

*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema “Reisen”  
Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA*

**Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema “Reisen”  
Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA**

**Della Arrimbhi**

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri  
Surabaya

[della.19035@mhs.unesa.ac.id](mailto:della.19035@mhs.unesa.ac.id)

**Fahmi Wahyuningsih**

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id](mailto:fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi dilakukan berdasarkan permasalahan pembelajaran Bahasa Jerman di SMA dengan melakukan observasi di kelas XII diketahui siswa merasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Jerman sehingga siswa kurang mampu dalam pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru tetapi jika diajak materi sambil bermain siswa mampu berinteraksi secara aktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yakni media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi dengan menggunakan tema Reisen. Model Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R&D (Research and Development) oleh Borg and Gall. Kegiatan penelitian pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba produk yang dilakukan oleh siswa kelas XII SMA. Untuk instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar validasi, lembar evaluasi media, dan angket. Hasil uji kelayakan media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi dengan ahli media memperoleh hasil 82,6% dan dengan ahli materi memperoleh hasil 82%. Pada uji coba produk mendapatkan hasil sebesar 88,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi

**Abstract**

The development of 3-dimensional monopoly game learning media is carried out based on the problems of learning German in high school by observing in class XII it is known that students feel bored in learning German so that students are less able to understand the material that has been delivered by the teacher but if invited to material while playing students are able to interact actively. Based on these problems, this development aims to develop game-based learning media, namely 3-dimensional monopoly game learning media using the Reisen theme. The development model used is the R&D (Research and Development) development model by Borg and Gall. This development research activity was carried out in several stages, namely media expert validation, material expert validation, and product trials conducted by class XII SMA students. For data collection instruments using observation sheets, validation sheets, media evaluation sheets, and questionnaires. The results of the feasibility test of 3-dimensional monopoly game learning media with media experts obtained 82.6% results and with material experts obtained 82% results. In the product trial, the results were 88.8%. Thus it can be concluded that the 3-dimensional monopoly game learning media is suitable for use as a learning medium.

**Keywords:** Development, 3D Monopoly Game Learning Media.

**Auszug**

Die Entwicklung dreidimensionaler Monopolspiel-Lernmedien erfolgt auf der Grundlage der Probleme des Deutschlernens in der Oberstufe, wobei in der XII. Klasse bekanntermaßen beobachtet wird, dass Schüler sich beim Deutschlernen langweilen, so dass die Schüler den Stoff, den sie haben, weniger gut verstehen können. Die Unterrichtsinhalte wurden vom Lehrer vorgetragen, aber wenn die Schüler während des Spielens zum Material eingeladen werden, sind sie in der Lage, aktiv zu interagieren. Ausgehend von diesen Problemstellungen zielt diese Entwicklung darauf ab, spielerische Lernmedien zu entwickeln, nämlich dreidimensionale Monopoly-Game-Lernmedien unter Verwendung des Reisen-Themas. Das verwendete Entwicklungsmodell ist das R&D-Entwicklungsmodell (Research and Development) von Borg und Gall. Diese Entwicklungsforschungsaktivität wurde in mehreren Phasen durchgeführt, nämlich der Validierung durch Medienexperten, der Validierung durch Materialexperten und Produktversuchen, die von SMA-Schülern der Klasse XII durchgeführt wurden. Für Datenerfassungsinstrumente mit Beobachtungsbögen, Validierungsbögen, Medienbewertungsbögen und Fragebögen. Die Ergebnisse des Machbarkeitstests von dreidimensionalen Monopolspiel-Lernmedien mit Medienexperten ergaben 82,6 % Ergebnisse und mit Materialexperten 82 % Ergebnisse. Im Produktversuch lagen

die Ergebnisse bei 88,8 %. Daraus lässt sich schließen, dass sich das dreidimensionale Lernmedium „Monopolspiel“ für den Einsatz als Lernmedium eignet.

