjo.

Data retrieval for validation is done on three validators, while the data collection of questionnaire responses and learning outcomes of learners conducted on the class TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo. The results showed that device validation obtained a percentage of 79.5% with a "valid" interpretation. The participant's response to the device acquired a percentage of 95.4% with a "very practical" interpretation and the knowledge competence learning outcomes obtained with gain criteria, and skill competence was the difference in mean learning outcomes with KKM. So it can be concluded that the learning device uses *U-Build games using Monopoly Worthy*.

Keywords: TGT, *U-Build Monopoly Game*, learners' response, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan berlangsung dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya mengaitkan antara siswa dan guru dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa melalui proses pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran,

guru memiliki tugas dan peranan yang penting. Hal tersebut sesuai dengan UU tentang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 yaitu guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia

dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Guru sebagai fasilitator dan motivator yang akan mengarahkan dan membimbing siswa untuk melakukan proses belajar sedangkan siswa bertindak sebagai *input* dan *output*, di mana siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus dapat menumbuhkan kreativitasnya dalam menentukan serta menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik sesuai dengan kurikulum sekarang ini, yaitu Kurikulum 2013 (K-13).

Hasil observasi kajian lapangan yang telah dilakukan dengan ketua jurusan dan guru mata pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio dan Televisi di SMK N 1 Sidoarjo, secara garis besar masih menggunakan bahan ajar berupa buku penunjang, tampilan *Power Point* yang dibuat oleh guru mata pelajaran serta alat dan bahan praktikum yang masih kurang memadai. Hal ini membuat peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi dalam belajar sehingga peserta didik tidak memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru dikelas maupun dibengkel. Hal tersebut dibuktikan bahwa hasil belajar peserta didik masih kurang baik dan belum mencapai KKM oleh karena itu perlu diadakan remedial. (Catatan Peneliti, 2017)

Sudjana dan Rivai (2009) menyatakan bahwa hasil belajar cenderung akan mendapatkan hasil yang baik apabila dalam proses pembelajaran dibantu dengan suatu media. Minat, motivasi, pemahaman siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran elektronika pada materi penyesuaian ini dapat meningkat dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Selain itu, media digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk, 2011).

Berdasarkan hal tersebut, maka dipilihlah media permainan monopoli sebagai salah satu media pembelajaran. Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang relatif digemari dan mudah dalam memainkannya. Pada penelitian ini, permainan monopoli dibuat menjadi sedikit berbeda, peneliti membuat permainan monopoli dengan variasi baru yaitu bernama *U-Build Monopoly*.

Media permainan *U-Build Monopoly* ini akan menampilkan teori singkat dan latihan soal yang juga disertai dengan gambar pendukung yang berkaitan dengan sistem radio dan televisi sehingga pesan atau manfaat dari materi pelajaran tersebut dapat tersampaikan kepada peserta didik. Permainan *U-Build Monopoly* sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan

dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang mandiri, aktif, menyenangkan, menarik, dan rileks tetapi tetap memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan ini juga dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pada *U-Build Monopoly* terdapat kartu teori di mana kartu tersebut berisikan teori singkat mengenai indikator yang dibahas sesuai yang ada pada KD, terdapat kartu pertanyaan yang berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai KD, kartu kesempatan yang berisikan teori tambahan, kartu penjara yang berisikan pertanyaan hukuman, potongan gambar yang nantinya akan disusun atau digabungkan seperti *puzzle* dan terdapat dadu juga miniature berwarna hijau untuk rumah dan warna merah untuk perusahaan. Cara bermain *U-Build Monopoly* ini adalah dengan berlomba-lomba menyusun potongan gambar menjadi gambar utuh seperti halnya *puzzle*. Jadi semakin banyak kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan maka semakin banyak potongan gambar yang dapat mereka gabungkan sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Kelompok yang terlebih dahulu dapat menggabungkan potongan gambar menjadi gambar utuh maka kelompok tersebut yang menang dan mendapatkan hadiahnya. Menurut Asyhar (2012), penggunaan tampilan gambar atau grafis pada media pembelajaran dapat menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan fakta atau informasi yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba untuk membuat permainan *U-Build Monopoly* sebagai media pembelajaran sistem radio dan televisi dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Permainan *U-Build Monopoly* pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI SMK Negeri 1 Sioarjo”.

