

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI OTOMOTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 7 SURABAYA

Frisdiana Dwiulian

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: frisdiana.19029@mhs.unesa.ac.id

Mochamad Cholik

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: mochamadcholik@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut menguasai kelas. Dalam hal tersebut, guru menggunakan bahan ajar yang tepat dalam belajar mengajar sehingga berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif. Di SMK Negeri 7 Surabaya siswa kelas 11 TKRO membutuhkan motivasi dalam belajar dan hasil belajar siswa dapat dikatakan cukup rendah. Hal tersebut media pembelajaran yang tepat dan interaktif perlu untuk diterapkan. Monopoli otomotif sebuah solusi dalam media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan melibatkan semua siswa dalam permainan monopoli namun berisi materi otomotif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE bentuk desain *Pre-experimental Designs one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian yakni terdapat hasil kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli soal, ahli RPP, dan ahli angket diperoleh rerata sebesar 4,18 yang berarti “Baik”, perbedaan hasil belajar yang diuji normalitas memperoleh signifikansi $> 0,05$ yang berarti berdistribusi normal dan diuji T memperoleh nilai signifikansi 0,000 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun hasil motivasi belajar memperoleh rerata 3,79 yang berarti “Baik” dan respon siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli termasuk dalam kriteria “Baik” dengan rerata 4,37. Hasil uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan monopoli otomotif memperoleh mean sebesar 0,3492 termasuk dalam kriteria sedang.

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran, motivasi belajar, permainan monopoli.

Abstract

In learning process, teacher is required to master the class. In this case, teacher uses right teaching materials in teaching and learning so it goes according to learning objectives and can create comfortable and conducive learning atmosphere. At State Vocational High School 7 Surabaya, TKRO grade 11 students need motivation in learning and learning outcomes can be quite low. This is appropriate and interactive learning media needs applied. Automotive monopoly is a solution in fun and interactive learning media by involving all students in monopoly games but containing automotive material can increase student motivation and learning outcomes. The research method used *Research and Development* (R&D) research method in the form of a *Pre-experimental Designs one-group pretest-posttest design*. The results are results of the feasibility of learning media by media experts, problem experts, lesson plans experts, and questionnaire experts obtained an average of 4.18 which means "Good", the difference in learning outcomes tested for normality obtains significance > 0.05 is normally distributed and tested T obtained a significance value of 0.000 so H_a was accepted and H_0 was rejected. The results of learning motivation obtained an average of 3.79 means "Good" and student responses to monopoly game learning media were included in the "Good" criteria with an average of 4.37. The results of the N-Gain test to determine the effectiveness of the automotive monopoly game learning media obtained a mean of 0.3492 is included in the medium criteria.

Keywords: learning outcomes, learning media, learning motivation, monopoly game.

PENDAHULUAN

Untuk memajukan sumber daya manusia di sebuah negara, salah satu yang perlu dilakukan adalah menciptakan sistem pendidikan yang baik. Pada bidang

pendidikan terjadi suatu proses pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, dan bahan ajar sebagai acuan. Menurut Kosasih (2020;51) bahan ajar adalah objek yang digunakan oleh guru atau siswa untuk membantu proses pembelajaran dalam bentuk cetak maupun non cetak

dalam meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa. Adapun pengembangan bahan ajar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan kritis untuk mengetahui materi yang diajarkan (Magdalena dkk., 2020). Di SMKN 7 Surabaya terdapat beberapa permasalahan antara lain: (1) guru mengandalkan modul cetak sebagai acuan mengerjakan tugas harian sehingga tidak ada pemanfaatan media pembelajaran yang menarik untuk menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran, (2) hasil belajar dari beberapa siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (kkm), (3) siswa kurang mempunyai motivasi belajar yang tinggi terutama pada saat pembelajaran teori, (4) adapun siswa apabila diinstruksikan membuka media pembelajaran digital melalui *smartphone* masing-masing tidak difungsikan sebagaimana yang telah diinstruksikan oleh guru.