**Schlüsselwörter:** Entwicklung, 3D-Monopolspiel-Lernmedien

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang inovatif sangatlah berguna dalam pendidikan di Indonesia supaya pembelajaran yang berlangsung pada siswa tidaklah membosankan. Tercapainya tujuan pendidikan dapat menghasilkan pendidikan yang maksimal serta bermutu. Maka dari itu, pendidikan di Indonesia ini memerlukan ide-ide inovatif untuk pengembangan media pembelajaran bagi siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Rösler dan Würffel (dalam Wulandari, 2021:2) mendefinisikan “*Medien sind Mittel, mit denen Inhalte, Aufgaben usw. transportiert werden, um so den Erwerb von Wissen und Fertigkeiten zu unterstützen.*” Dari paparan tersebut menunjukkan bahwa media dapat dianggap menjadi alat yang membantu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Senada dengan pendapat Pribadi (2017: 15) pada kegiatan belajar mengajar, media membantu menyampaikan pesan atau informasi. Dengan memilih alat bantu pembelajaran yang tepat, pembelajaran dalam kelas juga dilakukan secara optimal. Media pembelajaran membantu guru dan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut pendapat Rösler dan Würffel (dalam Wulandari, 2021:3) menjelaskan “*Analoge Medien sind z.B. Videobänder, Hörkassetten, gedruckte Bücher oder ein Lernplakat an der Wand des Klassenzimmers/Kursraums; digitale Medien sind z.B. das Internet oder ein interaktives Whiteboard*”. Dengan kata lain, media dibagi menjadi dua kategori: yang pertama adalah media analog, yang terdiri dari buku cetak, poster, atau kaset video; yang kedua adalah media digital, yang terdiri dari internet, atau papan tulis interaktif. Nieveen mengatakan bahwa kualitas media pembelajaran dapat dikaitkan dengan kriteria kualitas. Menurut Nieveen (dalam Ardiansyah, 2018:23), kualitas pengembangan dikatakan baik jika memenuhi dua aspek kualitas: (1) Validitas dan (2) Kepraktisan. Jika pengembangan media pembelajaran memenuhi kriteria tersebut, pengembangan tersebut dapat dianggap berkualitas. Namun, Menurut Rösler dan Würffel (dalam Wulandari, 2021:4) ada empat kriteria untuk memilih media pembelajaran, yaitu: (1) *Wissen über Medien*, (2) *Fähigkeit zur Medienkritik*, (3) *Fähigkeit zur Mediennutzung*, (4) *Fähigkeit zur Mediengestaltung*. Dengan kata lain, untuk memilih media harus memahami media yang dipilih, dapat memberikan kritik yang bermanfaat tentang media tersebut, dapat menggunakannya, dan dapat mendesainnya. Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009:70), beberapa persyaratan untuk

memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) dengan keadaan, waktu, dan fasilitas yang tepat; (2) sudah teruji secara teoretis, tidak hanya berdasarkan preferensi guru untuk media pembelajaran; (3) sesuai dengan tujuan ataupun sasaran pembelajaran yang diinginkan; (4) Pelajaran yang akan diajarkan adalah tepat; (5) disesuaikan pada gaya belajar siswa saat ini; dan (6) sesuai dengan sifat siswa secara keseluruhan. Media belajar cukup penting untuk membantu guru dalam pembelajaran karena siswa sangat bergantung dalam visual untuk memahami materi secara mudah dan efektif. Oleh sebab itu, media pembelajaran harus dipilih dengan hati-hati agar sesuai pada kebutuhan siswa serta materi dapat disampaikan dengan benar. Media yang digunakan dengan benar dapat berdampak pada pemakainya, karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan

Hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Jerman dan siswa kelas XII pada tanggal 12 April 2023 di SMA Negeri 12 Surabaya oleh peneliti memperoleh informasi bahwa media pembelajaran Bahasa Jerman sering mengalami masalah pemahaman dan penyampaian yang menyebabkan siswa kurang memahami yang diajarkan guru. Siswa selalu senang jika diajak materi sambil bermain. Maka dari itu, dalam proses belajar Bahasa Jerman di kelas juga membutuhkan media yang sesuai dan membuat siswa tertarik sehingga rasa kebosanan tidak dirasakan oleh siswa. Permasalahan tersebut ditujukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dan untuk mengembangkan media yang disukai oleh siswa SMA. Pengembangan media ini guna membantu siswa untuk memahami dan menghafal materi pembelajaran. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:9) mendefinisikan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah salah satu cara untuk membuat barang yang nantinya dipakai dalam pendidikan untuk pengembangan, peningkatan praktik, dan memvalidasi produk.. Media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan yakni permainan monopoli sebagai alat bantu belajar siswa kelas XII juga dimaksudkan untuk mengurangi rasa bosan yang dialami siswa ketika pelajaran berlangsung, mengingat bahwa siswa atau siswi kelas XII masih tergolong remaja dan mudah merasa bosan apabila pelajarannya kurang menarik. Permainan monopoli telah tidak asing lagi untuk seluruh golongan masyarakat dari yang muda hingga yang berusia. Permainan monopoli yaitu permainan papan yang dapat digunakan 2-4 pemain. Sistem permainannya ialah dengan melontarkan dadu untuk memastikan jumlah langkah dan petak yang hendak dipijak. Dengan seiring berjalannya waktu,

