

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MELATIHKAN SIKAP SOSIAL SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA DI SMP

Nova Diarni Sofi Maranti ¹⁾, Martini ²⁾, Isnawati ³⁾

¹⁾Program Studi S1 Pendidikan Sains, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya. e-mail: dsm.novadiarni@gmail.com

²⁾Dosen Program Studi S1 Pendidikan Sains, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya. e-mail: martini_fik@yahoo.com

³⁾Dosen Program Studi S1 Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya. e-mail: isnawati67@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan yang layak secara teoritis dan empiris, serta mendeskripsikan kelayakan teoritis media berdasarkan hasil penilaian dosen validator, dan mendeskripsikan kelayakan empiris media berdasarkan hasil pengamatan sikap sosial siswa dan hasil respon siswa terhadap media. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada metode *Research&Development* (R&D). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-H dengan jumlah 16 siswa yang diambil secara *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli layak secara teoritis dengan hasil sebesar 97,20%. Secara empiris berdasarkan hasil observasi sikap sosial siswa pada pertemuan pertama mendapat rata-rata nilai sebesar 3,59 dengan kategori sangat baik, dan hasil observasi sikap sosial pada pertemuan kedua mendapat rata-rata nilai sebesar 3,93 dengan kategori sangat baik dan berdasarkan hasil respon siswa didapatkan persentase sebesar 83,92% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA serta untuk melatih sikap sosial siswa.

Kata Kunci: media permainan monopoli, sikap sosial sistem gerak manusia

Abstract

This research aims to produce media game worthy of theoretically and empirically, and to describe the feasibility of theoretical media based on assessment results lecturer validator, and describe the feasibility of empirical media based on the observation of social attitudes of students and the results of student questionnaire responses to media. This research is the development of research which refers to the Research & Development (R & D). The sample used in this study were students of class VIII-H, amounting to 16 students were taken by purposive sampling. The results showed that the media monopoly game theoretically feasible with result at 97.20%. Empirically based on the observation of the social attitudes of students at the first meeting received an average score of 3.59, with a very good category, and the observation of social attitudes in the second meeting got an average value of 3.93 with a very good category and based on the results of student response percentage obtained by 83.92% categorized as very feasible, so it can be concluded that the media monopoly game is very suitable to be used as a learning medium of science and to exercises students social attitudes.

Keywords: media games monopoly, social attitudes, human motion system

PENDAHULUAN

Suatu pengajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuhkembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa (Endah,L, 2013).

Proses pembelajaran yang harus dapat dilakukan oleh siswa yang tercantum dalam kurikulum 2013, yaitu 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) membuat guru menjadi lebih kreatif lagi dalam menyampaikan suatu

proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep/materi yang ada. Setiap materi pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penanganan dari tiap materi pun berbeda-beda pula. Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan adalah materi Sistem Gerak Manusia. Materi Sistem Gerak Manusia termasuk pembelajaran yang kontekstual karena membahas apa yang ada dalam kehidupan, serta banyaknya materi hafalan dalam Sistem Gerak Manusia. Selain itu siswa didorong untuk lebih banyak berbuat yang secara tidak langsung juga menumbuhkan sikap sosial siswa. Internalisasi sikap sosial dalam aktivitas dapat diwujudkan dalam kegiatan kerja kelompok. Kegiatan kelompok memungkinkan siswa untuk dapat

saling berinteraksi sehingga sikap sosial dalam diri siswa akan lebih berkembang..

Proses belajar dapat menjadi proses yang menyenangkan ataupun sangat membosankan bagi siswa. Mildred Farten (dalam Sabab,J. 2013), menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan bermain kadar interaksi sosialnya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Karena itu dalam konteks ini akan tampak, bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Pemilihan media permainan ini bertujuan untuk tercapainya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Dalam bukunya, Endah,L. (2013) menjelaskan bahwa apabila siswa sudah menanamkan *Learning is fun* dalam pikirannya maka tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

Berdasarkan ilustrasi diatas maka dibutuhkan upaya untuk memperbaiki pembelajaran yang monoton serta perbaikan sikap sosial siswa yaitu dengan menggunakan media dan metode yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan media permainan monopoli yang nantinya akan dikaitkan dengan materi yang disampaikan.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang sangat dikenal di dunia. Permainan ini dilakukan dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai dengan harga yang tertera (Agus,C. 2011).

Menurut Supardi dalam Fitriani,A. (2013), permainan monopoli dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan memodifikasi papan monopoli sedemikian rupa dengan beberapa sisipan materi yang menjadi tujuan pembelajaran.