Adapun tujuan dari penelitian adalah membuat media pembelajaran berbasis Permainan *U-Build Monopoly* yang layak digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria, Perangkat pembelajaran berbasis Permainan *U-Build Monopoly* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mata pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio dan Televisi memiliki kevalidan, Kepraktisan ditinjau dari respon peserta didik dan Keefektifan ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

Perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa: buku siswa, silabus, Rencana perencanaan Pembelajaran (RPP),

Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Instrument Evaluasi atau Tes Hasil Belajar (THB), serta media pembelajaran (Ibrahim, 2003:3) dalam Trianto (2014:96).

Menurut Trianto, (2014:108), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Menurut Trianto, (2014:111), Lembar kegiatan peserta didik adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Menurut Kunandar (2013:36) dalam kurikulum 2013 mempertegas adanya pergeseran dalam melakukan penilaian yaitu dari penilaian melalui tes (mengukur kompetensi pengetahuan saja Menurut penilaian autentik mengukur kompetensi sikap keterampilan dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil). Menurut Arief S. Sadiman (1989) dalam Suwarna dkk (2006:128) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses belajar.

Menurut Nieveen (2007:26), “dalam pengembangan sebuah produk harus mencakup 3 hal yaitu validitas (validasi isi dan validasi konstruksi), kepraktisan (*practicality*), keefektifan (*effectiveness*),” dan sebuah penelitian dianggap layak atau sah apabila memenuhi ketiga kriteria tersebut. Menurut (Nieveen:25) “*the components of the intervention should be based on state-of-the-art knowledge (content validity) and all components should be consistently linked to each other (construct validity).*” Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan bisa dikatakan valid apabila berdasarkan teori yang memadai (validasi isi) dan semua komponen produk berhubungan satu sama lain secara konsisten (validasi konstruksi). Kepraktisan menurut Nieveen (1999:127), adalah *Another characteristic of high quality interventions is that end-user (for instance the teacher and learners) consider the intervention to be usable and that it is easy for them to use the materials in a way that is largely compatible with the developers intentions. If these conditions are met, we call these interventions practical.* Menurut Nieveen (1999), *A third characteristic of high quality interventions is that they result in the desired outcomes, i.e. that the intervention is effective.* Efektivitas secara umum ialah berdaya guna dalam melakukan sesuatu pekerjaan sehingga menghasilkan hasil guna (efisien) yang maksimal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and*

Development (R &D). Borg and Gall (Dalam Sugiyono, 2013), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R &D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sidoarjo, khususnya kelas XI jurusan Teknik Audio Video (TAV) mata pelajaran Perencanaan Sistem Radio dan Televisi pada semester genap 2017/2018.

Pada penelitian ini hanya akan menggunakan delapan langkah dan pada akhir langkah menggunakan langkah analisis data dan pelaporan. Hal ini dilakukan karena dua langkah berikutnya digunakan untuk pembuatan produk dalam ruang lingkup yang lebih luas (diproduksi secara massal), sedangkan pada penelitian ini produk yang diproduksi masih berupa contoh produk yang kemudian diujicoba produk yang dilakukan pada ruang lingkup terbatas yaitu kelas XI TAV 1 SMK Negeri 1 Sidoarjo dan TAV 2 untuk ujicoba pemakaian pada mata pelajaran perencanaan sistem radio dan televisi. Dan dilakukan langkah selanjutnya yaitu analisis dan pelaporan dari data yang telah didapatkan dari ujicoba pemakaian kepada peserta didik. Berikut ini sembilan langkah penelitian dan pengembangan yakni: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk 2, (8) ujicoba pemakaian, (9) analisis dan pelaporan. Adapun desain tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahap-tahap Metode R & D (*Research and Development*) yang Digunakan dalam Penelitian.

Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Sidoarjo ditemukan beberapa potensi dan masalah untuk mendukung dilaksanakannya penelitian. Potensi yang mendukung penelitian ini adalah 1) Tersedianya banyak referensi materi pelajaran, 2) Tersedianya ruang kelas dan bengkel yang menunjang proses belajar mengajar, 3) Tersedianya media interaktif seperti LCD Proyektor dan laboratorium komputer, 4) Tersedianya mesin fotocopy didalam sekolah yang memudahkan penggandaan materi

dan tugas. Masalah yang tidak mendukung penelitian ini adalah 1) peserta didik yang tidak kondusif saat pembelajaran dikarenakan main sendiri, 2) guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan, 3) bahan ajar yang masih berupa buku penunjang dan *power point* yang dibuat oleh guru, sehingga kurang memotivasi belajar peserta didik, 4) kurangnya media praktikum berupa alat dan bahan praktikum sehingga siswa kesulitan pada saat akan melakukan praktikum.