## *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema “Reisen” Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA*

permainan monopoli telah berkembang sehingga permainan monopoli juga kerap dipergunakan menjadi media pembelajaran. Media permainan monopoli juga mempunyai keuntungan (dalam Risma, dkk., 2019: 93-94), adalah: (a) media yang berkonsep permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan; (b) memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif; (c) permainan dapat memberikan umpan balik langsung; (d) menarik; dan (e) permainan dapat dibuat dan diperbanyak dengan mudah. Pada pengembangan permainan monopoli 3 dimensi di dalamnya akan terdapat materi bertema *Reisen*. *Reisen* atau disebut juga waktu liburan merupakan salah satu tema pembelajaran Bahasa Jerman yang berada di kelas XII SMA. Di dalam tema ini siswa mempelajari banyak hal tentang liburan. Tema *Reisen* dipilih untuk digunakan pada permainan ini karena pada permainan monopoli terdapat banyak petak yang menunjukkan nama kota pada sebuah negara sehingga sesuai dengan tujuan dalam tema *reisen* pada pembelajaran siswa kelas XII SMA yakni siswa dapat menyebutkan kota-kota yang ada di Jerman. Hal ini dapat mempermudah siswa mengenali kota-kota yang ada di Jerman. Pada pembelajaran tema ini mempunyai beberapa tujuan pembelajaran diantaranya: (1) Siswa mengetahui pengertian *Reisen*, (2) Siswa dapat menyebutkan tempat dan kota yang ada di Jerman, (3) Siswa dapat membuat kalimat bentuk *Perfekt* dan *Präteritum*. (4) Siswa dapat menyebutkan kendaraan dalam Bahasa Jerman. (5) Siswa dapat bercerita tentang aktivitas di waktu liburan. Maka dari itu, pada tema *Reisen* ini siswa diharapkan dapat menyebutkan tempat, kota, dan kendaraan yang ada di Jerman. Namun, tidak hanya itu siswa juga diharapkan dapat bercerita tentang aktivitasnya saat liburan dan dapat menggunakan kalimat bentuk lampau yakni *Perfekt* dan *Präteritum*. Di dalam tema *Reisen* terdiri atas 2 sub bab antara lain: (1) *Ferien* dan (2) *Reisen*. Pada kata *Ferien* memiliki arti liburan. Namun, *Ferien* seringkali diartikan sebagai liburan yang diperuntukan anak-anak, Contohnya: *Schulferien* atau liburan sekolah. Sedangkan *Reisen* memiliki arti bepergian. *Bepergian* yang dimaksud adalah ketika seseorang pergi untuk tujuan perjalanan. Dari pengertian persub bab siswa juga diharapkan dapat membedakan arti dari *Ferien* dan *Reisen*.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran monopoli 3 dimensi pada tema *Reisen* untuk pembelajaran siswa kelas XII dan tujuannya adalah Untuk mengetahui proses dan kelayakan dari pengembangan media pembelajaran monopoli 3 dimensi pada tema *Reisen* untuk siswa kelas XII. Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini mempunyai tujuan untuk

mengembangkan dan membina pembelajaran dengan tema “*Reisen*” Bahasa Jerman pada siswa kelas XII. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran dengan tema “*Reisen*” Bahasa Jerman pada siswa kelas XII. Pada penelitian ini tentu berkaitan dari penelitian sebelumnya yang memiliki tujuan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang relevan. Terdapat 3 penelitian sebelumnya diantaranya dari Rofiatun Nisa’ (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang”, dari Fadilla Angraini Astuti Sutresna (2021) berjudul “Pengembangan Media Monopoli Bahasa Jerman untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Semester 2 SMA/MA”, dari Dahlia Nur Hamidah (2018) dengan judul “Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran media monopoli namun yang membedakannya adalah bentuk monopoli, materi di dalamnya, serta jenjang pendidikannya.