Adapun keunggulan dari media monopoli adalah dapat menyajikan materi pembelajaran secara ringkas dan lebih menarik, media permainan monopoli ini membuat siswa akan lebih berinteraksi dengan temannya sehingga secara bertahap sikap sosial siswa akan muncul, media ini juga memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan, dibuat dengan penuh warna sehingga menarik bagi siswa, permainan ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga media monopoli ini dapat meningkatkan minat atau motivasi siswa dalam mengikuti media pembelajaran, selain itu permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu

permainan yang relatif digemari anak dan mudah memainkannya.

Beberapa penelitian dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan minat belajar siswa antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Arif,S. (2012) menggunakan media permainan Monopoli sub materi sel pada siswa SMA Al-Azhar Surabaya kelas XI IPA sangat layak digunakan dalam pembelajaran biologi, mempermudah siswa dalam memahami materi dan aktivitas siswa lebih menyenangkan, ketuntasan tiap indikator secara keseluruhan diatas 67,85% dapat tercapai dengan menggunakan media permainan Monopoli.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Melatihkan sikap sosial siswa pada Materi Sistem Gerak Manusia di SMP". Dengan pengembangan media permainan ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi dan nantinya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan serta meningkatnya sikap sosial mereka berupa tanggungjawab, disiplin, toleransi, percaya diri serta jujur.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari 6 tahap berikut: 1) Tahap potensi dan masalah, 2) Tahap pengumpulan data, 3) Tahap revisi produk, dan 6) Tahap uji coba terbatas (Sugiyono, 2010). Sasaran penelitian media permainan ini adalah siswa di SMP Negeri 1 Dlanggu Mojokerto kelas VIII H sebanyak 16 siswa yang diambil secara *purposive sampling*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara sebagai berikut: metode wawancara, metode angket kelayakan, metode observasi, dan metode angket respon. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar wawancara dengan guru IPA, lembar penilaian kelayakan media, lembar observasi sikap sosial siswa, lembar soal tes sikap sosial siswa, dan lembar angket respon siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media permainan monopoli pada sistem gerak manusia ini divalidasikan berdasarkan beberapa komponen, yaitu komponen kelayakan isi media, komponen format media, komponen kelayakan visual, komponen kebahasaan media, dan komponen kelayakan fungsi media/kualitas media. media permainan monopoli ini divalidasikan kepada 3 validator, antara lain dosen ahli media, ahli materi, dan guru IPA.

Berikut tabel rekapitulasi nilai kelayakan media dari hasil validasi oleh para validator.

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Kelayakan Media Dari Hasil Validasi Oleh Para Validator

| No | Butir Penilaian | Nilai kelayakan (%) dan Kategori |
|---|---|----------------------------------|
| 1 | Komponen kelayakan isi media | 100 (sangat layak) |
| 2 | Komponen Format Media | 93,33 (sangat layak) |
| 3 | Komponen Kelayakan Visual | 92,66 (sangat layak) |
| 4 | Komponen Kebahasaan Media | 100 (sangat layak) |
| 5 | Komponen Kelayakan Fungsi/ Kualitas Media | 100 (sangat layak) |
| Persentase rata-rata kelayakan Teoritis media permainan monopoli | | 97,20 (sangat layak) |

Kelayakan teoritis media menurut BNSP (2006) dalam Fikriyah (2013) dapat dinilai dari beberapa komponen yaitu komponen kelayakan isi media, komponen format media, komponen kelayakan visual media, komponen kebahasaan media, dan komponen kelayakan fungsi/kualitas media. Media permainan monopoli sistem gerak manusia berdasarkan hasil validasi dari para validator tergolong dalam kategori sangat layak, dengan persentase rata-rata kelayakan media sebesar 97,20%. Para validator rata-rata memberikan nilai tinggi yaitu 4 karena sebelum divalidasi ke para validator media sudah dilakukan perbaikan berkali-kali saran dari dosen pembimbing dan saran dari para dosen penguji, sehingga media yang divalidasi sudah pada tahap akhir itu sebabnya hasil validasi media mendapat persentase yang besar.

Pada tahap revisi produk ini, lembar validasi yang diberikan kepada validator berisi penilaian berskala dan saran-saran yang dibutuhkan untuk proses revisi desain media permainan monopoli sebelum diujicobakan kepada siswa. Proses revisi produk berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator dilakukan pada tanggal 01-11 Maret 2016.