Pengumpulan Data

Tujuan tahap pengumpulan data adalah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan melalui penelitian pengembangan. Tahapan ini dibagi menjadi dua sebagai berikut: Studi Lapangan Kondisi peserta didik kelas XI TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo. Peserta didik cenderung kurang memiliki motivasi atau semangat belajar sehingga didalam kelas lebih sering bermain sendiri dan kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi sehingga kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jumlah Peserta didik ada 36 yang rata-rata berusia remaja dan memiliki pemikiran pemahaman konsep yang baik untuk dapat memainkan permainan *U-build Monopoly*. Studi Kepustakaan Pada produk yang akan dikembangkan oleh peneliti perlu adanya studi kepustakaan untuk mempelajari konsep atau teori. Hasil studi kepustakaan sebagai berikut: (1) Pengkajian media pembelajaran yang ada disekolah, (2) Pengkajian tentang metode pembelajaran yang digunakan disekolah (3) Pengkajian bahan ajar yang digunakan disekolah.

Desain Produk

Produk yang akan dihasilkan berupa RPP, LKPD, LP dan Permainan *U-Build Monopoly*. Dalam produk ini berisi materi-materi tentang Perekayasa Sistem Radio dan Televisi.

Validasi Produk

Pada tahap validasi produk produk yang telah dibuat oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli dengan instrumen yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan *U-build Monopoly* yang telah dinilai oleh para ahli. Berikut instrumen validasi dan validator.

Revisi Produk 1

Pada tahap revisi produk dilakukan perbaikan yang telah divalidasi oleh para ahli. Hal ini ditujukan agar produk yang dihasilkan mencapai hasil yang maksimal. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan yang telah diberikan para ahli kepada peneliti.

Ujicoba Produk

Ujicoba produk adalah ujicoba yang dilakukan dengan skala kecil, atau hanya beberapa peserta didik. Dengan maksud untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari perangkat dan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Pada ujicoba produk yang diukur

adalah respon peserta didik dan hasil belajar kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan.

Revisi Produk 2

Setelah dilakukan ujicoba produk dengan skala kecil, dan telah didapatkan hasil respon peserta didik dan hasil belajar kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan, selanjutnya ada revisi produk 2, dimana, revisi produk 2 disini dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh pada ujicoba produk.

Uji Coba Pemakaian

Setelah melewati validasi produk, revisi 1, ujicoba produk dan revisi 2, selanjutnya adalah tahap uji coba pemakaian,

Design uji coba pemakaian yang digunakan untuk mengetahui pencapaian kompetensi hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan *U-build Monopoly* yang dikembangkan adalah *one-group pretest posttest design*.



Gambar 2. Design penelitian *one-group pretest-posttest design*

(Sugiyono, 2010:110-111)

Keterangan :

O₁ :Tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum perlakuan menggunakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan *U-build Monopoly*.

X : Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan *U-build Monopoly*

O₂ :Tes akhir (*posttest*) dilakukan sesudah perlakuan menggunakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan *U-build Monopoly*

Analisis dan Pelaporan

Setelah melakukan uji coba produk maka didapatkan data tentang produk tersebut. Data berupa hasil belajar peserta didik ranah kognitif dan psikomotor, dan respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data tersebut kemudian dianalisis dan dibuat laporan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar angket respon peserta didik dan butir soal *pretest posttest*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli sebagai validator, angket respons peserta didik, dan hasil belajar kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan kelas XI TAV 2 SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Analisis Kevalidan

Penilaian validator perangkat pembelajaran menggunakan permainan *U-build Monopoly* dilakukan oleh perangkat pembelajaran dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria sebagai berikut:

Penentuan ukuran penelitian beserta bobot nilainya

Tabel 1. Skala penilaian validator/responden

Keterangan	Bobot nilai
Sangat baik/sangat valid	4
Baik/valid	3
Tidak baik/tidak valid	2
Sangat tidak baik/sangat tidak valid	1

(Widoyoko, 2014:163)

Hasil rating

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator, langkah berikutnya menentukan hasil rating dengan rumus sebagai berikut:

Hasil Rating

$$HR = \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015:137)

Berdasarkan hasil ranting maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *U-build Monopoly* dianggap valid untuk digunakan jika memenuhi standar pendeskripsian sesuai dengan adaptasi skala likert yaitu seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase ranting penilaian