### **METODE**

Penelitian ini dikelola dengan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dan model prosedural yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan menurut teori Borg and Gall, yang dikutip oleh Sugiyono (2009:298). Pada model pengembangan ini dilakukan 6 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2016:298) meliputi beberapa tahap berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, dan (6) Uji coba produk. Setelah menyelesaikan rancangan produk maka dilakukanlah uji coba produk. Uji coba produk mempunyai tujuan untuk produk yang telah dibuat diketahui layak digunakan. Desain uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini, dibagi menjadi dua tahap yakni tahap validasi ahli dan tahap uji coba produk. Pada tahap uji validasi ahli dilakukan oleh seseorang yang berkompeten dibidangnya, uji ahli pun dilakukan oleh 2 orang yakni ahli media dan ahli materi. Uji ahli digunakan untuk mendapatkan nilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran. Tahap validasi ahli terbagi menjadi beberapa kegiatan yakni (1) Pemberian nilai dari ahli materi dan ahli media, saran, serta kritik terhadap media monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran kelas XII SMA, (2) Data penilaian digunakan untuk menganalisis data pengembangan. Kritik serta saran ahli digunakan untuk melakukan analisis ini, (3) Berdasarkan kritik serta saran, kemudian produk diperbaiki oleh peneliti.

Sedangkan pada uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas XII SMA. Uji coba produk digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media monopoli 3 dimensi untuk alat bantu pembelajaran dengan tema *Reisen*. Tahap uji coba juga dilakukan dengan beberapa kegiatan seperti (1) Peserta didik diberi angket penilaian dan memberi penilaian mengenai kemenarikan media monopoli 3 dimensi untuk alat bantu pembelajaran tema *Reisen*, (2) Data terkait hasil penelitian yang dikumpulkan lalu dianalisis peneliti, (3) Jika analisis data menunjukkan bahwa produk perlu diubah, maka akan dilakukan perubahan.

Data diperoleh dengan menggunakan 4 instrumen yaitu lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui media monopoli 3 dimensi cocok dan layak digunakan dalam pembelajaran *Reisen* di kelas XII SMA oleh ahli media dan ahli materi, lembar evaluasi media digunakan untuk mengumpulkan kritik dan saran dari para ahli dan siswa kelas XII SMA tentang media permainan monopoli 3 dimensi, angket memiliki tujuan untuk diketahui ketertarikan siswa pada kualitas media monopoli 3 dimensi yang dilihat dari segi fungsi untuk media pembelajaran Bahasa Jerman dengan tema *Reisen*, dan observasi merupakan instrument untuk mengumpulkan data tentang kegiatan peserta didik selama pembelajaran Bahasa Jerman. Oleh karena itu, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, kritik, tanggapan, dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XII SMA terhadap kualitas visual dan materi monopoli 3 dimensi. Lembar uji validitas para ahli dan angket siswa digunakan untuk mengumpulkan data ini. Sedangkan Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian subjek uji coba terhadap produk yang dirancang untuk memberikan penilaian atau masukan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian ini diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan siswa melalui angket validasi yang mengandung angka.

Selanjutnya adalah teknik analisis data. Analisis data dilakukan dengan mengelompokkan dan mengatagorikan data berdasarkan elemen yang telah ditentukan. Hasil dari pengelompokan ini kemudian dikaitkan dengan data lainnya. Analisis deskriptif digunakan pada data kualitatif penelitian ini untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data tanpa membuat kesimpulan yang dapat diterima secara umum. (Sugiyono, 2016:207). Data kualitatif dianalisis dalam 3 tahap, yaitu (1) Reduksi data, reduksi data adalah analisis yang di dalamnya berisi tentang rangkuman data yang telah dikumpulkan, dipilih, dan difokuskan pada observasi, kritik, dan saran para ahli tentang memvalidasi media untuk memberi gambaran yang jelas. (2) Penyajian data, data disajikan berbentuk uraian singkat, grafik, dan hubungan antar kategori. Hasil penelitian yang

dilakukan selama proses pengambilan atau reduksi data disajikan pada tahap ini. (3) Verifikasi, setelah data yang dikumpulkan melalui proses reduksi telah dianalisis dalam berbagai tahapan penyajian data. Selanjutnya, untuk menyelesaikan masalah yang dibahas pada bab sebelumnya adalah dilakukan penarikan kesimpulan