Untuk menciptakan situasi yang menyenangkan saat pembelajaran, media pembelajaran berbasis permainan sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas. Media pembelajaran permainan dapat berupa permainan digital maupun permainan non digital. Adapun media pembelajaran permainan non digital adalah monopoli. Pada permainan monopoli ini peserta akan memiliki pion untuk berjalan di papan monopoli dan melempar dadu untuk menentukan perjalanan pion dalam permainan papan monopoli. Untuk peraturan permainan monopoli dapat diadaptasi pada permainan monopoli yang sebenarnya namun tidak menghilangkan ciri khas permainan tersebut.

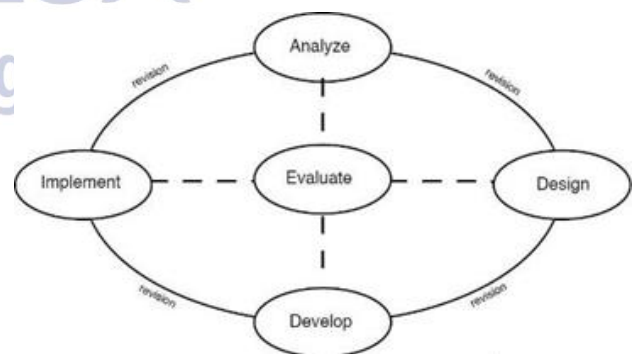
Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli otomotif sendiri bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa selama pembelajaran, mengetahui respon siswa serta mengetahui efektifitas media pembelajaran permainan monopoli otomotif. Pada penelitian Sartikaningrum (2013) mengenai pengembangan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil penelitian yakni kelayakan aspek rekayasa media menurut ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”. Selain itu media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”. Adapun penelitian Ardhani dkk. (2021) melakukan pengembangan media pembelajaran *games* Monopoli pada pelajaran IPA. Hasil dari penelitian tersebut layak dan efektif digunakan sebab diperoleh hasil validasi media dengan persentase 93%, validasi materi dengan persentase 94%, dan respon siswa dalam kelompok kecil dengan persentase 92%.

Pada penelitian Adityo dan Junaidi (2021) juga menggunakan *games* monopoli sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 5 Bengkulu Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli layak dengan hasil validitas sebesar 93% yang berarti “Sangat Layak”, serta hasil praktikalitas media sebesar 82% yang berarti “Baik”. Selain itu, penelitian Amalia (2020) mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. Hasil penelitian yang diperoleh yakni analisis motivasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 86% tergolong dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan analisis hasil belajar siswa diperoleh t-hitung 10,12 dan t-tabel 1,74 sehingga t-hitung > t-tabel sehingga H_0 diterima dan H_0 ditolak. Pada penelitian Rahaju dan Hartono (2017) mengenai pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI SD. Hasil penelitian membuktikan bahwa siswa yang tuntas belajar pada tahap pra tindakan sebesar 36,7%, pada siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II sebesar 83,3%.

Dari penelitian serupa di atas mendeskripsikan bahwa penelitian yang dilakukan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran permainan monopoli yang tervalidasi dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran permainan monopoli.

METODE

Penelitian ini menggunakan *research and development* model ADDIE *one group pre-test post-test*. Untuk penelitian sendiri dilakukan di SMKN 7 Surabaya, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 11 Teknik Kendaraan Ringan. Deskripsi model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Pengembangan ADDIE

Dalam pengembangan model ADDIE dalam Cahyadi (2019) merupakan model perencanaan proses pembelajaran yang mendeskripsikan tahapan dasar dari

sebuah proses pembelajaran yang mudah dilakukan. Model ADDIE ini terdiri atas lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis yang perlu dilakukan yakni menganalisis permasalahan yang ada di SMKN 7 Surabaya saat proses pembelajaran, setelah itu melakukan analisis kebutuhan untuk mengatasi permasalahan yang ada saat pembelajaran serta menganalisis siswa berdasarkan karakteristik siswa selama proses pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan perencanaan sebuah media yang akan dikembangkan. Sebelum itu menentukan mata pelajaran yang akan diterapkan pada media pembelajaran, kemudian menetapkan kompetensi dasar sebagai acuan materi yang diterapkan dalam media, serta menyusun instrumen soal dan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran.