Kriteria penilaian	Nilai Kuantitatif	Hasil ranting (%)
Sangat baik/sangat valid	4	82%-100 %
Baik/valid	3	63%-81%
Tidak baik/tidak valid	2	44%-62%
Sangat tidak baik/sangat tidak valid	1	25%-43%

(Widoyoko, 2012)

Analisis Respon Peserta Didik

$$\text{Respon peserta didik} = \frac{\sum \text{menjawab iya}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Respon peserta didik sendiri berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran *U-build Monopoly*. Jadi, dalam hal ini apabila banyak siswa yang memiliki respon yang sama (negatif) terhadap media tersebut, maka revisi atau perbaikan perlu dilakukan. Namun, jika respon hanya terdiri dari 1-2 siswa saja, maka media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi. Dikatakan praktis jika dari skala 100% skor yang didapat dari menjawab iya lebih besar dari mana yang menjawab tidak.

Analisis Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Untuk mengukur pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik adalah dengan diberikan tes. Setelah diberikan tes, nilai hasil tes peserta didik akan diolah dengan langkah-langkah berikut ini.

Menghitung skor setiap jawaban benar pada hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum \text{skor peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \text{ (skala 100)}$$

Keterangan:

P = nilai pengetahuan

∑ = jumlah

Uji *gain* disini adalah uji yang digunakan untuk menguji signifikansi *gain* yang diperoleh dari selisih

hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Apakah terjadi peningkatan yang signifikan atau tidak. Data yang diperoleh oleh peneliti dari nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik kemudian dapat digunakan dalam menentukan besarnya *gain score*. Untuk menentukan *gain score* dapat menggunakan rumus dibawah ini.

$$g = \frac{S_f - S_i}{S_{max} - S_i}$$

(Hake,1999 dalam Sundayana,2016)

Keterangan:

g = *Gain Score*

S_i = Skor *pretest*

S_f = Skor *posttest*

S_{max} = Skor maksimal

Gain score dibedakan kedalam tiga kategori seperti Tabel dibawah ini.

Tabel 3. kriteria *gain score*

Batasan	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

(Hake,1999 dalam Sundayana,2016)

Analisis Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan

Untuk mengukur pencapaian kompetensi keterampilan peserta didik pada saat melaksanakan praktikum adalah dengan menggunakan lembar pengamatan kinerja keterampilan peserta didik. Kemudian mendapat hasil pengamatan tersebut dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$K = \frac{\sum \text{skor peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \text{ (skala 100)}$$

Keterangan:

P = nilai pengetahuan

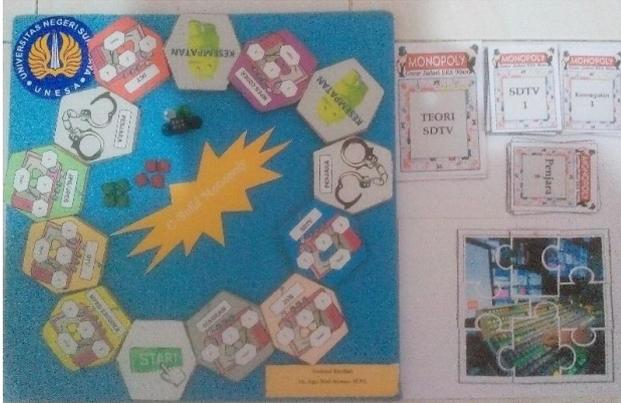
∑ = jumlah

Setelah didapatkan nilai keterampilan (K) maka hasil data yang diperoleh akan di Uji t dengan tujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara rata-rata. Pada penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata nilai hasil belajar keterampilan setelah diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan *U-build Monopoly* dengan pencapaian nilai KKM yakni 75. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan uji t satu sampel (*one sample t test*) dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package For Social Sciencest*).

Uji t satu sampel (*one sample t test*) digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata suatu variabel dengan suatu konstanta tertentu atau nilai hipotesis. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yang terdiri dari uji normalitas distribusi dan uji homogenitas variansi. Uji normalitas distribusi digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas variansi digunakan untuk mengetahui apakah varian data bersifat homogen. Akan tetapi pada penelitian ini data yang akan diuji statistik adalah data tunggal, maka uji syarat yang akan dilakukan adalah uji normalitas distribusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan adalah Perangkat pembelajaran disertai media pembelajaran berupa permainan *U-Build Monopoly* yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun produk yang dihasilkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Penilaian (LP) dan Permainan *U-Build Monopoly*.



Gambar 3. Permainan *U-Build Monopoly*.