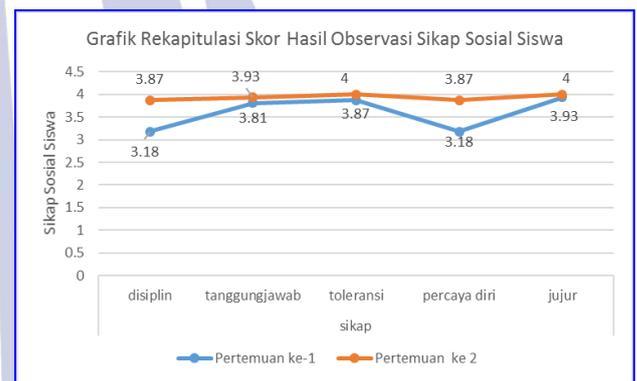
Adapun beberapa saran dari para validator terhadap media permainan monopoli materi sistem gerak manusia antara lain: (1) Jangan terlalu banyak font yang digunakan pada kartu soal dan jawaban, (2) Proporsionalitas ukuran media diperhatikan sesuaikan dengan meja siswa yang digunakan, (3) Berikan ilustrasi gambar pada soal agar lebih jelas dan menarik, (4) Pada kartu kesempatan dan dana umum masukkan tentang sikap sosial, (5) Kualitas gambar dan bahan pembuatan papan monopoli diperbaiki

lebih jelas lagi, dan (6) Buku panduan permainan diperjelas kembali.

Saran-saran dari validator di atas dijadikan acuan sebagai revisi terhadap media permainan monopoli Draft 2. Hasil dari perevisian tersebut adalah media permainan monopoli Draft 3 yang siap diujicobakan.

Pada tahap uji coba terbatas ini dilakukan kepada 16 siswa kelas VIII-H SMP Negeri 1 Dlanggu Mojokerto. Uji coba dilakukan selama 3 hari yaitu pada tanggal 15-17 Maret 2016.

Dalam ujicoba terbatas ini didapatkan hasil observasi sikap sosial siswa selama penggunaan media permainan monopoli dan hasil respon siswa terhadap media permainan monopoli materi sistem gerak manusia. Berikut adalah grafik rekapitulasi hasil observasi sikap sosial siswa pada saat melakukan permainan monopoli selama 2 pertemuan.



Gambar 1 Grafik rekapitulasi skor hasil observasi sikap sosial siswa selama 2 pertemuan

Kelayakan empiris media permainan monopoli dinilai berdasarkan observasi sikap sosial siswa selama menggunakan media permainan monopoli, tes sikap sosial dan respon siswa terhadap media permainan monopoli sistem gerak manusia.

Sikap sosial siswa yang muncul saat melakukan permainan monopoli pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 mengalami peningkatan. Dalam pembelajaran ini siswa dikatakan disiplin apabila mematuhi aturan permainan dari awal sampai akhir, masuk kelas tepat waktu, dan tidak membuat gaduh pada saat permainan. Nilai hasil observasi sikap disiplin pada pertemuan ke-1 sebesar 3,18 dengan kategori baik, dan hasil observasi sikap sosial pada pertemuan ke-2 mendapat nilai sebesar 3,87 dengan kategori sangat baik. Siswa masuk dalam kategori tanggungjawab apabila melakukan permainan dengan baik, membayar poin kepada pemain lain apabila menjawab salah pada saat melakukan permainan, dan mengembalikan permainan dengan lengkap dan benar. Nilai hasil observasi sikap tanggung jawab pada pertemuan ke-1 sebesar 3,81 dengan kategori sangat baik

dan hasil observasi sikap tanggungjawab pada pertemuan ke-2 mendapat nilai sebesar 3,97 dengan kategori sangat baik. Siswa masuk dalam kategori memiliki toleransi apabila mau menerima keputusan bersama pada saat permainan, mendengarkan pemain lain menjawab, dan menghargai teman yang berbeda pendapat pada saat melakukan permainan. Nilai hasil observasi sikap toleransi pada pertemuan ke-1 adalah sebesar 3,87 dengan kategori sangat baik, dan hasil observasi sikap toleransi pada pertemuan ke-2 mendapat nilai sebesar 4 dengan kategori sangat baik. Siswa masuk dalam kategori percaya diri apabila menjawab pertanyaan dengan yakin pada saat permainan, tidak mudah putus asa ketika jawabannya salah, dan berani mempresentasikan jawaban didepan kelas. Persentase hasil observasi untuk sikap percaya diri mendapat nilai terendah pada pertemuan ke-1 yaitu 3,18 dengan kategori baik dan persentase hasil observasi sikap percaya diri pada hari kedua mendapat nilai sebesar 3,87 dengan kategori sangat baik. Yang terakhir siswa masuk dalam kategori jujur apabila menuliskan poin apa adanya pada saat bermain, tidak bertanya kepada teman pada saat menjawab soal dalam permainan, dan tidak bertanya pada guru saat menjawab soal dalam permainan. Nilai hasil observasi sikap jujur pada pertemuan ke-1 adalah sebesar 3,93 yang masuk dalam kategori sangat baik dan persentase hasil observasi sikap jujur pada pertemuan ke-2 mendapat nilai sebesar 4,00 dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan media permainan monopoli sangat baik untuk melatih sikap sosial siswa yang sesuai dengan pernyataan Mildred Farten (dalam Jalal, S. 2013), menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan bermain kadar interaksi sosialnya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Karena itu dalam konteks ini akan tampak, bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain.