Pada tahap pengembangan mulai disusun komponen-komponen produk yang telah melalui tahap desain menjadi sebuah produk yang dapat digunakan, menciptakan produk media pembelajaran permainan monopoli otomotif, dan penilaian validasi. Selanjutnya pada tahap implementasi merupakan proses uji coba media pembelajaran terhadap satu kelompok siswa 11 Teknik Kendaraan Ringan setelah mendapatkan penilaian validasi oleh ahli media, ahli soal, ahli RPP, dan ahli angket. Sebelum dilakukan uji coba, siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar sebelum diterapkan media pembelajaran permainan monopoli otomotif, kemudian dilakukan uji coba media pembelajaran permainan monopoli otomotif, setelah itu diberikan soal *post-test* dan kuisioner respon dan motivasi belajar untuk mengetahui hasil belajar dan respon siswa setelah diterapkan media pembelajaran permainan monopoli otomotif. Setelah tahap implementasi, masuk pada tahap evaluasi yakni mengevaluasi kelayakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif. Setelah mengevaluasi kelayakan media dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa, respon siswa, dan efektifitas media pembelajaran permainan monopoli otomotif setelah diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

Untuk menganalisis data mengenai kelayakan media, hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa, respon siswa, dan efektivitas terhadap media pembelajaran permainan monopoli otomotif perlu melalui langkah-langkah berikut ini.

- Mengalihkan penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan menurut Widoyoko (2009) pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Aturan Pemberian Skor

Klasifikasi	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

- Mengumpulkan data validasi penilaian dari beberapa validator.
- Mengukur nilai rerata skor setiap indikator.
- Menjumlahkan rerata skor setiap aspek.
- Mendefinisikan secara kualitatif jumlah rerata skor setiap aspek menggunakan rumus konversi skor skala 5 menurut Azwar (2007) pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut ini.

Tabel 2 Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor Pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$Mi + 1,50S_{bi} < X$	A	Sangat baik
4	$Mi + 0,50S_{bi} < X \leq Mi + 1,50S_{bi}$	B	Baik
3	$Mi - 0,50S_{bi} < X \leq Mi + 0,50S_{bi}$	C	Cukup
2	$Mi - 1,50S_{bi} < X \leq Mi - 0,50S_{bi}$	D	Kurang
1	$X \leq Mi - 1,50S_{bi}$	E	Sangat kurang

Keterangan:

X	=	Jumlah rerata skor
Skor maksimal ideal	=	Jumlah indikator x skor tertinggi
Skor minimal ideal	=	Jumlah indikator x skor rendah
Mi (Mean ideal)	=	$\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor ideal)
Sbi (Simpangan baku ideal)	=	$\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Tabel 3 Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian Ke Dalam Nilai Dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,50$	A	Sangat baik
4	$3,50 < X \leq 4,50$	B	Baik
3	$2,50 < X \leq 3,50$	C	Cukup
2	$1,50 < X \leq 2,50$	D	Kurang
1	$X \leq 1,50$	E	Sangat kurang

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan, maka peneliti mengacu pada kriteria minimal penilaian "B" yang termasuk kategori "Baik". Jika penilaian media pembelajaran mendapatkan nilai dalam kategori "Baik", maka media yang dikembangkan dapat dikatakan "Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa apabila motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

- Melakukan uji normalitas menggunakan *software* SPSS untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan distribusi simetris dengan modus, mean, dan median berada di pusat (Nuryadi dkk., 2017). Untuk data yang diuji merupakan data di luar sampel yang berjumlah 32 responden.
- Melakukan uji validitas menggunakan *software* SPSS. Menurut Sugiyono (2016) uji validitas dilakukan apabila instrumen digunakan berulang kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Untuk data yang diuji merupakan data di luar sampel yang berjumlah 32 responden.
- Menurut Wagiran (2013) melakukan uji reliabilitas untuk menjamin instrumen tersebut memiliki konsistensi dalam mengukur sesuatu. Hal tersebut dapat dilakukan menggunakan *software* SPSS. Untuk data yang diuji merupakan data di luar sampel yang berjumlah 32 responden. Untuk uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji *Cronbach's Alpha* untuk alternatif jawaban lebih dari dua yang nilainya akan dibandingkan dengan nilai koefisien reliabilitas minimal yang diterima. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka instrumen penelitian reliabel. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka instrumen penelitian tidak reliabel (Fannani, 2017).
- Melakukan uji normalitas terhadap hasil belajar pada soal *pre-test* dan *post-test* menggunakan *software* SPSS pada data di dalam sampel sebanyak 35 responden.
- Melakukan uji T untuk data satu sampel berdistribusi normal atau Uji Binomial untuk data satu sampel tidak berdistribusi normal (Denok, 2020). Uji T dilakukan untuk menguji nilai tertentu (yang diberikan sebagai pembanding) berbeda secara nyata atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel (Nuryadi, 2017).
- Melakukan analisis data efektivitas terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan monopoli otomotif terhadap hasil belajar siswa dapat dianalisis dengan uji *N-Gain* dengan berbantuan *software* SPSS. Adapun kriteria *gain score* menurut Hake (1999) pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Kriteria *Gain Score*

Nilai <i>g</i>	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengembangan ini yakni sebuah media pembelajaran permainan monopoli otomotif. Media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini digunakan sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan dalam akhir

proses pembelajaran. Adapun pembahasan hasil penelitian di atas dapat dideskripsikan antara lain sebagai berikut.

Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Otomotif

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis yang perlu dilakukan yakni menganalisis permasalahan yang ada di SMKN 7 Surabaya saat proses pembelajaran, setelah itu melakukan analisis kebutuhan untuk mengatasi permasalahan yang ada saat pembelajaran serta menganalisis siswa berdasarkan karakteristik siswa selama proses pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain dilakukan perencanaan sebuah media yang akan dikembangkan. Sebelum itu menentukan mata pelajaran yang akan diterapkan pada media pembelajaran, kemudian menetapkan kompetensi dasar sebagai acuan materi yang diterapkan dalam media, serta menyusun instrumen soal dan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini mulai disusun komponen-komponen produk yang telah melalui tahap desain menjadi sebuah produk yang dapat digunakan serta penilaian validasi oleh ahli media, ahli soal, ahli RPP, dan ahli angket. Adapun hasil kelayakan media diperoleh dari lembar validasi oleh ahli media, ahli soal, ahli RPP, dan ahli angket sehingga diperoleh data pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

No	Aspek	Rerata	Kriteria	Kelayakan
1	Media	4,26	B	Baik
2	Soal	3,77	B	Baik
3	RPP	4,60	A	Sangat Baik
4	Angket	4,07	B	Baik
Total Rerata		4,18	B	Baik

Berdasarkan Tabel 5 di atas diperoleh data pada aspek media diperoleh rerata 4,26 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik". Pada aspek soal diperoleh rerata 3,77 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik". Pada aspek RPP diperoleh rerata 4,60 dengan kriteria A yang berarti kelayakan "Sangat Baik". Pada aspek angket diperoleh rerata 4,07 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik". Adapun perolehan rerata keseluruhan sebesar 4,18 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik".

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah proses uji coba media pembelajaran setelah mendapatkan penilaian oleh ahli media, ahli validasi soal, ahli RPP, dan ahli angket. Media permainan monopoli otomotif diujikan pada satu kelompok kelas 11 TKRO sebanyak 35 siswa. Pada saat pengambilan data, 4 dari 35 siswa tidak hadir sehingga hanya dilakukan uji coba dengan 31 siswa.

Pada tahap ini dilakukan penyebaran lembar *pre-test* kepada siswa, melakukan uji coba pada media permainan, penyebaran lembar *post-test* serta penyebaran kuisioner angket. Evaluasi pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ini serta motivasi belajar siswa.

a. Uji Terbatas

Sebelum menerapkan kepada 31 siswa, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 32 siswa di luar sampel. Uji terbatas dilakukan untuk mencari validitas dan reliabilitas.

1) Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dibantu dengan *software SPSS Statistics 26* untuk mengetahui data dari populasi yang berada dalam sebaran normal. Uji normalitas dilakukan dengan signifikansi $> 0,05$ maka data dapat dikatakan data tersebut dalam sebaran normal, namun apabila signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut dalam sebaran tidak normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas.

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.230	32	.000	.845	32	.00
	Posttest	.184	32	.008	.854	32	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas

Pada Tabel 6 merupakan hasil uji normalitas hasil belajar siswa baik *pre-test* maupun *post-test* dengan sampel 32 siswa berarti masuk pada uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan signifikansi 0,000 dan 0,001 yang berarti data tidak berdistribusi normal.

2) Validitas Instrumen

Perhitungan validitas dibantu dengan *software SPSS Statistics 26*. Uji coba instrumen dilakukan oleh siswa sebanyak 32 siswa di luar sampel dengan taraf signifikansi

$< 0,05$ maka berarti valid. Berikut hasil perhitungan uji coba instrumen.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	R hitung	Keterangan
Soal <i>Pre-test</i>		
1	0,000	Valid
2	0,000	Valid
3	0,003	Valid
4	0,000	Valid
5	0,000	Valid
Soal <i>Post-test</i>		
1	0,000	Valid
2	0,000	Valid
3	0,000	Valid
4	0,000	Valid
5	0,000	Valid

Pada Tabel 7 merupakan hasil uji validitas terhadap hasil belajar siswa dari soal *pre-test* dan soal *post-test*. Adapun butir soal nomor 1,2,4, dan 5 mendapatkan R-hitung 0,000 dan butir soal nomor 3 mendapatkan R-hitung 0,003 pada soal *pre-test* yang berkesimpulan valid.

3) Reliabilitas Instrumen

Perhitungan reliabilitas dibantu dengan *software SPSS Statistics 26*. Uji coba instrumen dilakukan oleh siswa sebanyak 32 siswa di luar sampel dengan taraf signifikan $> 0,6$ maka berarti reliabel. Berikut hasil perhitungan uji coba instrumen.

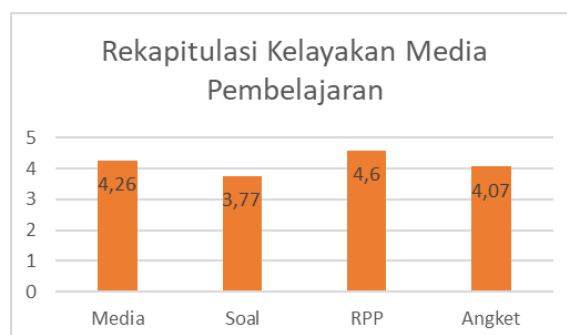
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	12

Pada Tabel 8 merupakan hasil uji reliabilitas terhadap hasil belajar siswa dari soal *pre-test* dan soal *post-test*. Adapun hasil dari uji reliabilitas sebesar 0,883 yang berkesimpulan reliabel.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah mengevaluasi hasil kelayakan media pembelajaran setelah diterapkan dalam pembelajaran di sekolah (Cahyadi, 2019).



Gambar 2. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 2 di atas diperoleh data pada aspek media diperoleh rerata 4,26 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik". Pada aspek soal diperoleh rerata 3,77 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik". Pada aspek RPP diperoleh rerata 4,60 dengan kriteria A yang berarti kelayakan "Sangat Baik". Pada aspek angket diperoleh rerata 4,07 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik". Adapun perolehan rerata keseluruhan seesar 4,18 dengan kriteria B yang berarti kelayakan "Baik".

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran permainan monopoli otomotif dapat dilihat pada Tabel 9 berikut ini.

Tabel 9 Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diterapkan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

No	Kode Siswa	Pre-test	Post-test
1	E01	76	92
2	E02	70	72
3	E03	72	68
4	E06	72	68
5	E07	70	72
6	E08	76	72
7	E10	76	72
8	E11	76	80
9	E12	84	88
10	E13	80	84
11	E14	84	84
12	E15	84	88
13	E16	84	88
14	E17	68	84
15	E18	80	86
16	E19	80	86
17	E21	84	86
18	E22	68	60
19	E23	80	86
20	E24	80	92
21	E25	86	96
22	E26	84	88
23	E27	80	88
24	E28	76	76
25	E29	76	76
26	E30	76	88
27	E31	60	72
28	E32	88	92
29	E33	72	100
30	E34	72	92
31	E35	80	92

Berdasarkan hasil belajar siswa pada Tabel 9 dan Gambar 3 serta Gambar 4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 22 dari 31 siswa pada soal *pre-test* mendapatkan nilai di atas KKM. Adapun pada soal *post-test* terdapat 8 dari 31 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji T atau uji Binomial, data hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas yang digunakan yakni *Shapiro-Wilk*. Adapun hasil uji normalitas dalam sampel pada Tabel 10 berikut ini.

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas Sampel

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.153	31	.064	.949	31	.144
	Posttest	.194	31	.005	.934	31	.057

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada Tabel 10 menunjukkan bahwa signifikansi hasil belajar pada soal *pre-test* dan soal *post-test* sebesar 0,144 dan 0,057 yang berarti data tersebut berdistribusi normal karena signifikansi > 0,05 sehingga untuk uji selanjutnya menggunakan uji T satu sampel.

Hasil Uji T Satu Sampel

Setelah dilakukan uji normalitas, uji selanjutnya adalah uji T satu sampel (Denok, 2020). Uji T satu sampel ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli apabila data berdistribusi normal. Adapun hipotesis mengenai hasil belajar :

Ha:

Terdapat perbedaan Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif dengan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan

H0:

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan sama dengan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif

Apabila uji T dilakukan dengan signifikansi < 0,05 maka Ha diterima H0 ditolak, namun apabila signifikansi > 0,05 maka Ha ditolak H0 diterima. Adapun hasil uji T disajikan pada Tabel 11 berikut.

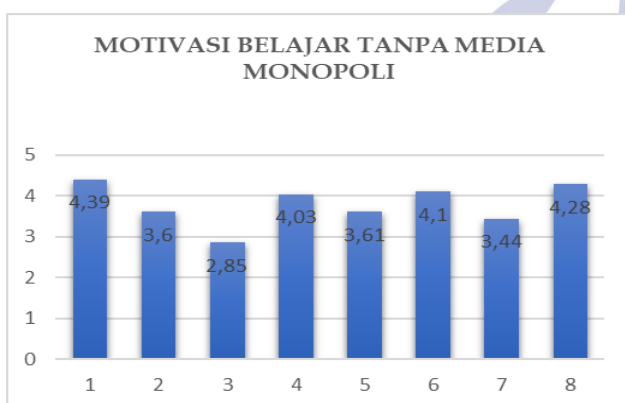
Tabel 11 Hasil Uji T Satu Sampel

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	67.608	30	.000	77.226	74.89	79.56
Posttest	48.242	30	.000	82.839	79.33	86.35

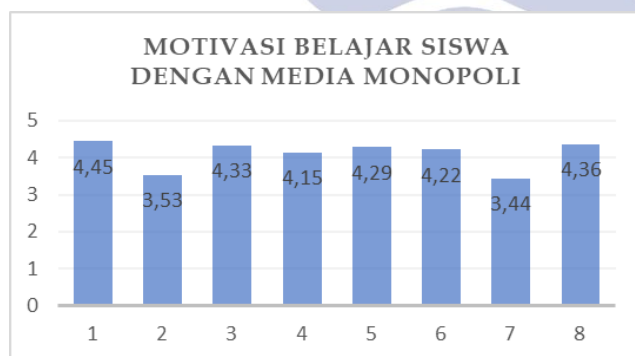
Hasil uji T satu sampel menghasilkan nilai signifikansi 0,000 dengan demikian H_a diterima: terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif dengan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan dan H_0 ditolak.

Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran permainan monopoli otomotif. Adapun hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran permainan monopoli otomotif dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4 berikut.



Gambar 3. Hasil Kuisioner Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli



Gambar 4. Hasil Kuisioner Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

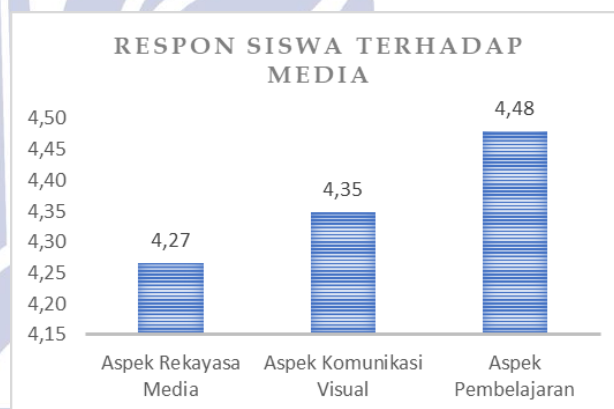
Berdasarkan Gambar 3 dan Gambar 4 diperoleh pada indikator tekun mengerjakan tugas memperoleh rerata 4,39 menjadi 4,45 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator ulet menghadapi kesulitan memperoleh rerata 3,6 menjadi 3,5 mengalami penurunan namun termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator memiliki minat terhadap pelajaran memperoleh rerata 2,85 menjadi 4,33 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator lebih

senang bekerja sendiri memperoleh rerata 4,03 menjadi 4,15 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik".

Pada indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin memperoleh rerata 3,61 menjadi 4,29 mengalami penurunan namun termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator dapat mempertahankan pendapat memperoleh rerata 4,1 menjadi 4,22 mengalami peningkatan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini memperoleh rerata 3,44 termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah soal memperoleh rerata 4,28 menjadi 4,36 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli otomotif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Respon Siswa

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli otomotif dapat disajikan dalam Gambar 5 berikut ini.



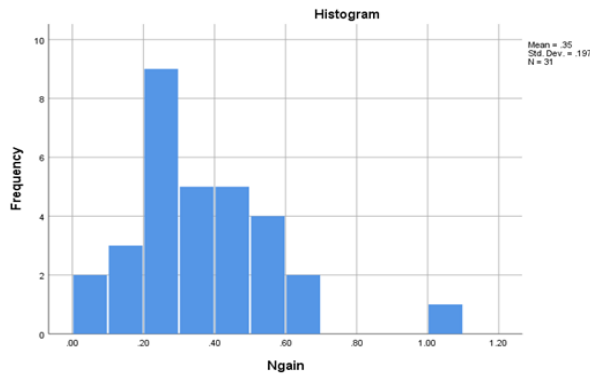
Gambar 5. Hasil Penilaian Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Berdasarkan Gambar 5 pada aspek rekrayasa media diperoleh rerata 4,27 termasuk dalam kriteria "Baik". Pada aspek komunikasi visual diperoleh rerata 4,35 termasuk dalam kriteria "Baik". Pada aspek pembelajaran diperoleh rerata 4,48 termasuk dalam kriteria "Baik".