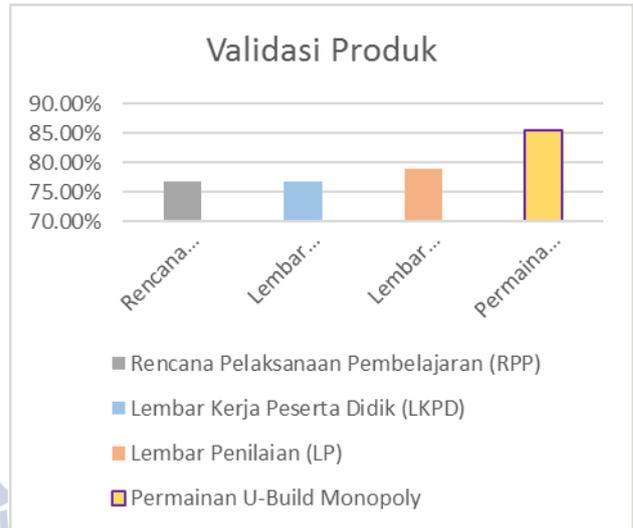
Hasil dan Analisis Validasi Produk

Pada validasi produk RPP, LKPD, LP dan . Permainan *U-Build Monopoly* dengan masing-masing aspek dan indicator memperoleh presentase hasil validasi seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Perhitungan Validasi Produk Penelitian

No	Produk Penelitian	Hasil Rating (%)	Kriteria Validator
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	76,8%	Valid
2	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	76,9%	Valid
3	Lembar Penilaian (LP)	78,9%	Valid
4	Permainan <i>U-Build Monopoly</i>	85,4%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas, diketahui bahwa presentase validasi produk penelitian Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah sebesar 76,8% sehingga termasuk kedalam kreteria Valid, presentase validasi produk penelitian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sebesar 76,9% sehingga termasuk kedalam kreteria Valid, presentase validasi produk penelitian Lembar Penilaian (LP) adalah sebesar 78,9% sehingga termasuk kedalam kriteria Valid, presentase validasi produk penelitian Permainan *U-Build Monopoly* adalah sebesar 85,4% sehingga termasuk kedalam kriteria Valid sehingga dapat disimpulkan bahwa semua produk penelitian yang dibuat oleh peneliti termasuk kedalam kriteria Valid. Gambar 4.5 berikut adalah grafik batang hasil validasi produk penelitian oleh validator.



Gambar 4. Grafik Batang Hasil Validasi Produk

Hasil dan Analisis Respon Peserta Didik

Pada tahap analisis respon peserta didik disini dilakukan guna untuk menentukan kepraktisan dari produk yang dibuat oleh peneliti. Angket respon peserta didik terdiri dari lima indicator dan pada Gambar grafik 5 menunjukkan hasil presentase respon peserta didik untuk setiap indicator.



Gambar 5. Hasil Analisis Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada Gambar 5, diperoleh rata-rata yang menjawab iya adalah sebesar 95,4% dan yang menjawab tidak sebesar 4,6% maka dapat disimpulkan bahwa perangkat dan media yang dibuat dan diterapkan oleh peneliti praktis untuk digunakan

Analisis Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Hasil belajar kompetensi pengetahuan pada ujicoba pemakaian diperoleh dari nilai *pretes* yang diberikan pada pertemuan pertama dan *postest* pada pertemuan ketiga, selanjutnya akan dilakukan uji *gain*.

Analisis hasil belajar kompetensi pengetahuan yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *gain*. Uji *gain* adalah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Uji *gain* disini digunakan untuk menguji signifikansi *gain* yang diperoleh dari selisih hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Apakah terjadi peningkatan yang signifikan atau tidak.

Tabel 5. Hasil dan analisis *gain*

No	Peserta Didik	Jumlah Skor <i>Gain</i>	Rata-rata Skor <i>Gain</i>	Kategori
1	Peserta Didik 1-15	26,2	0,748571	Tinggi

Berdasarkan Tabel 5, analisis *gain* menunjukkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan, dapat dilihat dengan skor *gain* dan kategori peningkatan hasil belajar yang tinggi. Dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang meningkat atau mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat dan media pembelajaran yang dibuat dan diterapkan oleh peneliti memiliki keefektifan atau dapat dikatakan efektif.

Analisis Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan

Analisis hasil belajar kompetensi keterampilan yang digunakan oleh peneliti adalah uji *t*. Uji *t* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata nilai hasil belajar keterampilan setelah diajarkan menggunakan media pembelajaran permainan *U-build Monopoly* dengan pencapaian nilai KKM yakni 75. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan uji *t* satu sampel (*one sample t test*) dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package For Social Sciencest*).