Sedangkan dalam menganalisis data untuk data kuantitatif, skala Likert digunakan. Data yang diperoleh dari angket dan lembar validasi ahli kemudian diolah untuk membuat presentase menggunakan rumus analisis berikut (Sugiyono, 2016:134-137) :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  = Jumlah jawaban tertinggi

Setelah persentase dari hasil validasi atau penilaian diketahui, kemudian dilakukan perbandingan persentase tersebut dengan kriteria kelayakan media dan bahan ajar. Kriteria kelayakan ini adalah sebagai berikut:

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak, revisi total

Media yang dibuat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan belajar di sekolah jika skor validasi yang diperoleh minimal 65. Hasil analisis data termasuk penilaian dan tanggapan ahli.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan merupakan sebuah hasil yang berupa data dari banyaknya tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan. Sebelum memperoleh sebuah hasil pengembangan yang dilakukan pertama yakni mempersiapkan untuk mengembangkan sebuah produk. Proses ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengembangan sebelum dilakukannya penelitian. Pada persiapan pengembangan ini adalah

(1) Potensi dan masalah, Tahap pertama yang dilakukan dalam tahap potensi dan masalah ini

## Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema “Reisen” Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA

didasarkan atas permasalahan yang sering terjadi terhadap siswa SMA kelas XII. Potensi dan masalah diperoleh dari studi pendahuluan dan observasi di SMA Negeri 12 Surabaya melalui wawancara pada guru mata pelajaran Bahasa Jerman dan siswa kelas XII SMA Negeri 12 Surabaya sehingga mengetahui kondisi riil pada sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 12 Surabaya diperoleh informasi bahwa kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Jerman sehingga mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan pemahaman siswa saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga menegaskan bahwa dalam pembelajaran menggunakan metode *Blanded Learning* yang menggabungkan beberapa metode, seperti menggunakan metode ceramah, menggunakan metode bermain, menggunakan metode tanya jawab, dan lain-lain, namun ada juga siswa yang merasa bosan jika hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung dan mempengaruhi pemahaman siswa serta nilai siswa (ada siswa yang mendapatkan nilai baik dan ada juga siswa yang mendapat nilai kurang baik). Guru juga menyatakan bahwa pernah mengajak materi dengan bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga dan kahoot sehingga mendapatkan respon siswa yang positif yakni saat diajak materi sambil bermain siswa merasa senang, namun guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran lain yang berbasis permainan sehingga media permainan monopoli belum pernah digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Jerman. Menurutnya ilmu harus berkembang dan berinovasi, sehingga perlu adanya pengembangan media yang menarik.

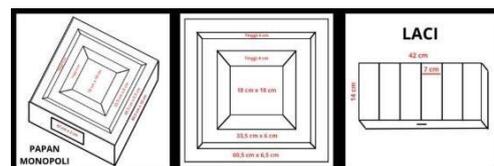
Mendukung pada penelitian yang dilakukan, wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa kelas XII SMA Negeri 12 Surabaya dengan memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak tertarik dalam belajar Bahasa Jerman karena menurutnya Bahasa Jerman merupakan bahasa yang susah dipahami dan membosankan jika saat materi diberikannya secara monoton tetapi jika siswa diajak materi sambil bermain merasakan senang karena menurut mereka membuat pembelajaran menjadi nyaman dan senang sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami. Namun, permainan yang diberikan hanya ular tangga dan kahoot, jadi siswa ingin media permainan yang lebih berinovasi.

Setelah dianalisis kebutuhannya maka dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan siswa yang kurang tertarik dalam belajar Bahasa Jerman dan siswa merasa bosan saat pembelajaran karena media pembelajaran yang kurang berinovasi. Maka dengan potensi siswa yang memberikan respon positif jika diajak pembelajaran sambil bermain, media pembelajaran dengan berbasis permainan