Selain hasil observasi sikap sosial, dan hasil belajar, di ujicoba terbatas ini juga didapat hasil respon siswa terhadap media permainan monopoli sistem gerak manusia sebesar 83,92% dengan kategori sangat layak yang dipaparkan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2 Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media Permainan Monopoli Sistem Gerak Manusia

| No | Pernyataan | Jumlah jawaban "Ya" | Rata-rata persentase jawaban "Ya" (%) dan kriteria |
|----|---|---------------------|--|
| 1. | a. Permainan monopoli sangat menarik | 16 | 100 (Sangat layak) |
| | b. Penampilan permainan monopoli sangat menarik | 16 | 100 (Sangat layak) |
| 2. | a. Petunjuk permainan mudah dipahami | 16 | 100 (Sangat layak) |
| | b. Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami | 16 | 100 (Sangat layak) |
| | c. Materi dalam permainan mudah dimengerti | 13 | 81,25 (Sangat layak) |
| 3. | Cara bermain dalam permainan sangat mudah | 16 | 100 (Sangat layak) |
| 4. | a. Permainan membuat saya lebih tertarik dalam belajar IPA | 14 | 87,50 (Sangat layak) |
| | b. Permainan dapat meningkatkan semangat saya dalam belajar IPA | 16 | 100 (Sangat layak) |
| | c. saya lebih menyukai belajar IPA dengan menggunakan permainan | 16 | 100 (Sangat layak) |
| 5 | a. Permainan membuat saya terlatih untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru | 14 | 87,50 (Sangat layak) |
| | b. Saya menjadi terlatih untuk disiplin mematuhi peraturan | 16 | 100 (Sangat layak) |

| No | Pernyataan | Jumlah jawaban "Ya" | Rata-rata persentase jawaban "Ya" (%) dan kriteria |
|---|---|-----------------------------|--|
| | c. Permainan membuat saya mudah bertukar pikiran dengan teman | 15 | 93,75 (Sangat layak) |
| | d. Permainan monopoli melatih saya sikap kejujuran | 16 | 100 (Sangat layak) |
| | e. Permainan monopoli melatih saya sikap bertanggung jawab setelah melakukan kegiatan dikelas maupun diluar kelas | 15 | 93,75 (Sangat layak) |
| Persentase rata-rata respons siswa terhadap media permainan monopoli | | 83,92 (sangat layak) | |

Kelayakan empiris yang terakhir adalah dilihat dari respon siswa. Berdasarkan hasil respon siswa, media permainan monopoli memperoleh rata-rata kelayakan empiris sebesar 83,92% dengan kategori sangat layak. Media permainan monopoli ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media permainan monopoli pada materi sistem gerak manusia dinyatakan sangat layak secara teoritis dengan persentase rata-rata sebesar 97,20% berdasarkan hasil validasi media oleh para validator.
2. Media permainan monopoli pada materi sistem gerak manusia dinyatakan sangat layak secara empiris dengan nilai rata-rata sikap sosial secara keseluruhan pada pertemuan pertama adalah 3,5 dengan kategori sangat baik, dan pertemuan kedua sebesar 3,9 dengan kategori sangat baik dan persentase rata-rata sebesar

83,92% berdasarkan hasil respon siswa pada lembar angket siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh saran sebagai berikut :

1. Pada saat permainan berlangsung, hendaknya setiap kelompok diberi penjaga agar tidak ada kecurangan maupun kegaduhan pada saat permainan.
2. Tingkat kesulitan pertanyaan pada media permainan monopoli perlu ditingkatkan.
3. Waktu perlu diperhitungkan lagi sesuai dengan keluasaan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : BNSP
- Fikriyah, Aida. 2013. *Media Permainan Edukatif Sea Adventure Pada Materi Kingdom Animalia Untuk Siswa Kelas X SMA*. Skripsi FMIPA tidak dipublikasikan. Surabaya : UNESA
- Fitriani, Asih. 2013. "Penguasaan Media Berbasis Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Usaha dan Energi di SMP Negeri 12 Kabupaten Tebu". Fkipunja-ok. Versi 2a. 1-8
- Jalal, Sabab. 2013. *Definisi bermain dan Pentingnya Bermain Bagi Anak*. <https://sababjalal.wordpress.com/2013/10/09/definisi-bermain-dan-pentingnya-bermain-bagi-anak/>. Tanggal 24 Januari 2016
- Endah, Loeloek dkk. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- N, Agus Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Arif, dkk. 2012. *Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. BioEdu. 1 (1). 1-6. Jurnal Online: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/338/260>. diakses tanggal 23 Maret 2015
- Tim Biro Penulisan Skripsi. 2014. *Pedoman Penilaian Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya