

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PADA MATERI “PENGELOLAAN SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA” UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI DAN BEKERJASAMA SERTA HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 SMAN 1 KREMBUNG SIDOARJO

Hana Kurrotul A'yun

Program Studi S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
hanakurrotul21@gmail.com

Dr. Sukma Perdana Prasetya, MT

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran Geografi di SMAN 1 Krembung menyebabkan guru menggunakan metode pembelajaran klasik seperti ceramah yang stagnan, dan berdampak pada rendahnya tingkat respon siswa yaitu sekitar 58,3% tidak memperhatikan dengan baik materi pembelajaran. Siswa juga memiliki tingkat kemampuan komunikasi dan bekerjasama serta hasil belajar yang rendah yaitu rata-rata 64,43%. Dengan mengembangkan media belajar monopoli, penelitian bertujuan untuk: 1) menguji kelayakan media belajar monopoli, 2) menguji efektivitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan kerjasama siswa, 3) menguji efektivitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, dan 4) menguji efektivitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE. Metode pengambilan data menggunakan pengamatan, kuisioner, dan penilaian. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif untuk data hasil belajar, dan analisis data kualitatif untuk validasi media serta pengamatan kemampuan kerja sama dan komunikasi.

Hasil validasi media sebesar 99% dengan ini menunjukkan bahwa media monopoli layak digunakan dalam pembelajaran geografi. Hasil tahap pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan kemampuan komunikasi sebesar 52% dan bekerjasama sebesar 63%, serta mempengaruhi kenaikan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal sebesar 91,67%.

Kata kunci : ***Pengembangan media, permainan monopoli, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama, hasil belajar***

Abstract

The limitation of geography learning media in SMAN 1 Krembung caused the teacher just used classic learning method, like a stagnant lecture method, and also caused low respond of the students, around 58,3%. Students also had low-communication skill and low-teamwork skill, and low-score around 64,43%. By developing monopoly learning media, the aim of this research was to know: 1) the appropriateness of monopoly learning media, 2) Its effectiveness in enhancement of teamwork skill, 3) Its effectiveness in enhancement of communication skill, and then 4) Its effectiveness in upgrading the final results.

The research was categorized to be development research. Development model researcher used was ADDIE model. The data was taken using these methods: observation, questionnaire, and scoring. The data was analyzed by quantitative approach for the final results, and by qualitative approach for media validation, teamwork skill observation, and communication skill observation.

The validation result which has 99% rate in media scoring and 93,75% rate in content scoring, showed that monopoly media was appropriate to be used in geography learning. The other found showed that the media had impact for increasing communication and teamwork skill, and also effected the increase of their result in study, with classical completeness by 91,67%.

Keywords : ***Media development, monopoly media, communication skill, teamwork skill, study result***

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen yang dapat membentuk sumber daya manusia (SDM) yang utuh dari segi akal dan budaya. SDM yang utuh dibekali dengan keterampilan tinggi, seperti kemampuan komparatif, inovatif, berpikir kritis, dan mampu berkolaborasi sehingga dapat beradaptasi dengan perubahan zaman serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupannya (Davidi, 2018:56-69). Pendidikan berhubungan dengan kurikulum sebagai perangkat pengaturan dan proses pembelajaran sebagai implementasi pendidikan itu sendiri.

Kurikulum di Indonesia terus menerus mengalami perubahan dan inovasi dalam berbagai aspek dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia serta menjawab tuntutan perubahan zaman dan tuntutan akan sumber daya manusia yang unggul dalam IPTEK. Kurikulum 2013 dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan akan keterampilan yang harus dikuasai manusia dalam abad 21 yakni berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif (Davidi, 2018:56-69). Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan metode konservatif yang searah dan berpusat pada guru sebagai sumber ilmu pengetahuan kurang efektif untuk membangun pengetahuan peserta didik, sehingga kurikulum 2013 mengharapkan peserta didik aktif mengkonstruksi dan mengolah pengetahuannya sehingga dapat memahami konsep dan menemukan ide-ide yang bisa diterapkan (Permendikbud No. 22 Tahun 2016)

Pembelajaran geografi adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang berorientasi keilmuan sains dalam kurikulum 2013 revisi 2017. Geografi mempelajari konsep makhluk hidup dalam konteks keruangan, artinya permasalahan yang dihadapi makhluk hidup selalu memiliki hubungan dengan permasalahan keruangan di muka bumi. Pembelajaran geografi tidak dapat dilakukan dengan cara pengajaran hafalan seutuhnya, melainkan dengan menerapkan pembelajaran bermakna yang terdiri dari 5M, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Pembelajaran dengan cara tersebut sesuai dengan Taksonomi Bloom. Metode tersebut diterapkan karena bertujuan supaya peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara teoritis, namun juga pengalaman dan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam pemecahan masalah kekinian. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Pembelajaran geografi yang dilakukan di beberapa instansi pendidikan saat ini masih bersifat konservatif dengan kecenderungan metode *teacher-centered*. Proses pembelajaran geografi yang masih konservatif ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan narasumber Sukismiati, S.Pd., MM., yang merupakan salah satu guru geografi di SMA Negeri 1 Krembung.

Narasumber menjelaskan bahwa terdapat kendala yang ada pada proses belajar mengajar, yakni rendahnya nilai hasil belajar dari peserta didik dalam belajar untuk

mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya dalam mempelajari materi sumber daya alam Indonesia sebesar 64,43%. Data penguat adalah hasil nilai ulangan harian pada materi terkait. Nilai rata-rata kelas yang dievaluasi masih menunjukkan hasil yang mengindikasikan belum tercapainya ketuntasan kompetensi yang diharapkan sebesar 78%. **Tabel 1** berikut menunjukkan beberapa hasil rata-rata nilai kelas yang dievaluasi dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sebesar 78%.

Tabel 1. Hasil ulangan harian mata pelajaran geografi materi sumber daya alam di Indonesia, di SMAN 1 Krembung

Kelas	Nilai Rata-Rata
XI IPS 1	61,72
XI IPS 2	65,78
XI IPS 3	64,91
XI IPS 4	65,53
Rata-rata Keseluruhan	64,43
KKM	78,00

Sumber: Hasil wawancara, 2020

Minimnya penggunaan media di SMAN 1 Krembung Sidoarjo yang mendukung juga berdampak pada kemampuan komunikasi dan kerjasama peserta didik. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik akan mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung, tetapi dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menunjukkan angka sebesar 64% peserta didik tidak menunjukkan antusiasme dan cenderung melakukan kegiatan dengan *teacher centered* Penugasan yang diberikan oleh guru juga dikerjakan kurang baik dengan rata-rata nilai 64,43, sehingga guru kesulitan untuk membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tindakan yang dapat diajukan sebagai sebuah alternatif dalam menyelesaikan permasalahan kegiatan pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mandiri. Mengacu pada peraturan pemerintah yaitu Permendikbud pada No. 22 Tahun 2016 yang menjelaskan Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan tersebut menguraikan bahwa di dalam proses pendidikan yang dilakukan oleh satuan pendidikan dengan cara yang interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang dan memotivasi peserta didik. Menurut (Allshop 2015:1-17), kurikulum yang diterapkan oleh pengelola dan penyelenggara pendidikan harus cukup fleksibel untuk mengakomodasi pembelajaran berbasis game, bagaimanapun, dalam hal lain dirasakan bahwa reformasi yang lebih radikal akan dibutuhkan.

Media alternatif yang ditawarkan oleh peneliti adalah media monopoli. Media monopoli dipilih karena merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan disukai peserta didik sehingga mampu memicu semangat dan motivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam

proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Media monopoli juga mudah dimodifikasi dari segi bentuk dan peraturannya sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media monopoli dikembangkan berbasis kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama yang disisipi kegiatan pengamatan serta analisis tentang interaksi-interaksi antar komponen dalam Sumber Daya Alam Indonesia. Pengembangan media monopoli dapat memicu semangat serta motivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan pengamatan permasalahan sehingga dapat melatih keterampilan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama.

Studi ini juga didasarkan pada cara mengeksplorasi lingkungan pembelajaran kolaboratif, di mana pembelajaran harus menetapkan kelas masa depan dan elemen teknologi apa yang dibutuhkan. Empat skenario pembelajaran kolaboratif yang dapat digunakan, yaitu: 1) berbasis proyek pembelajaran kolaboratif menggunakan alat presentasi dan komunikasi; 2) berdasarkan cerita pembelajaran kolaboratif menggunakan permainan peran-bermain; 3) bermain kolaboratif menggunakan karpet interaktif; dan 4) Pembelajaran kolaboratif berbasis inkuiri menggunakan immersive tampilan (Suh, 2011:50-61).

Berdasarkan jabaran latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa perlu adanya sebuah penelitian pengembangan yang bertajuk "**Pengembangan Media Monopoli Pada Materi "Pengelolaan Sumber Daya Alam Di Indonesia" Untuk Melatih Kemampuan Berkomunikasi Dan Bekerjasama Serta Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung Sidoarjo**". Tujuan penelitian ini untuk menguji: 1) kelayakan media belajar monopoli, 2) efektivitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan kerjasama siswa, 3) efektivitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, dan 4) efektivitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan tipe model pengembangan, dengan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang digunakan dalam observasi penelitian ini adalah "Pengelolaan Sumber Daya Alam Di Indonesia". Produksi dan pengembangan media monopoli yang dilakukan peneliti. Proses selanjutnya media monopoli yang dikembangkan akan diujicobakan kepada kelompok kecil yaitu siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung pada Semester Genap tahun ajaran 2019/2020 sebagai subjek kelas eksperimen. Detail penelitian pengembangan menggunakan langkah-langkah prosedural dari model ADDIE, yang terdiri dari 5 (lima) subproses, yaitu *Analyzing* (Menganalisis permasalahan pembelajaran), *Designing* (mendesain media monopoli), *Developing* (mengembangkan media), *Implementing* (melaksanakan kegiatan penelitian), *Evaluating* (menilai dan mengevaluasi penerapan media pembelajaran).

Model eksperimen yang digunakan dalam pengujian adalah desain eksperimen dengan menggunakan *One-Group-Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan data penelitian terkait adalah teknik wawancara yang dilakukan adalah secara langsung dengan pihak yang terkait, observasi, dan tes. Tahapan selanjutnya adalah menentukan soal pretest dan posttest yang nantinya akan digunakan sebagai soal tersebut. Soal-soal yang dibuat akan dianalisis terlebih dahulu dengan menggunakan perhitungan analisis butir soal yang tujuannya untuk mengetahui kevalidan soal, reliabilitas soal, daya beda soal, serta tingkat kesulitan soal. Langkah berikutnya untuk menentukan kelayakan media pembelajaran, kelayakan telaah materi, kemampuan komunikasi dan kemampuan bekerjasama dilakukan dengan perhitungan presentase. Tahapan terakhir kan di analisis hasil belajar dilakukan dengan menggunakan perhitungan N- Gain dan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Maksimum pada hasil posttest.

HASIL PENELITIAN

1. Jabaran Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian pengembangan monopoli sebagai media belajar yang atraktif ini telah dilaksanakan pada 6 Januari 2020 s/d 24 Februari 2020. Penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang meliputi 5 tahapan. Berikut ini merupakan jabaran hasil penelitian pada setiap tahapannya:

a. *Analyze* (Menganalisis)

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Krembung, Sidoarjo. Tujuannya adalah untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi di sekolah tersebut dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Geografi. Langkah berikutnya adalah wawancara lebih lanjut terhadap beberapa siswa untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Hasilnya akan dikomparasikan dan kemudian dianalisis oleh peneliti supaya memberikan penekanan latar belakang masalah sehingga memunculkan ide terkait dengan media yang sebenarnya dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar bidang studi geografi di SMA Negeri 1 Krembung.

b. *Design* (Mendesain)

Proses kedua setelah menganalisis persoalan pembelajaran adalah penciptaan produk media belajar. Media yang dibuat adalah Monopoli. Media juga ditambahkan dengan sumber-sumber materi yang relevan dengan adanya buku paket yang sudah disediakan di sekolah dan berbagai sumber internet yang ada. Langkah berikutnya adalah penyusunan indikator yang mencakup beberapa komponen yang ada dan membuat isi pertanyaan –pertanyaan dengan menggunakan media monopoli dalam konteks pengelolaan sumber daya alam di Indonesia yang sesuai dengan pelajaran SMA. Kunci jawaban juga disediakan dalam kertas yang lain.

Media monopoli yang sudah memenuhi semua indikator kriteria media belajar selanjutnya dilengkapi dengan Monopoli card. Monopoli card dibuat dengan cara mengetik beberapa soal di kertas karton yang akan

di print nantinya yang setelah itu dipotong-potong sesuai ukuran. Langkah berikutnya adalah pembuatan Monopoli Board, Cover Monopoli serta langkah untuk bermain. Tahapan akhir jika perlengkapan media monopoli selesai dibuat adalah mencetak bahan-bahan yang telah disusun.