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli otomotif baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Monopoli Otomotif

Untuk mengetahui efektivitas terhadap media pembelajaran permainan monopoli otomotif perlu dilakukan uji *N-gain*. Adapun hasil uji *N-Gain* dapat disajikan dalam Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Hasil Uji *N-Gain* terhadap Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Berdasarkan pada Gambar 6 mengenai uji *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas dalam media pembelajaran permainan monopoli otomotif diperoleh nilai *mean* sebesar 0,3492 yang termasuk dalam kriteria sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Hasil kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh rerata 4,26 dengan kriteria B yakni "Baik" yang berarti layak untuk digunakan. Pada ahli soal memperoleh rerata 3,77 dengan kriteria B yakni "Baik" yang berarti layak untuk digunakan. Pada ahli RPP memperoleh rerata 4,60 dengan kriteria A yakni "Sangat Baik" yang berarti sangat layak untuk digunakan. Pada ahli angket memperoleh rerata 4,07 dengan kriteria B yakni "Baik" yang berarti layak untuk digunakan.
- Hasil belajar siswa yakni sebanyak 22 dari 31 atau 71 % siswa mendapatkan nilai KKM pada soal *pre-test* dan 23 dari 31 atau 74 % siswa pada soal *post-test*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa signifikansi hasil belajar pada soal *pre-test* dan soal *post-test* sebesar 0,144 dan 0,057 yang berarti data tersebut berdistribusi normal karena signifikansi $> 0,05$. Adapun hasil uji T menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 sehingga H_a diterima H_0 ditolak.

- Hasil motivasi belajar siswa diperoleh pada indikator tekun mengerjakan tugas memperoleh rerata 4,39 menjadi 4,45 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator ulet menghadapi kesulitan memperoleh rerata 3,6 menjadi 3,5 mengalami penurunan namun termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator memiliki minat terhadap pelajaran memperoleh rerata 2,85 menjadi 4,33 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator lebih senang bekerja sendiri memperoleh rerata 4,03 menjadi 4,15 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin memperoleh rerata 3,61 menjadi 4,29 mengalami penurunan namun termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator dapat mempertahankan pendapat memperoleh rerata 4,1 menjadi 4,22 mengalami peningkatan termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini memperoleh rerata 3,44 termasuk dalam kriteria "Baik". Pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah soal memperoleh rerata 4,28 menjadi 4,36 mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria "Baik". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli otomotif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- Hasil respon siswa yakni pada aspek rekayasa media diperoleh rerata 4,27 termasuk dalam kriteria "Baik". Pada aspek komunikasi visual diperoleh rerata 4,35 termasuk dalam kriteria "Baik". Pada aspek pembelajaran diperoleh rerata 4,48 termasuk dalam kriteria "Baik". Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli otomotif baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Hasil efektivitas media pembelajaran diperoleh nilai *mean* sebesar 0,3492 yang termasuk dalam kriteria sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data, kesimpulan, dan kondisi nyata di lapangan, maka saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya antara lain sebagai berikut:

- Bagi pendidikan
Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli otomotif yang dikembangkan dalam kriteria layak. Oleh karena itu, sangat diharapkan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses

pembelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan pada siswa kelas 11 program keahlian Teknik Kendaraan Ringan

- Bagi peneliti selanjutnya: 1) Diharapkan media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini dapat *re-usable* untuk materi-materi lainnya dan dapat membuat suasana dalam pembelajaran menarik. 2) Dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi. 3) Dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai yang lebih tinggi. 4) Dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini dapat menghasilkan respon siswa dengan kriteria sangat baik. 5) Dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli otomotif ini dapat menghasilkan nilai efektivitas media pembelajaran yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- A. D. Ardhani, M. L. Ilhamdi, and S. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *J. Pijar Mipa*, 16(2), <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Adityo, B., & Junaidi, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 277–284. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.125>
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Azwar, S. (2007). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Denok. (2020). *Uji One Sample T-Test*.
- I. Fannani, S.Djati, K. S. (2017). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Komitmen Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behaviour (OCB). *Fundamental Management Journal*, 1.
- Ina Magdalena, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, A. A. P. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805>
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. PT. Bumi Aksara.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, M. B. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian (I)*. SIBUKU MEDIA.
- R.R. Hake. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *AREA D American Education Research Association's Division D*.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT Alfabet.
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Deepublish.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.