mampu mengatasi permasalahan tersebut seperti halnya media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi yang dikembangkan saat ini karena media pembelajaran monopoli 3 dimensi juga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman kelas XII SMA Negeri 12 Surabaya. (2) Pengumpulan data, Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada pada siswa kelas XII di SMA Negeri 12 Surabaya maka langkah selanjutnya adalah dilakukannya pengumpulan data. Tujuan dari tahap pengumpulan data ini adalah untuk mempersiapkan data untuk pengembangan media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi dengan tema *Reisen*. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan pengumpulan data dengan menentukan bahan yang dipilih dalam pembuatan media dan materi yang akan disajikan pada media diambil dari buku mana yang sesuai. Rinciannya adalah menggunakan impraboard untuk bahan monopoli, menggunakan stiker vinyl untuk petak kota, peraturan, dan gambaran yang sesuai dengan tema *Reisen*, menggunakan kertas *art paper* untuk bahan kartu-kartu yang ada di monopoli dan kunci jawaban pertanyaan media monopoli, menggunakan buku *Netzwerk Kursbuch A1, Netzwerk Arbeitbuch A1, Deutsch ist einfach* untuk materi yang disajikan pada media monopoli 3 dimensi yang telah dibuat. Setelah mengetahui masalah dan potensi serta mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pengembangan, diantaranya:

(3) Desain produk, langkah ini yang dilakukan adalah dibuatnya desain produk, yang terdiri dari 2 desain yakni (a) Desain materi yang dilakukan yakni mengumpulkan materi-materi *Reisen* yang bersumber dari buku Bahasa Jerman, dan melakukan konsultasi dengan ahli materi. Isi materinya adalah menyebutkan kendaraan dalam Bahasa Jerman, menyebutkan kegiatan yang dilakukan dalam suatu tempat saat berlibur, memilih benar atau salah kalimat yang telah disediakan, mengisi titik-titik yang kosong dengan kata yang tepat sesuai perintah, Menyebutkan barang-barang dalam Bahasa Jerman, mengubah menjadi Partizip II. (b) Desain media monopoli 3 dimensi, pada langkah kedua ini dilakukan peneliti pertama kali yakni mendesain kerangka medianya terlebih dahulu, lalu menentukan bahan-bahan yang akan digunakan saat pembuatan media. Berikut desain untuk pembuatan media pembelajaran monopoli 3 dimensi :

### 1. Desain Papan Monopoli



Bahan yang digunakan untuk papan monopoli 3 dimensi ini merupakan impraboard. Bahannya tahan air dan kokoh maka dari itu imporaboard dipilih

untuk digunakan pada papan monopoli 3 dimensi yang sedang dikembangkan ini. Lalu untuk nama kota dan gambar-gambar yang ada di monopoli 3 dimensi ini menggunakan stiker *vinyl* yang dilaminasi *glossy* sehingga tidak akan luntur warnanya jika terkena air.

## 2. Desain Kartu



Bahan yang digunakan untuk kartu-kartu pada permainan monopoli 3 dimensi ini adalah *art paper*. Bahannya tebal dan tidak mudah sobek maka dari itu *art paper* dipilih untuk digunakan pada kartu-kartu dalam monopoli 3 dimensi yang sedang dikembangkan ini. Untuk warna *Gemaine Kassenkarte* dan *Chancekarte* sesuai dengan kartu dana umum dan kesempatan pada aslinya tetapi pada isinya diubah sesuai dengan kehidupan di negara Jerman. Lalu untuk jumlah kartu *Gemaine Kassenkarte* dan *Chancekarte* adalah 16 kartu (*Gemaine Kassenkarte* berjumlah 8 dan *Chancekarte* berjumlah 8) dan kedua kartu tersebut berukuran 5 cm x 7 cm. Lalu untuk warna kartu hak milik ada hitam, merah, dan kuning merupakan warna bendera Jerman tetapi ada juga yang berwarna putih dan berukuran 6,2 cm x 7 cm. Untuk jumlah kartu hak milik berjumlah 33 kartu terdiri dari: warna hitam 11 kartu, warna merah 8 kartu, warna kuning 10, dan warna putih 4 kartu. Kartu-kartu pertanyaannya pun juga seperti bendera Jerman ada yang hitam, merah, dan kuning dengan ukuran 5 cm x 7 cm. Pada kartu pertanyaan juga diberikan nomer pada setiap kartu pertanyaan gunanya untuk memudahkan melihat jawaban pada *Lösungsschlüssel*. Jumlah kartu pertanyaan adalah 26 kartu terdiri dari kartu pertanyaan warna hitam berjumlah 9 kartu, kartu pertanyaan warna merah 9 kartu, dan kartu pertanyaan warna kuning berjumlah 8 kartu.