Tahapan kali ini merupakan tahapan mendesain untuk menindak lanjuti tahapan analisis, yakni dengan mendesain strategi pengembangan penelitian yang dilakukan. Tahapan tersebut dirumuskan untuk membuat media permainan monopoli dengan materi pokok Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia dengan disertai merencanakan beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian kali ini meliputi mendesain produk, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi pembelajaran, dan alat evaluasi.

c. Develop (Mengembangkan)

Tahap ketiga adalah tahap mengembangkan yang merupakan proses produksi untuk melaksanakan rencana yang telah dibuat sebelumnya kemudian dapat menghasilkan produk nyata dari perencanaan yang dibuat. Hasil yang didapatkan dari tahapan ini adalah sebuah media permainan monopoli dengan materi pokok pengelolaan sumber daya alam Indonesia yang divalidasi oleh ahli media sebelum diterapkan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Krembung.

d. Implement (Mengaplikasikan)

Tahap keempat adalah tahapan pelaksanaan, yaitu tahapan di mana media yang dirumuskan telah siap dan telah melewati uji kelayakan dari ahli media untuk kelayakan dari ahli media untuk kemudian diterapkan kepada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Krembung. Media berupa permainan monopoli pada materi pokok pengelolaan sumber daya alam Indonesia disosialisasikan kepada siswa untuk kemudian langsung dilakukan praktek permainan di dalam kelas.

Penggunaan media sesuai dengan permainan monopoli pada umumnya, namun sistem aset dan beban diubah ke dalam bentuk materi dan soal. Setiap siswa diberikan kesempatan menjalankan pion monopolinya dengan melempar dadu. Setiap siswa yang mendapatkan kartu yang berisi materi diberikan tantangan berupa kegiatan memberikan penjelasan terkait materi yang didapatkan di depan teman-temannya. Setiap siswa apabila mendapat kartu yang berisi kartu soal, siswa tersebut akan mendiskusikan jawaban pertanyaan dengan kelompoknya dan dipresentasikan di depan kelas. Siswa yang mampu menjawab soal tersebut mendapatkan satu bintang yang ditempel pada point skor kelompok yang sudah disediakan.

e. Evaluate (Mengevaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahapan di mana peneliti menilai perubahan hasil belajar yang didapatkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan materi yang diujicobakan adalah "Pengelolaan Sumber Daya Alam di Indonesia".

2. Jabaran Hasil Pengamatan

a. Pengujian Butir Soal

Pengujian soal dilakukan dalam empat pengujian, antara lain uji validitas terhadap item pertanyaan, uji reliabilitas, uji tingkat daya beda, dan uji terhadap tingkat kesukaran. Soal yang disiapkan adalah sejumlah 13 (tigabelas) butir soal yang telah disiapkan dengan materi yang sudah ditentukan. Tingkat validitas pertanyaan soal yang disusun dapat diukur dengan cara membandingkan nilai r hitung dalam (correlation item total correlation) dengan nilai r tabel $(n-2)$ dimana n adalah jumlah sampel, jadi n yang digunakan adalah $n(36)-2 = 34$. Nilai r tabel yang dihasilkan adalah 0,27.

1). Uji Validitas Item

Berikut ini, hasil dari uji validitas item dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Soal

Kategori	Nomor urut soal
Soal dinyatakan valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13
Soal dinyatakan tidak valid	10, 12

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Tabel 2 Berdasarkan bahwa hasil perhitungan uji validitas dari 13 (tigabelas) terhadap butir soal yang sudah diujicobakan menunjukkan adanya terdapat 2 (dua) butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu terdapat pada pertanyaan soal nomor 10 dan nomor 12. Dua nomor tersebut tidak dapat digunakan sebagai item pertanyaan pada tes berikutnya. Sebelas soal sisanya tergolong valid dan dapat digunakan dalam tes setelah materi atau *post-test*. Sebelas soal tersebut selanjutnya masuk ke tahapan uji reliabilitas.

2). Uji Reliabilitas

Setelah pengujian kevalidan item pertanyaan tes, selanjutnya soal-soal tersebut diuji kembali pada tahapan uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah perhitungan statistika yang mengukur kelayakan dan keandalan sebuah pertanyaan atau kuisisioner, supaya diketahui apakah pertanyaan tersebut dapat digunakan dalam pengumpulan data di penelitian lain yang serupa. Uji realibilitas dalam konteks pembelajaran akan menentukan soal-soal yang disusun dapat dipergunakan lagi atau tidak.

Item soal akan dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* yang dihitung memiliki angka yang lebih besar dari 0,60. Nilai yang lebih kecil dari 0,60 dianggap tidak reliabel, sedangkan nilai di atas 0,60 menunjukkan item pertanyaan atau soal tersebut dapat dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Peneliti akan menyajikan sebuah tabel dari hasil uji reliabilitas terhadap beberapa item soal yang nantinya akan meliputi pengujian pada item soal *pre-test* dan *post test*.

a) Hasil uji reliabilitas soal pre-test.

Berikut ini hasil dari uji reliabilitas terhadap soal *pre-test*, yang ditampilkan dalam **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil uji reliabilitass soal pre-test

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,72	0,60	Reliabel
2	0,73	0,60	Reliabel
3	0,72	0,60	Reliabel
4	0,76	0,60	Reliabel
5	0,74	0,60	Reliabel
6	0,74	0,60	Reliabel
7	0,72	0,60	Reliabel
8	0,62	0,60	Reliabel
9	0,77	0,60	Reliabel
10	0,77	0,60	Reliabel
11	0,73	0,60	Reliabel
12	0,61	0,60	Reliabel
13	0,74	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Hasil dari *reability test* pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa dari semua variabel mempunyai koefisien Alpha yang reliabel, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa setiap variabel tersebut layak dipakai sebagai parameter, dengan nilai r hitung dikatakan reliabel jika nilainya diatas 0,60.

b) Hasil uji reliabilitas soal post-test

Hasil dari uji reliabilitas untuk soal *pre-test*, yang ditampilkan dalam **Tabel 3**.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitass soal post-test

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,70	0,60	Reliabel
2	0,70	0,60	Reliabel
3	0,70	0,60	Reliabel
4	0,70	0,60	Reliabel
5	0,65	0,60	Reliabel
6	0,63	0,60	Reliabel
7	0,70	0,60	Reliabel
8	0,69	0,60	Reliabel
9	0,68	0,60	Reliabel
10	0,67	0,60	Reliabel
11	0,70	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Hasil dari uji reabilitas pada **Tabel 4** dapat diketahui semua dari variabel yang terkait mempunyai koefisien Alpha yang reliabel, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa setiap variabel tersebut layak dipakai sebagai parameter, dengan nilai r hitung dinyatakan reliabel jika nilainya diatas 0,60.

3). Uji Daya Beda Soal

Penentuan kekuatan pembeda soal, yang dilakukan pertama kali adalah pengurutan skor yang telah diperoleh. soal-soal setelah diurutkan, akan dibagikan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Pengelompokan tersebut berdasarkan

terhadap kriteria kekuatan daya pembeda (D), dengan ketentuan bahwa butir soal dikategorikan sebagai soal yang baik apabila memiliki kekuatan beda lebih dari 0,3 ($D > 0,3$).

Peneliti menyajikan hasil uji daya beda dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji daya beda soal pre-test

Nomor Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	0,23	Cukup
2	0,27	Cukup
3	0,34	Cukup
4	0,27	Cukup
5	0,37	Cukup
6	0,22	Cukup
7	0,21	Cukup
8	0,04	Buruk
9	0,49	Baik
10	0,05	Buruk
11	0,32	Baik
12	-0,26	Buruk
13	0,16	Buruk

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Tabel 5 di atas menunjukkan hasil analisis kekuatan beda soal dari 13 (tigabelas) butir soal yang diujikan saat *pre-test*. Daya beda pada masing-masing butir pertanyaan setelah dihitung memiliki nilai yang beragam, antara rentang -0,26 sampai dengan 0,49. Terdapat 2 (dua) soal yang memiliki kekuatan baik dengan nilai di atas 0,30 yaitu soal nomor 9 dan soal nomor 11, sedangkan 4 (empat) butir pertanyaan memiliki daya beda yang buruk yaitu soal nomor 8, 10, 12, dan 13.

Tabel 6. Hasil uji daya beda soal post-test

Nomor Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	0,28	Cukup
2	0,36	Cukup
3	0,34	Cukup
4	0,25	Cukup
5	0,74	Sangat baik
6	0,62	Baik
7	0,50	Baik
8	0,27	Cukup
9	0,41	Baik
10	0,26	Cukup
11	0,52	Baik

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Berikutnya, **Tabel 6** menampilkan hasil analisis beda soal untuk 11 (sebelas) butir soal *post-test*. Nilai daya beda yang dimiliki soal-soal *post-test* juga beragam sebagaimana soal *pre-test*, namun dalam rentang yang berbeda yaitu antara 0,25 – 0,74. Kekuatan beda soal *post-test* secara kesuruhan memiliki tingkat yang lebih baik daripada soal *pre-test*. Soal nomor 5 memiliki nilai D sebesar 0,74 sehingga digolongkan ke dalam soal dengan kekuatan beda yang sangat baik. Sisanya, terdapat 4 (empat) soal yang berkekuatan beda baik dan 6 (enam) butir soalnya dikategorikan cukup.

4). Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tahapan yang terakhir adalah mengukur sejauh mana tingkat kesulitan soal yang akan diujikan. Analisis tingkat kesukaran soal dilakukan menggunakan aplikasi Microsoft Office Excel. Hasil uji tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil uji tingkat kesukaran soal pre-test

Nomor Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	0,50	Sedang
2	0,41	Sedang
3	0,36	Sedang
4	0,51	Sedang
5	0,46	Sedang
6	0,13	Sukar
7	0,63	Sedang
8	0,19	Sukar
9	0,45	Sedang
10	0,33	Sedang
11	0,10	Sukar
12	0,20	Sukar
13	0,24	Sukar

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Tabel 7 menjelaskan informasi sebuah perbandingan tingkat kesukaran soal. Rinciannya adalah 5 butir soal termasuk kategori sukar dan 8 butir soal termasuk kategori sedang. Soal pretest tidak menerakan standar kompetensi yang tinggi, yaitu 39% sukar, dan 41% sedang. Jumlah soal pretest adalah 13 butir.

Langkah berikutnya adalah menguji tingkat kesukaran soal *post-test*. Hasil uji dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil uji tingkat kesukaran soal post-test

Nomor Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	0,86	Mudah
2	0,92	Mudah
3	0,86	Mudah
4	0,90	Mudah
5	0,94	Mudah
6	0,85	Mudah
7	0,97	Mudah
8	0,87	Mudah
9	0,94	Mudah
10	0,50	Mudah
11	0,98	Mudah

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Hasil analisis yang disajikan dalam tabel tersebut, diketahui 11 item pertanyaan digolongkan sebagai soal kategori mudah. Hasil analisis daya pembeda tersebut dalam soal pertanyaan *post-test* yang mempunyai nilai indeks diskriminasi positif yang dalam kategori sebagai butir soal yang baik atau layak sehingga dapat dipertahankan atau dipergunakan kembali.

b. Hasil Uji Validasi Media Monopoli

1). Validasi Media Oleh Ahli Media

Media pembelajaran yang digunakan merupakan media monopoli. Media pembelajaran harus melewati beberapa tahapan pengujian atau validasi, supaya

memenuhi kelayakan media dan kelayakan penggunaan bahasa sesuai dengan tujuan penelitian. Media yang layak dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Tahap validasi ini melibatkan orang-orang yang memiliki keahlian di dalam produksi media pembelajaran. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 9. Rentang skala skor validasi adalah 1 sebagai skor minimum dan 4 sebagai skor maksimum.

Tabel 9. Hasil uji validasi media oleh ahli media

Aspek yang Diberikan Skor	Skala Skor			
	1	2	3	4
<i>a. Kelayakan media</i>				
1. Pemilihan ukuran				V
2. Pemilihan bentuk			V	
3. Pemilihan warna			V	
4. Keterbacaan tulisan			V	
5. Lay out media			V	
6. Pemilihan gambar dan grafis			V	
<i>b. Kelayakan penggunaan bahasa</i>				
1. Kejelasan petunjuk bermain			V	
2. Penggunaan istilah			V	
3. Penyesuaian Bahasa			V	
4. Mudahnya bahasa yang digunakan			V	
5. Interaktif			V	
6. Bahasa singkat, padat, jelas			V	
Total Skor			37	

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Rumus yang digunakan dalam penghitungan kriteria interpretasi validasi yaitu:

$$\text{Presentase Kelayakan} : \frac{F}{N.I.R} \times 100\%$$

Keterangan:

- F = Skor total
- N = Nilai tertinggi
- I = Jumlah butir pertanyaan
- R = Jumlah penguji (ahli media)

Total skor validasi yang di dapat pada tahapan validasi media permainan monopoli oleh ahli media ialah sebesar 99%. Kriteria pada tabel kelayakan menurut (Riduwan,2012:84), presentase total skor tersebut digolongkan ke dalam kategori **Sangat Layak**. Penyajian skala mengacu pada presentase total skor menurut (Riduwan,2012:84).

2). Validasi Media Oleh Ahli Materi

Tahapan validasi materi adalah pengujian kelayakan materi. Validasi tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil informasi yang mengenai kelayakan materi yang disajikan dalam sebuah media pembelajaran, baik dari segi materi, kesesuaian dengan tujuan pembelaran, maupun nilai tata bahasanya. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 10. Rentang skala skor validasi adalah 1 sampai 4.

Tabel 10. Hasil uji validasi oleh ahli materi

Aspek yang Diberikan Skor	Skor			
	1	2	3	4
<i>a. Penyajian materi</i>				

1. Kesesuaian tujuan pembelajaran	V
2. Materi runtut	V
3. Kebenaran konsep	V
4. Sesuai taraf pikir siswa	V
b. Penyajian soal	
1. Kesesuaian dengan topik	V
2. Gambar sesuai konsep	V
3. Penyesuaian Bahasa	V
4. Sesuai taraf pikir siswa	V
Total Skor	31

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Total skor yang diperoleh dari validasi telaah materi oleh ahli materi ialah sebesar 93,75%. Kriteria pada tabel kelayakan menurut (Riduwan, 2012:84), hasil presentase total skor digolongkan ke dalam kategori **sangat layak**.

a. Hasil pengamatan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama

1). Pengamatan kemampuan berkomunikasi

Salah satu tujuan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran adalah untuk melatih keterampilan berkomunikasi siswa baik dengan guru maupun dengan sesama temannya. Hasil diperoleh dari pengamatan langsung di dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, dan ditampilkan pada **Tabel 11**. Rentang skor penilaian kemampuan komunikasi adalah 1 sampai 4.

Indikator	Skor			
	1	2	3	4
Kemampuan berpendapat dan mendengarkan pendapat				
Penguasaan materi saat presentasi				
Penyampaian hasil laporan sesuai sistematis dan jelas				
Kemampuan mengajukan pertanyaan				
Kemampuan menjawab pertanyaan				
HASIL	1	23	35	
TOTAL SKOR	211			

Sumber: Oktaviani, Feni & Topik Hidayat. 2015.

Rumus yang digunakan dalam penghitungan kriteria interpretasi validasi yaitu:

$$\text{Presentase Kelayakan} : \frac{F}{N.I.R} \times 100\%$$

Keterangan:

- F = Skor total
- N = Nilai tertinggi
- I = Jumlah butir pertanyaan
- R = Jumlah penguji

Total skor yang diperoleh pengamat lembar komunikasi ialah sebesar 52,75%. Kriteria pada tabel

kelayakan menurut (Riduwan, 2012:84), Presentase total skor tersebut termasuk dalam kategori **Cukup/Netral**. Penyajian skala mengacu pada presentase total skor menurut (Riduwan, 2012:84).

2). Pengamatan Kemampuan Bekerjasama

Tujuan kedua penggunaan media monopoli dalam pembelajaran adalah untuk melatih keterampilan bekerjasama antar siswa. Hasil pengamatan kemampuan bekerjasama dapat dilihat pada **Tabel 12**. Rentang skor penilaian kemampuan komunikasi adalah 1 sampai 4.

Indikator	Skor			
	1	2	3	4
Keterbukaan informasi di dalam kelompok				
Penyelesaian perselisihan antar anggota				
Keakraban dan moral kerja				
Adanya pertukaran ide				
Respon terhadap keputusan kelompok				
Penerimaan masukan dan pendapat				
Partisipasi dalam kerja kelompok				
Penghargaan hasil yang dicapai				
HASIL	1	23	35	
TOTAL SKOR	211			

Sumber: Maasawet, Elsje Theodora. 2011.

Total skor yang diperoleh pengamat lembar bekerjasama ialah sebesar 63%. Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut (Riduwan 2012:84), Presentase total skor tersebut termasuk dalam kategori **Setuju/Baik/Suka**. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut (Riduwan 2012:84).

d. Hasil Belajar

Pengaruh penggunaan media belajar monopoli terhadap hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian. Nilai terhadap hasil belajar siswa yang nantinya akan dianalisis untuk mengukur keefektifitas menggunakan media monopoli dalam pembelajaran khususnya terhadap materi Pengelolaan SDA di Indonesia. Nilai hasil belajar siswa menunjukkan tingkat ketuntasan siswa dalam menguasai materi tersebut. Penilaian hasil belajar berpedoman pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Krembung yakni 78. Berikut adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli.

Jumlah Siswa	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
36	28,64%	78%	91,67%

Sumber: Data primer yang telah diolah, 2020

Cara mengetahui ketuntasan klasikal adalah dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Nilai hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran pengelolaan sumber daya alam di Indonesia pada pengembangan media permainan monopoli ialah sebesar 91,67%, mengacu pada KKM yang ditetapkan. Nilai hasil belajar tersebut sudah menunjukkan nilai ketuntasan pada materi tersebut. Hasil setelah dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain hasil dari posttest adalah sebanyak 31 siswa termasuk kategori sedang, dan 5 siswa termasuk kategori tinggi. Parameter yang digunakan ialah nilai gain $\geq 0,7$ = tinggi; $0,7 > \text{nilai gain} \geq 0,3$; sedang nilai gain $< 0,3$ = rendah.

PEMBAHASAN

Alur penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut. Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan persiapan instrumen yang nantinya akan diujicobakan dalam satu kelas yang diamati. Lembar instrumen tersebut diberikan kepada siswa yang sebelumnya pernah mendapatkan materi "Pengelolaan SDA di Indonesia" pada kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung. Kemudian, hasil rekam pengamatan yang dicatat dalam lembar instrumen tersebut akan dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda item pertanyaan. Hasil yang diperoleh dari analisis tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung. Langkah berikutnya adalah mengenai item pertanyaan soal yang sudah melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda, sehingga dapat diketahui apakah instrument dan beberapa soal tersebut dapat diberikan terhadap kelas eksperimen atau tidak. Peneliti disini menggunakan nilai hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji validitas butir soal. Tingkat validitas item pertanyaan dapat diukur dan dianalisis dengan menggunakan cara membandingkan antara nilai r hitung dalam (*correlation item total correlation*) dengan nilai r tabel ($n-2$) dimana n disini ialah jumlah sampel atau siswa. Berhubung jumlah siswa kelas eksperimen 36 siswa, jadi n yang digunakan adalah $n (36)-2 = 34$ yang akan menghasilkan r tabel 0,27. Hasil pada **Tabel 2** bahwa kolerasi antara masing-masing indikator soal pretest $R_{\text{hasil}} > R_{\text{tabel}}$ dan $< \text{Sig}$ 0,05 sebaliknya soal pretest nomor 10 dan 12 $R_{\text{hasil}} < R_{\text{tabel}}$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa semua item pertanyaan lulus uji validitas kecuali pertanyaan nomor 10 dan 12. Hasil **Tabel 2** juga menunjukkan bahwa hasil korelasi antara tiap indikator yang diperoleh dari total skor konstruk tersebut dari setiap variabel menunjukkan hasil yang valid, dengan nilai r hitung $> r$ tabel.

Tahapan berikutnya yang dilakukan adalah uji realibitas. Pengujian ini digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat keandalan suatu alat pengukur

pengamatan. Suatu variabel harus memenuhi syarat sebagai variabel yang reliabel, apabila variabel tersebut memberikan nilai Cronbach Alpha lebih dari angka 0,60. Hasil dari uji reabilitas tersebut dapat kita lihat bahwa semua variable tersebut mempunyai hasil koefisien Alpha yang reliabel, sehingga untuk selanjutnya semua item tersebut layak digunakan dan dapat digunakan sebagai parameter.

Tahapan berikutnya adalah pengujian daya beda soal. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur tingkat pembeda soal. Pengukuran daya beda soal diawali dengan mengurutkan skor yang telah diperoleh, kemudian digolongkan menjadi dua kelas soal, antara lain kelompok atas dan kelompok bawah. Syarat daya pembeda (D) tiap butir soal dikatakan baik jika memiliki nilai daya beda lebih dari 0,3 ($D > 0,3$). Tiga belas butir soal pertanyaan tersebut diukur, diperoleh data semua butir soal berada pada rentang nilai -0,26 sampai 0,49. Hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa daya pembeda dari 13 butir soal yang digunakan beraneka ragam.

Tahap selanjutnya daya pembeda masing-masing terhadap butir pertanyaan digolongkan ke dalam kategori soal jelek hingga dalam kategori jenis soal baik. Hasil sajian data **Tabel 5**, dapat diketahui bahwa dalam daya beda pada soal pretest ada sebanyak 7 butir soal dalam kategori cukup, 4 soal dalam kategori jelek, dan 2 soal dalam kategori baik. Hasil tahap uji daya beda soal posttest dari perhitungan 11 butir soal diperoleh data semua butir soal berada pada 0,26 sampai 0,74. Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam uji daya pembeda dari 11 butir soal yang digunakan melebihi kriteria yang telah ditentukan ($D > 0,3$), sehingga pada daya pembeda tiap butir soal termasuk dalam kategori baik. Hasil dari tabel.6 di atas dapat diketahui bahwa daya beda pada soal posttest terdapat sebanyak 4 soal dalam kategori baik, 6 soal dalam kategori cukup, dan 1 soal dalam kategori sangat baik.

Tahap selanjutnya adalah mengukur tingkat kesukaran item soal *Pre-test* dengan melakukan uji kesukaran. Hasil pengukuran menunjukkan perbandingan tingkat uji kesukaran antara butir-butir pertanyaan dengan rincian yang terdapat 5 butir soal dalam kategori sukar dan 8 butir soal dalam kategori sedang. Soal pretest yang diberikan tidak menargetkan tingkat penguasaan kompetensi yang terlalu tinggi, dengan rincian tingkat kesukaran awal soal-soal tersebut adalah 39% sukar, dan 41% sedang. Jumlah soal *pre-test* adalah 13 butir pertanyaan.

Uji tingkat kesukaran *Post-test* hasil analisis yang dilakukan terhadap 11 butir soal tersebut, dapat diketahui bahwa 11 soal dalam kategori mudah. Ditinjau dari hasil analisis uji daya pembeda, maka dari 11 butir soal posttest yang mempunyai nilai indeks diskriminasi positif dapat dikategorikan sebagai butir soal yang baik atau layak dipertahankan dan dapat digunakan lagi.

Langkah berikutnya adalah uji validitas ahli media dan materi, yang melibatkan dosen-dosen ahli yang kompeten dalam menilai media dan materi. Masing-masing validator mendapatkan instrumen penilaian

media. Hasil data penilaian kualitas media tersebut dihitung dari hasil rata-rata pada setiap aspek yang dikaji dan diberikan skor. Langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata dari skor tiap aspek tersebut akan dibandingkan dengan kriteria penilaian yang tertera sesuai dengan rumus. Kriteria yang digunakan dalam penilaian ini disajikan dalam **Tabel 8**. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dikatakan valid apabila hasil perhitungan analisis tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Tingkat validitas dalam penelitian ini, dihitung dengan menggunakan rating scale atau skala likert yang dimana data mentah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan atau dijabarkan dalam pengertian kualitatif.

Media monopoli masuk ke dalam kategori sangat layak dengan nilai 99%, sedangkan pada muatan materi di dalam media yang telah di telaah oleh ahli materi juga digolongkan dalam kategori sangat layak dengan nilai 93,75%. Secara keseluruhan aspek yang diamati dan dinilai menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini beserta materi di dalamnya sangat layak dan dapat digunakan saat tahap uji coba saat pembelajaran di kelas.

Ahli media dan ahli materi sebagai validator memberikan sedikit catatan sebagai bahan evaluasi dalam produksi media pembelajaran ini. Catatan yang pertama adalah berkaitan dengan dimensi media papan monopolinya, yang mulanya berukuran 75 cm x 75 cm, menjadi 50 cm x 50 cm. Catatan yang kedua adalah perlunya penambahan visual berupa unsur gambar peta pada beberapa soal. Evaluasi ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran (Arsyad, 2014: 3).

2) Pembelajaran pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia dapat dilakukan dengan permainan monopoli secara berkelompok. Pembelajaran dalam kelompok tersebut dapat memunculkan suatu aspek yang berupa komunikasi tertentu dan dapat menyebabkan suatu perubahan terhadap sikap siswa serta dapat memudahkan dalam melakukan suatu kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran kelompok tersebut diberikan dalam bentuk penugasan, yang artinya dalam setiap kelompok semua siswa mengerjakan analisis soal permainan di dalam kelas. Pembelajaran media permainan tersebut diberikan dalam bentuk penugasan bukan berarti hanya tugas saja tetapi ada sebuah permainan di dalamnya. Bukan berarti kinerja siswa tidak dapat diamati pada saat itu, tetapi pada saat presentasi pun kinerja siswa tetap dapat terlihat.

Penggunaan media monopoli diharapkan berjalan secara efektif dalam pembelajaran sesuai tujuan yang sudah dirumuskan, oleh karena itu dalam praktik pembelajaran siswa akan dibagi menjadi 6 (enam) kelompok, dan masing-masing kelompok tersebut

terdiri dari 6 (enam) siswa. Cara kerjanya terdiri dari dua hal, yaitu mempresentasikan laporan hasil dari diskusi di dalam kelompok dan menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun kelompok siswa yang lainnya.

Hasil **Tabel 11** menunjukkan bahwa pada skor 2 sebanyak 1 orang siswa yang memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan pada saat presentasi dalam media pembelajaran monopoli tersebut termasuk dalam kategori cukup, hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa indikator yang tidak dilakukan dengan baik atau sempurna, misalnya di dalam presentasi secara berlangsung pada setiap anggota kelompok kurang menguasai atau memperhatikan sebuah materi yang dijadikan bahan presentasi tersebut, sehingga pada saat guru atau ada siswa lain mengajukan sebuah pertanyaan hanya sebagian dari siswa yang dapat dijawab.

Rentang skor 3 menunjukkan bahwa sebanyak 23 orang siswa yang memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan pada saat presentasi dalam media pembelajaran monopoli termasuk kategori baik. Hasil tersebut dapat disebabkan oleh beberapa indikator yang tidak dilakukan dengan baik atau sempurna, misalnya di dalam presentasi secara berlangsung pada setiap anggota kelompok cukup menguasai atau memperhatikan sebuah materi yang dijadikan bahan presentasi tersebut, sehingga pada saat guru atau ada siswa lain mengajukan sebuah pertanyaan hanya sebagian dari siswa yang dapat terjawab.

Rentang skor 4 menunjukkan bahwa terdapat 35 orang siswa memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan pada saat presentasi dalam media pembelajaran monopoli yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut dapat disebabkan oleh beberapa indikator yang tidak dilakukan dengan baik atau sempurna, misalnya di dalam sebuah presentasi secara berlangsung pada setiap anggota kelompok sangat menguasai materi yang dijadikan bahan presentasi sehingga pada saat guru atau siswa lain mengajukan pertanyaan hanya sebagian kecil yang dapat terjawab. Hasil pengamatan dari proses lembar observasi di atas, maka media pembelajaran permainan monopoli untuk melatih keterampilan komunikasi dapat dikategorikan cukup dengan nilai 52,75% pada perhitungan rating scale.

Adanya kemampuan keterampilan berkomunikasi yang dilatih dalam pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih mudah untuk menyampaikan suatu ide dan gagasannya dalam menerima informasi, gagasan atau ide agar menjadi lebih efektif di dalam setiap anggota kelompok atau temannya. Kurangnya dalam keterampilan berkomunikasi secara lisan terhadap setiap anggota kelompok ialah salah satunya dipengaruhi oleh sebuah faktor adaptasi. Kemunculan pada lima indikator yang sesuai hasil tabel komunikasi lisan yang sudah tertera terhadap setiap kelompok nantinya akan dijangar melalui sebuah lembar observasi yang akan diisi pada

saat kelompok mempresentasikan hasil laporan tersebut dan pada saat pembelajaran permainan monopoli.

- 3) Tujuan lain dari penerapan media pembelajaran monopoli salah satunya adalah untuk melatih keterampilan bekerjasama terhadap siswa. Hasil Bekerjasama tersebut didapatkan oleh pengamat pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamat disini berjumlah 6 orang. Setiap pengamat mengamati 6 siswa atau 1 kelompok. Pengamat bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kesesuaian bekerjasama dalam media pembelajaran tersebut. Hasil dari kemampuan Bekerjasama tersebut dapat dilihat pada **Tabel 12**. Skor maksimal yang di peroleh dari masing-masing item pernyataan dalam lembar instrument bekerjasama ialah 4 sedangkan skor minimum ialah 1.

Hasil lembar obsevasi bekerjasama pada saat pembelajaran menggunakan media monopoli yang dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Hasil pengamatan tersebut untuk melatih kemampuan bekerjasama belajar siswa pada materi pengelolaan sumber daya alam di indonesia dengan menggunakan media monopoli ialah sebagai berikut:

Hasil penerapan media monopoli diperoleh pengamatan sesuai pada **Tabel 12** terdapat lembar observasi untuk hasil skor 3 sebanyak 36 siswa yang sesuai dengan kriteria instrument yang berarti dapat di kategorikan dalam baik. Adanya sebuah peningkatan untuk melatih kemampuan kerjasama siswa cukup meningkat, yakni dari adanya delapan indikator kemampuan bekerjasama sebagian sudah mampu terlaksana oleh beberapa siswa.

Rentang skor 4 menunjukkan bahwa terdapat 36 siswa yang sesuai dengan kriteria instrument yang berarti dapat dikategorikan sangat baik. Adanya sebuah peningkatan kemampuan bekerjasama terhadap siswa semakin meningkat, yakni dari adanya delapan indikator bekerjasama, sebagian sudah terlaksana oleh beberapa siswa. Adanya perubahan yang cukup signifikan dalam sebuah peningkatan kemampuan bekerjasama terhadap siswa, meskipun masih dapat ditemukan adanya beberapa siswa yang belum mampu atau belum bisa menerapkan dengan baik atau sempurna dari beberapa aspek indikator untuk melatih kemampuan kerjasama.

Tahap pelaksanaan pemberian tindakan untuk mengamati kerjasama belajar siswa pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesai melalui penerapan media monopoli dapat dikatakan sudah mengalami adanya sebuah peningkatan, meskipun pada saat kegiatan proses pembelajaran secara berlangsung masih ditemukan adanya beberapa kekurangan. Secara keseluruhan hasil dari observasi pada pembelajaran menggunakan media monopoli diperoleh dengan skor rata-rata 63%, artinya masih dalam kategori baik. Hasil persentase rata-rata skor adalah sebesar 63%, artinya terdapat 36 siswa yang telah mampu memiliki kemampuan bekerjasama

dalam hal belajar pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia melalui pengembangan media monopoli.

- 4) Tinjauan hasil belajar dapat diketahui dari adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan sebuah media saat diujicobakan adanya perlakuan terhadap kelas eksperimen. Perlakuan tersebut dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidak terhadap kelas sampel atau yang biasa disebut sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung. Nilai evaluasi hasil belajar menunjukkan skor dengan rata-rata pre-test sebesar 28,64%, sedangkan skor rata-rata post-test sebesar 78%. Penilaian hasil belajar tersebut menunjukkan sebuah hasil bahwa 33 siswa atau 91,67% dari seluruh siswa (N=36) mengalami adanya sebuah peningkatan nilai hasil belajar pada materi "Pengelolaan SDA di Indonesia" setelah pengaplikasian media monopoli dalam pembelajaran. Sebanyak 33 (tiga puluh tiga) siswa memenuhi ketuntasan minimum (KKM) yaitu 78 pada penilaian post-test, sedangkan 3 (tiga) siswa sisanya belum mencapai ketuntasan minimum.

Data dari pengumpulan hasil belajar menunjukkan kenaikan nilai yang sangat signifikan antara nilai hasil belajar sebelum dan sesudah siswa menggunakan sebuah media pembelajaran berupa media monopoli. Pemahaman konsep tersebut berdasarkan data dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain yang sebesar 0,7 dalam kategori sedang. Kevalidan butir soal sangat mempengaruhi terhadap hasil tes belajar siswa. Misalnya butir soal tersebut termasuk dalam kategori valid maka nantinya akan menghasilkan suatu hasil belajar yang positif atau baik, dan sebaliknya jika butir soal tersebut tidak valid maka nantinya akan memberikan efek negative atau buruk terhadap hasil penilaian hasil akhir tes siswa. Hasil pelaksanaan tes tersebut menunjukkan bahwa nilai atau skor rata-rata hasil belajar siswa, nilainya berada diatas KKM. Artinya siswa mampu menyerap pelajaran dan menambah pengetahuannya dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat dikembangkan nantinya.

Keempat penjabaran analisis di atas menunjukkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran tidak hanya didukung oleh hasil belajar yang mengalami peningkatan secara signifikan, namun juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kelayakan media dan antusiasme siswa saat belajar menggunakan media tersebut. Media yang dipersiapkan secara tepat dengan melalui tahapan proses validasi, akhirnya menciptakan media pembelajaran yang memiliki kapasitas dan kualitas. Pengamatan selama pembelajaran berlangsung juga mendapatkan fakta bahwa siswa sangat antusias terhadap materi yang diberikan guru saat menggunakan media monopoli. Peningkatan sikap antusiasme ini ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa saat di

dalam kelas, antara lain semakin aktif mempresentasikan, bertanya secara kritis terhadap penyampaian temannya, serta menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru dan temannya.

Berdasarkan penjelasan sebuah objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, sempit, kecil maupun berbahaya, dapat digunakan media yang semakin mendekatkan siswa terhadap objek yang dimaksud. Tingkatan dalam pengalaman belajar yaitu berupa pengalaman secara langsung dan pengalaman abstrak yang merupakan dari suatu proses komunikasi. Menggunakan media pengalaman belajar tersebut dapat ditingkatkan karena media merupakan teknologi pembawa berupa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Penggunaan dalam media pembelajaran yang baik dan tepat dapat memberikan sebuah keuntungan bagi para guru dan siswa karena dapat membantu suatu kelancaran proses kegiatan belajar mengajar serta sangat bermanfaat bagi siswa, karena sangat membantu dalam meningkatkan pengenalan dan pemahaman terhadap suatu materi yang diajarkan.

Hasil penelitian tersebut setelah menggunakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Meningkatnya jumlah siswa yang mendapatkan nilai ketuntas pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media monopoli pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia terhadap kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1). Kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada saat itu ditentukan melalui tahapan validasi yang berasal dari ahli materi dan media, serta hasil uji yang diterapkan terhadap kelompok kecil. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi, lembar instrument materi memperoleh nilai skor persentase sebesar 93,75% yang berarti dalam kategori sangat layak dan oleh ahli media mendapatkan nilai skor persentase kelayakan sebesar 99% yang berarti dalam kategori sangat layak. Hasil dari ahli media dan materi masing-masing meninggalkan catatan revisi, terutama yaitu pada penambahan contoh kongkrit soal tes. Di tambah revisi pada penambahan ukuran kertas terhadap sebuah media. Uji coba terhadap kelompok kecil terdapat adanya sebuah peningkatan nilai hasil belajar sesudah menggunakan media dengan pencapaian pemahaman sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori sedang.
- 2). Hasil observasi, hasil persentase komunikasi siswa terhadap media monopoli pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia sebesar 52,75% dalam kategori cukup sehingga dapat membantu melatih komunikasi siswa. Kemampuan komunikasi siswa setelah menerapkan media monopoli pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia

kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung sudah cukup mampu dilaksanakan oleh siswa.

- 3). Hasil psersentase bekerjasama siswa terhadap media monopoli pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia sebesar 63% dalam kategori baik sehingga dapat membantu melatih bekerjasama siswa. Kemampuan bekerjasama siswa setelah menerapkan media monopoli pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung sudah baik mampu dilaksanakan oleh siswa.
- 4). Hasil nilai di kelas eksperimen atau kelas sampel, skor rata-rata pre-test (sebelum menggunakan media) sebesar 28,64%, sedangkan skor rata-rata post-test (sesudah menggunakan media) sebesar 78%. Terdapat 33 siswa atau sebesar 91,67% dari jumlah seluruh siswa (N=36) mengalami adanya sebuah peningkatan nilai hasil belajar pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia sesudah menggunakan media pembelajaran media monopoli. Terdapat 3 siswa yang belum tuntas terhadap hasil nilai post-test, sedangkan terdapat 33 siswa yang sudah tuntas terhadap hasil nilai post-test (KKM=78). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan terdapat adanya sebuah hasil peningkatan belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli. Pemahaman konsep tersebut berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain sebesar 0,7 yang dalam kategori sedang. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli yang telah dikembangkan dapat meningkatkan adanya nilai hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas atau tercapai pada materi pengelolaan sumber daya alam di Indonesia.

Saran

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam di Indonesia Untuk Melatih Kemampuan Berkomunikasi dan Bekerjasama Serta Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung” ini hanya terbatas sampai dengan pengembangan dan uji coba. Tahap berikutnya perlu adanya dilakukan sebuah penelitian lebih lanjut untuk sampai pada tahapan yang lebih luas pada suatu produk media pembelajaran yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allshop Yasemin. 2015. *Teachers' Experience and Reflections on GameBased Learning in the Primary Classroom: Views from England and Italy International Journal of Game-Based Learning*, 5(1)
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Davidi, Elisabeth Irma Novianti. 2018. *Jurnal*
- Maasawet, Elsje Theodora. 2011. *Meningkatkat Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategis Inkuiri*

Terbimbing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri VI Kota Samarinda Tahun Pelajaran 2010/2011. Jurnal Bioedukasi Penelitian Biologi

Oktaviani, Feni & Topik Hidayat. 2015. *Profil Keterampilan Berkomunikasi Siswa SMA Menggunakan Metode Fenetik Dalam Pembelajaran Klasifikasi Arthropoda.* Jurnal Artikle Universitas Pendidikan Indonesia

Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Volume 10, Nomor 1, Januari 2018, hlm. 1-136

Permendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta : Kemendiknas.

Riduwan. 2004. *metode Riset.* Jakarta : Rineka Cipta

Suh Heejeon. 2011. *International Journal for Educational Media and Technology* , Vol.5, No. 1, pp. 50-61