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Distribusi Nilai Kompetensi Keterampilan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Pemakaian	
N	35
Mean	88.2643
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation 6.76630
Most Extreme Differences	Absolute .213
	Positive .213
	Negative -.201
Kolmogorov-Smirnov Z	1.260
Asymp. Sig. (2-tailed)	.084
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Berdasarkan hasil analisis SPSS pada Tabel 6 hasil pengolahan data menggunakan SPSS didapat hasil belajar kompetensi keterampilan peserta didik dengan nilai sig

untuk ujicoba produk sebesar 0,084 yang lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan untuk menolak H_1 dan menerima H_0 yang artinya sampel berasal dari distribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji *t* Nilai Kompetensi Keterampilan

One-Sample Test						
Test Value = 75						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	
Pemakaian	11.598	.000	13.26429	10.9409	15.5886	

Berdasarkan hasil analisis SPSS pada Tabel 7 diperoleh hasil belajar kompetensi keterampilan peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 13,26429 , adapun t_{hitung} sebesar 11,598 dengan $df=9$ diperoleh $t_{tabel} = 3,601$ dengan demikian $t_{hitung} = 11,598 > t_{tabel} = 3,601$ dengan aturan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dikatakan untuk menolak H_0 artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan KKM. Dan signifikansi yang ditunjukkan pada tabel diatas adalah sig 0,000 yang artinya hasil belajar kompetensi keterampilan pada ujicoba pemakaian sangat signifikan, yaitu rata-rata yang didapat jauh diatas KKM yang ditetapkan.

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) hasil validasi RPP, LKPD, LP dan Permainan *U-Build Monopoly* diperoleh rata-rata 79,6% termasuk dalam kriteria Valid, (2) hasil presentase respon peserta didik diperoleh 95,4% termasuk dalam kriteria sangat praktis, (3) hasil belajar peserta didik kompetensi pengetahuan diperoleh rata-rata skor gain 0,748571 termasuk dalam kategori tinggi dan hasil belajar kompetensi keterampilan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan KKM. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan permainan *U-Build Monopoly* Layak digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran, antara lain. (1) Dengan adanya kelemahan pada penelitian ini disarankan untuk penelitian selanjutnya gunakan instrument respon guru atau keterlaksanaan pembelajaran untuk mengukur kepraktisan perangkat pembelajaran dan respon peserta didik disarankan untuk mengukur keefektifan perangkat pembelajaran, agak perangkat pembelajaran yang

dikembangkan lebih optimal dan teratur.(2) Perlu dikembangkan butir soal pengetahuan dan tes kinerja pada penelitian selanjutnya agar keefektifan pembelajaran atau hasil belajar peserta didik lebih maksimal. (3) Perlu dikembangkan perangkat dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik lebih tertarik dan dapat lebih aktif mengikuti proses belajar mengajar dikelas

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W dan Krathwohl, D.R.2001. *Kerangka landasan untuk Pembelajaran Pengajaran dan Assesmen*. Terjemah Agung Prihanto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arifin, Zaenal. 2013. *Evauasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lubis, Henny Zurika dan Anita Harahap. 2015. *Penggunaan Media Monopoly dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa*. Proseding Seminar Nasional Pendidikan akuntansi dan Keuangan.
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- . 2007. *Standar Kompetensi Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nieveen, Nienke. 2007. *Formative Evaluation in Educational Design Research*. Shanghai: East China Normal Univerity.
- . 1999. *Formative Evaluation in Educational Design Research*. Shanghai: East China Normal Univerity.
- Nur, Mohamad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: *university prees*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Departemen Pendidikan Nasional.
- Kasrori, Yusuf dkk. 1995. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kunandar. 2013. Penilaian Autentik. “*Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013*”. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sadiman, Arif dkk. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Siskawati, Maya dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. Jurnal Study Sosial Vol4, No.1.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*, Jakarta :Rineka Cipta
- Smaldino, Sharon E, Dkk. 2014. *Instructional Technology dan Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Soetomo. 1993. *Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sudjana, Nana. 1989. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarna. 2006. *Pengajaran Micro*. Yokyakarta: Tiara Wacana.
- Permendikbud. 2013.*Implementasi Kurikulum*. Jakarta:Drijen Mapendamen.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widiyoko. E.P. 2014. *Evaluasi ProgramPembelajaran*. Yokyakarta: Pustaka Belajar..