## 3. Desain Uang



Tidak hanya untuk kartu-kartu saja, pada uang juga menggunakan bahan dari *art paper*. Uang juga didesain layaknya seperti uang Jerman dengan menggunakan mata uang euro dengan ukuran 5 cm x 10 cm. Desain uang yang digunakan mulai dari 5€ hingga 500€. Jumlah uang-uangnya adalah 276 lembar yang terdiri dari 5€ berjumlah 40 lembar, 10€

berjumlah 40 lembar, 20€ berjumlah 40 lembar, 50€ berjumlah 40 lembar, 100€ berjumlah 40 lembar, 200€ berjumlah 40 lembar, dan 500€ berjumlah 36 lembar.

## 4. Desain Lembar Jawaban



Lembar jawaban juga menggunakan bahan *art paper* dengan ukuran 12 cm x 20 cm dan diberikan kategori warna sekaligus nomer untuk memudahkan melihat kunci jawaban di setiap pertanyaan.

## 5. Desain Bidak Pemain



Pada bidak pemain ini menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 3 cm x 7 cm. Bahan ini digunakan karena tidak mudah rusak dan gambar pada bidak pemain sesuai dengan tema *Reisen*.

## 6. Peraturan Permainan



Pada peraturan permainan ini didesain dengan menggunakan warna yang sesuai dengan bendera Jerman yakni hitam, merah, dan kuning. Lalu dalam bahasa yang digunakan menggunakan 3 bahasa yang berbeda disetiap warnanya yakni Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jerman. Sedangkan untuk bahan menggunakan stiker *vinyl* yang dilaminasi *glossy* dengan ukuran 10 cm x 30 cm. Peraturan permainan ini diletakkan pada bagian dalam tutup monopoli 3 dimensi.

Setelah menentukan desain dan bahan yang dipilih maka selanjutnya adalah proses pembuatan. Berikut hasil media monopoli 3 dimensi yang telah dibuat:



*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema "Reisen"  
Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA*

(4) Validasi produk, validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi selaku guru Bahasa Jerman SMA Negeri 12 Surabaya yaitu Efi Sutrinaningsih, S.Pd pada Senin, 8 Mei 2023. Berikut penilaian validasi oleh ahli media:

No	Indikator	Skala	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media pembelajaran dengan materi	Baik				√	
2.	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran	Baik				√	
3.	Kejelasan gambar yang digunakan pada media pembelajaran	Baik				√	
4.	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran	Sangat Baik					√
5.	Kemenarikan model desain media pembelajaran	Baik				√	
6.	Ketepatan komposisi layout pengetikan	Baik				√	
7.	Kesesuaian desain pewarnaan media pembelajaran	Baik				√	
8.	Ketepatan jenis bahan yang digunakan	Sangat Baik					√
9.	Keawetan atau ketahanan media pembelajaran	Sangat Baik					√
10.	Ketepatan ukuran papan monopoli digunakan	Baik				√	
11.	Kejelasan bahasa yang digunakan	Cukup			√		

No	Indikator	Skala	Skor				
			1	2	3	4	5
	pada media pembelajaran						
12.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	Baik				√	
13.	Ketepatan pemilihan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran	Baik				√	
14.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	Baik				√	
15.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	Baik				√	

Dari tabel hasil penilaian ahli media maka dapat mengetahui persentase penilaian kelayakan permainan monopoli 3 dimensi untuk media pembelajaran bahasa Jerman tema *Reisen*. Hasil perhitungan penilaian dengan ahli media yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{15 \times 5}{62} \times 100$$

$$P = \frac{75}{62} \times 100\%$$

$$P = 82,6\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh nilai 82,6%, yang menunjukkan bahwa penilaian tersebut termasuk dalam kategori yang dapat digunakan untuk media. Komentarnya adalah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan sedangkan untuk saran hanya untuk memperbaiki bidak pemainnya saja karena bidak pemain terlalu kecil.

Penilaian ahli media telah dilakukan maka selanjutnya yang dilakukan adalah penilaian validasi oleh ahli materi. Sebagai berikut penilaian validasi oleh ahli materi:

No.	Indikator	Skala	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI 4 : Memahami, menerapkan,	Baik				√	

No.	Indikator	Skala	Skor				
			1	2	3	4	5
	<p>menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p>KD :</p> <p>3.3 Menafsirkan tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi tindakan/kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/ terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan</p>						

No.	Indikator	Skala	Skor				
			1	2	3	4	5
	<p>unsur kebahasaan.</p> <p>4.3 Memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta informasi terkait tindakan kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks</p>						
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum K-13	Baik				√	
3.	Media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	Baik				√	
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi <i>Reisen</i>	Baik				√	
5.	Materi dapat disampaikan dengan menarik	Sangat Baik					√
6.	Jenis-jenis soal yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	Baik				√	
7.	Kualitas soal pada media pembelajaran	Baik				√	



Setelah melaksanakan pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall.

#### b. Penyajian Data

Data disajikan berbentuk uraian singkat, Data-data yang telah diperoleh saat melakukan penelitian adalah hasil penelitian kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli desain dan validasi ahli materi dengan validator yang kompeten memperoleh hasil 82,6% dari ahli media dan 82% dari ahli materi. Jika disesuaikan dengan analisis menurut Sugiyono (2016:134-137), maka hasilnya dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media permainan monopoli 3 dimensi untuk kelas XII SMA dengan tema *Reisen* kedua data tersebut termasuk dalam kategori layak digunakan untuk media pembelajaran. Pada uji coba produk mendapatkan data melewati angket yang sudah diisi siswa memperoleh hasil 88,8%. Dengan demikian, data tersebut juga dapat disimpulkan bahwasannya media permainan monopoli 3 dimensi kelas XII SMA dengan tema *Reisen* termasuk dalam kategori layak digunakan untuk media pembelajaran.

#### c. Verifikasi

Berlandaskan data-data yang telah dikumpulkan, maka media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi yang telah dilakukan pengembangan termasuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman kelas XII SMA dengan tema *Reisen*. Tidak hanya itu, media monopoli 3 dimensi juga mampu menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab 1 mengenai proses pembuatan dan kelayakan dari media permainan monopoli 3 dimensi untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman dengan tema *Reisen*.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media permainan monopoli 3 dimensi untuk siswa kelas XII SMA dengan tema *Reisen* diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli desain dan validasi ahli materi dengan validator yang kompeten memperoleh hasil 82,6% dari ahli media dan 82% dari ahli materi. Jika disesuaikan dengan analisis menurut Sugiyono (2016:134-137), maka hasil dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi untuk kelas XII SMA dengan tema *Reisen* kedua data tersebut termasuk dalam kategori layak digunakan untuk media pembelajaran.
2. Pada uji coba produk mendapatkan data melewati angket yang sudah diisi siswa memperoleh hasil 88,8%. Dengan demikian, data tersebut juga dapat disimpulkan bahwasannya media permainan monopoli 3 dimensi kelas XII SMA dengan tema

*Reisen* termasuk dalam katagori layak digunakan untuk media pembelajaran

#### Saran

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi ini diharapkan mampu :

- a. Dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jerman di kelas XII SMA dengan tema *Reisen*
- b. Untuk hasil lebih baik, siswa juga perlu dijelaskan tentang materi *Reisen* terlebih dahulu. Kemudian siswa dapat mempelajari materi *Reisen* dalam media pembelajaran permainan monopoli 3 dimensi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid dan Hamidulloh Ibda. 2018. Media Literasi Sekolah. Semarang: CV. Pilar Nusantara Semarang.
- Ardiansyah, A. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Penemuan Terbimbing Terintegrasi dengan Geogebra pada Materi Pokok Geometri Kelas X. *Matedunesa*, 1(7), 21-30.
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Fadhilah, H. 2022. *Sejarah Permainan Monopoli, Jadi Alat Pendidikan di Zaman Dulu*. Diakses pada 23 Januari 2023, dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/133108847/sejarah-permainan-monopoli-jadi-alat-pendidikan-di-zaman-dulu#:~:text=Monopoli%20sudah%20ada%20sejak%20tahun.Charles%20Darrow%20pada%20tahun%201935>
- Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, D. 2018. Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Laterne* 7(2).
- Maydiantoro, A. 2021. *Model-model Penelitian dan Pengembangan*. Universitas Lampung. Diakses dari <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/>
- Mulyatiningsih, E. 2012. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nisa', R. 2015. *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Pribadi, B. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Risma, R., Bua, A., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli

*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema "Reisen"  
Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA*

- pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Setiawan, & Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya,
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutresna, F. 2021. Pengembangan Media Monopoli Bahasa Jerman untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Semester 2 SMA/MA. *Laterne* 10(1), 29-41.
- Wulandari, S. 2021. Analisis Laman Web [www.deutsch-perfekt.com](http://www.deutsch-perfekt.com) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA Kelas XII. *Laterne*, 10(1), 139-151.