

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOGE (MONOPOLI GEOGRAFI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN MENGANALISIS HUBUNGAN ANTARA MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN SEBAGAI AKIBAT DARI DINAMIKA ATMOSFER DI KELAS X MAN MOJOSARI

Vivi Agustin

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, be_strong63@yahoo.co.id

PC Subyantoro

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan pemerintah demi mewujudkan tujuan nasional. Salah satu contoh diantaranya adalah dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter guna mengubah pola pendidikan dari berorientasi terhadap hasil dan materi ke pendidikan sebagai proses. Untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013 dalam mewujudkan pola pendidikan sebagai proses tersebut, penggunaan media pembelajaran permainan bisa menjadi alternatif pilihan, salah satunya adalah media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) melalui model ASSURE sekaligus menilai kelayakan MoGe (Monopoli Geografi) sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan menganalisis hubungan antara manusia dengan lingkungan sebagai akibat dari dinamika atmosfer. Untuk selanjutnya, media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) tersebut akan diujicobakan pada 2 kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dari populasi keseluruhan 9 kelas X MAN Mojosari melalui penelitian eksperimental semu (*quasi experimental*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotor siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran biasa (*power point*) atau tidak menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi).

Dari hasil penelitian ini, diperoleh MoGe (Monopoli Geografi) yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media yang mencapai presentase sebesar 91,00%, yang mencakup penilaian aspek format media, aspek visual, aspek bahasa, aspek fungsi dan kualitas media, dan aspek teknis media. Sedangkan berdasarkan ahli materi, penilaian MoGe (Monopoli Geografi) mencapai presentase 96,67% yang mencakup aspek kualitas isi, aspek kognitif, dan aspek afektif.

Setelah diujicobakan pada 2 kelas sampel penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kedua sampel kelas tersebut, dengan ketentuan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi), baik pada ranah afektif, kognitif, maupun psikomotor.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, MoGe (Monopoli Geografi), *Power Point*, ASSURE, dan *Quasi Experimental*.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOGE (MONOPOLI GEOGRAFI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN MENGANALISIS HUBUNGAN ANTARA MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN SEBAGAI AKIBAT DARI DINAMIKA ATMOSFER DI KELAS X MAN MOJOSARI

Vivi Agustin

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, be_strong63@yahoo.co.id

PC Subyantoro

Dosen Pembimbing Mahasiswa

Abstract

The improvement of education quality has been persistently carried on by the government to attain the national goal. One effort taken is such an implementation of the 2013 curriculum which is based on the competence and character. This implementation of 2013 curriculum is intended to change the education system from result oriented to the process oriented. To support this program, the use of game learning medium can be the alternative choice for example, MoGe Learning Medium (Monopoli Geografi).

This research is kind of research and development, namely developing the MoGe (Monopoli Geografi) learning medium by ASSURE model. It also intends to evaluate MoGe as the learning medium which concerns with the relationship between human and society as the result of atmospheric dynamic. For the implementation, MoGe will be tested on 2 classes (experimental and control class) from overall population which contains 9 classes of X MAN Mojosari by using experimental research (quasi experimental). It is committed to know the differences between affective, cognitive, and psychomotoric result of students who use MoGe learning and they don't use this learning medium.

This research results that MoGe is proper to use as the learning medium based on media and materi expert. Media expert says that MoGe attains 91,00% covering medium format, visual, language, quality, and technical medium aspect assessment. Meanwhile, materi expert says that MoGe reaches 96,67% which covers quality, content, cognitive and affective aspect.

After testing toward 2 classes sample above, it obtains significant difference about the learning result. The result says that students within experimental class acquire better result rather than the students within control class who do not practice MoGe learning medium. It covers the affective, cognitive and psychomotoric aspect.

Keywords: Research and development, learning medium, MoGe (Monopoli Geografi), Power Point, ASSURE, and Quasi Experimental.



PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan pemerintah demi mewujudkan tujuan nasional yakni meningkatkan mutu pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Upaya tersebut di antaranya adalah dengan dikeluarkannya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pada tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standart Nasional Pendidikan (SNP) yang telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang diberlakukannya kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter. Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter ini diharapkan mampu memecahkan berbagai persoalan bangsa, khususnya dalam bidang pendidikan, dengan mempersiapkan peserta didik, melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap sistem pendidikan secara efektif, efisien, dan berhasil guna (Mulyasa, 2013:4).

Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter ingin mengubah pola pendidikan dari berorientasi terhadap hasil dan materi ke pendidikan sebagai proses dengan kualifikasi kemampuan lulus mencakup tiga aspek, yakni afektif, kognitif, dan psikomotor (Mulyasa, 2013:42). Proses yang dimaksud telah memiliki standar yang ditetapkan oleh pemerintah dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, yang telah disempurnakan dengan Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa,

Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Kunci sukses keberhasilan Kurikulum 2013 dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional, menurut Mulyasa (2013:39), dipengaruhi oleh beberapa faktor. *Pertama*, kepemimpinan kepala sekolah. Kepemimpinan kepala sekolah merupakan salah satu faktor penentu yang dapat menggerakkan sumber daya sekolah untuk dapat mewujudkan visi, misi, tujuan, dan sasaran sekolah melalui program-program yang dilaksanakan secara terencana dan bertahap. Oleh karena itu, dalam menyelesaikan implementasi Kurikulum 2013 diperlukan kepala sekolah yang mandiri dan profesional dengan kemampuan manajemen serta kepemimpinan yang tangguh. *Kedua*, kreativitas guru. Kreativitas guru sangat diperlukan karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar. *Ketiga*, aktivitas belajar siswa. Dalam rangka mendorong dan mengembangkan

aktivitas belajar siswa, guru harus mampu mendisiplinkan siswa. Guru juga harus mampu membantu siswa mengembangkan pola perilakunya, meningkatkan standar perilakunya, dan melaksanakan aturan sebagai alat untuk menegakkan disiplin dalam setiap aktivitas siswa. *Keempat*, sosialisasi. Sosialisasi Kurikulum 2013 sangat penting dilakukan agar semua pihak yang terlibat dalam implementasinya di lapangan paham dengan perubahan yang harus dilakukan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing. *Kelima*, fasilitas dan sumber belajar. Fasilitas dan sumber belajar yang memadai dapat mendukung keterlaksanaan secara optimal kurikulum yang sudah dirancang. Dalam hal ini, kreatifitas guru perlu senantiasa ditingkatkan untuk membuat dan mengembangkan alat-alat pembelajaran. *Keenam*, lingkungan yang kondusif. Lingkungan yang kondusif merupakan iklim yang dapat membangkitkan nafsu, gairah, dan semangat belajar. Iklim belajar yang kondusif merupakan faktor pendorong yang memberikan daya tarik tersendiri bagi proses belajar, sebaliknya iklim belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan. Dan dalam hal ini, lagi-lagi kreativitas guru diperlukan untuk mendukung terciptanya lingkungan yang kondusif tersebut. *Ketujuh*, partisipasi warga sekolah, khususnya tenaga kependidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh keberhasilan kepala sekolah dalam memberdayakan seluruh warga sekolah, khususnya tenaga kependidikan yang tersedia.

Dari ketujuh faktor tersebut, lima di antaranya berkaitan erat dengan guru, terutama dari segi kreativitasnya dalam mengajar, menyediakan alat pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Jadi secara garis besar, kunci sukses keberhasilan implementasi kurikulum 2013 terletak pada guru.

Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (1989:4) bahwa pekerjaan guru merupakan pekerjaan profesional sehingga diperlukan kemampuan dan kesanggupan dalam menjalankan perannya sebagai guru, pengajar, pembimbing, administrator, dan sebagai pembina ilmu. Salah satu segi dari pembina ilmu tersebut adalah bahwa seorang guru dituntut untuk menguasai metodologi media pembelajaran yang mencakup pemahaman akan media pembelajaran, keterampilan memilih media pembelajaran, serta keterampilan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Dalam hubungannya dengan Kurikulum 2013, penggunaan media merupakan salah alternatif yang bisa dipilih untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran, terutama dalam mewujudkan proses pembelajaran seperti yang dikemukakan sebelumnya. Hal

ini diperkuat oleh pendapat Sudjana (2005:2) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.

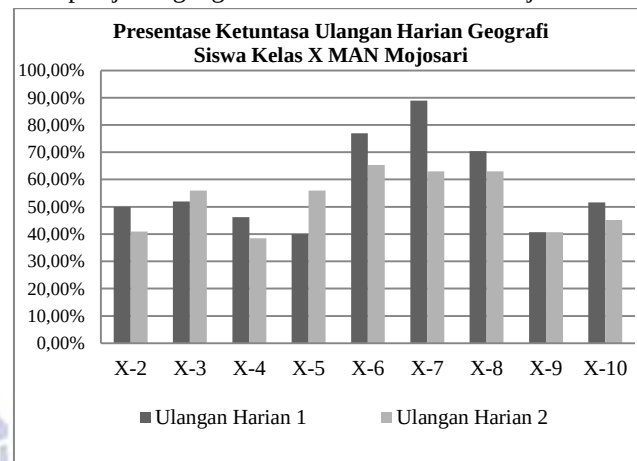
Dari berbagai uraian yang telah dijabarkan di atas, maka perlu segera dilakukan penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk menyongsong implementasi Kurikulum 2013 yang segera diterapkan di seluruh sekolah di Indonesia, baik sekolah negeri maupun swasta. Media pembelajaran yang dikembangkan ini haruslah bisa mendukung implementasi Kurikulum 2013 dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional.

Mengerucut pada kriteria proses pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Standar Pendidikan Nasional yang telah dijelaskan sebelumnya, yakni bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik, penggunaan media pembelajaran permainan bisa menjadi solusinya. Media pembelajaran permainan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam sebuah proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media pembelajaran permainan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang selanjutnya akan dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam belajar. Dengan begitu, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih maksimal sehingga akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Pengajaran geografi hakikatnya adalah pengajaran tentang gejala-gejala geografi yang tersebar di permukaan bumi. Untuk memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi gejala-gejala geografi tersebut kepada siswa, maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam mengatasi keterbatasan daya jangkauan dan pandangan manusia, yaitu berupa peta, atlas, atau globe. Ketiga media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran utama pada proses pembelajaran geografi (Sumaatmadja, 1997:79).

Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada Burhanuddin, selaku guru mata pelajaran geografi MAN Mojokari pada tanggal 4 Desember 2013, diperoleh data tentang hasil ulangan harian mata pelajaran geografi siswa kelas X MAN Mojokari yang telah beberapa kali dilakukan. Dari data hasil ulangan harian mata pelajaran geografi siswa tersebut diperoleh hasil yang kurang memuaskan, yang ditandai dengan banyaknya nilai yang di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu ≥ 76 . Berikut

merupakan presentase ketuntasan hasil ulangan harian mata pelajaran geografi siswa kelas X MAN Mojokari:



Gambar 1 Presentase Ketuntasan Ulangan Harian Geografi Siswa Kelas X MAN Mojokari (Data primer yang telah diolah, 2014)

Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil ulangan harian siswa kelas X, mulai dari kelas X-2 sampai dengan kelas X-10, baik pada ulangan harian 1 maupun ulangan harian 2, tidak pernah mencapai 90,00%. Bahkan terdapat beberapa hasil ulangan harian siswa yang mencapai presentase ketuntasan di bawah 40,00%.

Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa ternyata dalam proses pembelajaran geografi, media pembelajaran yang digunakan guru selama ini bersifat monoton dan kurang bervariasi, yakni hanya berupa *powerpoint*. Media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi seperti itu pada akhirnya akan membuat proses pembelajaran berlangsung secara monoton juga. Hal ini jelas kurang sesuai dengan standar proses pembelajaran yang telah ditetapkan dimana proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Selain itu, dari wawancara tersebut juga diketahui bahwa materi atmosfer merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran geografi kelas X Semester Genap yang cukup membingungkan dan membosankan bagi siswa. Materi yang cukup padat dengan jenis pengetahuan faktual (hafalan) dan konseptual (pemahaman), semakin membuat siswa merasa jenuh. Hal ini pada akhirnya menuntut kreativitas guru untuk menggunakan sebuah media pembelajaran guna menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa perlu melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran permainan untuk mata pelajaran geografi guna menyongsong implementasi Kurikulum 2013 di

sekolah sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan tentunya disesuaikan dengan orientasi pendidikan menurut Kurikulum 2013 yaitu pendidikan yang berorientasi pada proses dengan kualifikasi kemampuan lulus yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, media pembelajaran permainan untuk mata pelajaran geografi ini juga disesuaikan dengan karakteristik geografi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi gejala-gejala geografi kepada siswa.

Masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah bagaimana kelayakan MoGe (Monopoli Geografi) sebagai media pembelajaran serta bagaimana perbedaan perbedaan hasil belajar ranah siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa yang tidak menggunakan media, baik pada ranah afektif, kognitif, maupun psikomotor.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran MoGe pada pokok bahasan menganalisis hubungan antara manusia dengan lingkungan sebagai akibat dari dinamika atmosfer untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran MoGe ini akan dilakukan di Universitas Negeri Surabaya dan untuk selanjutnya media akan diujicobakan kepada siswa kelas X MAN Mojosari pada Semester Genap tahun ajaran 2013/2014.

Sampel penelitian diambil melalui teknik *sampling purposive* berdasarkan kemampuan awal siswa dengan memilih 2 kelas dari jumlah keseluruhan 9 kelas X di MAN Mojosari, yang terdiri dari 1 kelas eksperimen yang menggunakan MoGe dan 1 kelas kontrol yang tidak menggunakan MoGe namun menggunakan media pembelajaran yang sudah biasa digunakan yaitu *power point*.

Prosedur penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran MoGe ini berpedoman pada model ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Analyze Learner* (Menganalisis Siswa), *State Standart and Objective* (Merumuskan Standart dan Tujuan Pembelajaran), *Select Strategy, Method, Media and Material* (Memilih Strategi, Metode, Media dan Bahan Ajar), *Utilize Media and Material* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar), *Require Learner Participant* (Mengikutsertakan Partisipasi Siswa), dan *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi) (Smaldino, 2012:112).

Pengujian dilakukan melalui model eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasi eksperimental design*). Bentuk desain eksperimen semu yang dipilih adalah desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group design*).

Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik wawancara tidak terstruktur, angket, observasi, dan tes.

Untuk menentukan soal pretest dan posttest yang digunakan, soal-soal terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan perhitungan analisis butir soal untuk mengetahui kevalidan soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan tingkat kesulitan soal. Sementara untuk kelayakan perangkat dan media pembelajaran serta keterlaksanaan pembelajaran, analisis dilakukan melalui perhitungan presentase. Selanjutnya analisis perbedaan hasil belajar ranah afektif, kognitif, dan psikomotor dilakukan dengan menggunakan perhitungan SPSS melalui uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran MoGe ini telah dilaksanakan pada 29 Januari 2014 s/d 3 April 2014. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model ASSURE yang diperkenalkan oleh Heinich, Molanda, Russell dan kemudian disempurnakan oleh Smaldino, Lowther, dan Russell, yang meliputi 6 tahapan. Berikut merupakan hasil penelitian pada masing-masing tahapan tersebut:

a. *Analyze Learner* (Menganalisis Siswa)

Pada tahap menganalisis siswa, terdapat tiga kunci utama yang harus dipertimbangkan, yaitu karakteristik umum, kecakapan dasar spesifik, dan gaya belajar (Smaldino, dkk., 2012:112). Dalam hal ini, peneliti telah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi kelas X MAN Mojosari.

Dalam menganalisis karakteristik umum siswa, diperoleh hasil bahwa siswa yang menjadi populasi penelitian berusia antara 14 sampai 16 tahun. Jadi, tidak ada perbedaan usia yang cukup jauh pada masing-masing siswa. Dari segi suku bangsa, populasi penelitian tergolong bersifat homogen karena sebagian besar siswa berasal dari suku bangsa yang sama yakni suku Jawa. Dari segi jenis kelamin, subjek penelitian memiliki komposisi yang kurang seimbang. Jumlah siswa jenis kelamin perempuan dan laki-laki tidak sama dalam satu kelasnya. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa ketertarikan siswa pada mata pelajaran geografi kurang. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung, masih banyak ditemukan siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru atau sibuk dengan kegiatannya lain, seperti mengobrol.

Dari segi keckapan dasar spesifik, diketahui bahwa siswa telah menerima materi atmosfer pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) kelas V dan mata pelajaran IPS terpadu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII.

Dalam hal gaya belajar, peneiti tidak melakukan penelitian lebih lanjut tentang gaya belajar siswa. Namun, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran MoGe, yang dapat mengakomodasi ketiga macam gaya belajar yang ada, yang mencakup gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

b. State Standart and Objective (Merumuskan Standart dan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahap ini, pemilihan standar dan tujuan pembelajaran dilakukan peneliti dengan mengacu pada silabus yang telah disusun oleh pemerintah berdasarkan kurikulum baru, yaitu Kurikulum 2013. Materi pokok yang dipilih adalah hubungan manusia dengan lingkungan akibat dinamika atmosfer.

c. Select Strategy, Method, Media, and Material (Memilih Strategi, Metode, Media, dan Bahan Ajar)

Secara keseluruhan, rincian tentang pemilihan dan rencana pembelajaran telah tertuang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan silabus yang telah dikeluarkan oleh pemerintah dan telah divalidasi oleh ahli yaitu Burhanuddin, selaku guru geografi kelas X MAN Mojosari sepertimyang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Aspek penskoran	%	Keterangan
Kesesuaian dengan silabus (khususnya dengan KD)	100,00	Sangat Layak
Kecukupan dengan kejelasan identitas	100,00	Sangat Layak
Kejelasan materi pembelajaran	80,00	Layak
Operasional langkah-langkah pembelajaran	80,00	Layak
Keruntutan langkah-langkah pembelajaran	100,00	Sangat Layak
Kesesuaian dengan strategi pembelajaran	80,00	Layak
Kecukupan dengan sumber belajar	100,00	Sangat Layak
Kesesuaian dengan sumber penilaian	100,00	Sangat Layak
Kejelasan penggunaan bahasa	100,00	Sangat Layak
Presentase keseluruhan	93,33	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa 6 aspek dari keseluruhan aspek penskoran yang ada mendapat penilaian 100% atau tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan 3 aspek penskoran lain mendapat penilaian hanya sebesar 80% atau dalam kategori “Layak”, yaitu pada aspek kejelasan materi pembelajaran, aspek operasional

langkah-langkah pembelajaran, serta aspek kesesuaian dengan strategi pembelajaran. Namun, secara keseluruhan, tidak ada hal yang perlu untuk dilakukan revisi.

Media pembelajaran yang diterapkan adalah media pembelajaran MoGe yang merupakan adaptasi dari permainan monopoli pada umumnya yang berisi berbagai macam petak. Jika petak-petak monopoli pada umumnya berbentuk persegi panjang-persegi panjang yang berjajar, maka pada MoGe ini, petak berbentuk peta Indonesia yang dilengkapi dengan keterangan-keterangan mengenai karakteristik tiap wilayah. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi pada siswa, sesuai dengan hakikat pengajaran geografi.

Pada tahap ini, sejumlah 60 butir soal pada materi hubungan manusia dengan lingkungan akibat dinamika atmosfer diujicobakan ke kelas lain untuk selanjutnya dilakukan analisis butir soal yang terbagi dalam empat tahap, yaitu validitas item, reliabilitas soal, daya beda, dan tingkat kesulitan soal.

Berikut merupakan hasil perhitungan validitas item:

Tabel 2 Data Hasil Perhitungan Validasi Item Soal

Klasifikasi	Nomor Soal
Valid	4, 5, 8, 9, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 30, 33, 34, 38, 40, 42, 44, 45, 46, 47, 50, 53, 54, 59, 60
Tidak Valid	1, 2, 3, 6, 7, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 23, 24, 25, 29, 31, 32, 35, 36, 37, 39, 41, 43, 48, 49, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 58

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa dari 60 item soal yang diujicobakan, hanya ada 28 item soal yang tergolong valid dan dapat digunakan untuk pretest dan postests. Sedangkan 32 soal lainnya yang tergolong tidak valid harus dibuang.

Setelah dilakukan uji validitas item soal, 60 soal tersebut selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas dengan menggunakan metode ganjil-genap yang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3 Data Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal

r_{11}	r_{tabel}	Kriteria
0,740	0,388	Reliabel

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Tabel di atas menunjukkan bahwa r_{11} adalah sebesar 0,740 dan r_{tabel} adalah sebesar 0,388 sehingga $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Jadi dengan kata lain dapat dikatakan bahwa item soal-soal tersebut reliabel.

Perhitungan selanjutnya adalah perhitungan daya beda soal yang dilakukan untuk menilai kemampuan soal dalam membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2006:211) yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4 Data Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

Kriteria	Nomor Soal
Jelek	1, 2, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 16, 18, 23, 24, 25, 29, 31, 32, 35, 37, 39, 41, 42, 43, 46, 48, 49, 51, 52, 55, 56, 57, 58
Cukup	4, 8, 10, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 30, 38, 40, 44, 45, 47, 50, 53, 59, 60
Baik	5, 19, 33, 34, 54

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa sebanyak 32 item soal tergolong dalam kategori “Jelek”, 23 soal item soal tergolong dalam kategori “cukup”, dan 5 item soal tergolong dalam kategori “baik”. Item soal yang tergolong dalam kategori “cukup” dan “baik”, masih bisa dipakai. Sedangkan soal dengan kategori “Jelek” tidak bisa dipakai dan harus dibuang. Jadi, berdasarkan perhitungan daya beda soal, ada sebanyak 28 item soal yang masih bisa dipakai.

Tahap terakhir dalam proses analisis butir soal adalah perhitungan tingkat kesulitan soal yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Data Hasil Perhitungan Tingkat Kesulitan Soal

Kriteria	Nomor Soal
Mudah	1, 19, 40
Sedang	3, 4, 5, 6, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 22, 27, 30, 32, 34, 38, 39, 41, 42, 45, 46, 48, 50, 53, 34, 59, 60
Sukar	2, 7, 8, 11, 12, 16, 18, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 36, 37, 43, 44, 47, 49, 51, 52, 55, 56, 57, 58

Sumber : Data primer yang telah diolah (2014)

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 28 item soal tergolong “sukar”, sebanyak 29 item soal tergolong “sedang”, dan sebanyak 3 item soal tergolong “mudah”.

Berdasarkan keempat tahapan dalam analisis butir soal tersebut, selanjutnya dipilih soal-soal yang tergolong “valid”, memiliki daya beda yang tergolong “cukup” atau “baik”, serta dengan komposisi tingkat kesulitan soal “sedang” lebih banyak daripada soal-soal yang “mudah” atau “sukar”. Hasilnya, terpilih sejumlah 25 soal yang dapat digunakan sebagai soal pretest dan posttest. Meski soal-soal yang terpilih tersebut tidak sebanyak soal uji coba yaitu sebanyak 60 soal, namun 25 soal-soal yang terpilih tersebut sudah mewakili keseluruhan indikator pembelajaran yang telah disusun.

Selanjutnya, 25 soal tersebut digunakan sebagai soal pretest yang diujikan kepada seluruh populasi yakni sejumlah 9 kelas X MAN Mojokari dan posttest yang diujikan pada seluruh sampel yakni 2 kelas, yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukan pretest, dilakukan pengkategorian ketuntasan nilai siswa berdasarkan KKM yakni sebesar ≥ 76 , dan selanjutnya dipilih 2

kelas yang memiliki rata-rata nilai kelas yang hampir sama, yaitu kelas X-9 dan kelas X-10. Nilai rata-rata hasil pretest kelas X-9 menunjukkan angka 33,33 sedangkan kelas X-10 menunjukkan angka 34,19. Jadi selisih nilai rata-rata hasil pretest kedua kelas tersebut hanya sebesar 0,84.

Setelah itu, dilakukan uji *independent sample t-test* yang diperoleh hasil p sebesar 0,696 atau $p > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan antara hasil pretest kelas X-9 dan kelas X-10. Dasar inilah yang selanjutnya menjadikan kelas X-9 dan kelas X-10 sebagai sampel penelitian (kelas X-9 sebagai kelas kontrol dan kelas X-10 sebagai kelas eksperimen).

d. *Utilize Media and Material* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar)

Pada tahap menggunakan media dan bahan ajar, model ASSURE menerapkan proses 5P, yaitu *Preview, Prepare, Prepare, Prepare, dan Provide*.

Pertama, *Preview* (Pratinjau Media dan Bahan Ajar). Pada tahap ini, dilakukan penilaian media pembelajaran MoGe yang telah dibuat. Penilaian media pembelajaran MoGe ini tidak dilakukan sendiri oleh peneliti, melainkan dengan bantuan pada ahli media yakni Perdana, selaku dosen mata kuliah media pembelajaran dan ahli materi yaitu Burhanuddin selaku guru Geografi MAN Mojokari.

Berikut merupakan tabel hasil penilaian media pembelajaran MoGe oleh ahli media:

Tabel 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) oleh Ahli Media

Aspek yang Dinilai	%	Keterangan
Komponen Aspek Format Media	80,00	Layak
Komponen Aspek Visual	90,00	Sangat Layak
Komponen Aspek Bahasa	80,00	Layak
Komponen Aspek Fungsi atau Kualitas Media	94,29	Sangat Layak
Komponen Aspek Teknis Media	86,67	Sangat Layak
Total Keseluruhan Aspek	91,00	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Seperti yang dapat dilihat pada tabel tersebut bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran MoGe oleh ahli media ini terbagi dalam beberapa aspek penilaian. Aspek pertama adalah aspek format media dengan presentase penilaian mencapai 95,00% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek kedua adalah aspek visual dengan presentase penilaian mencapai 90,00% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek ketiga adalah aspek bahasa dengan presentase penilaian mencapai 80,00% atau dalam kategori “Layak”. Aspek keempat adalah aspek fungsi dan kualitas media dengan presentase penilaian mencapai 94,29% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek terakhir adalah aspek teknis media dengan presentase penilaian mencapai 86,67% atau

dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, presentase penilaian mencapai 91,00% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Jadi, ditinjau dari aspek media pembelajaran, MoGe ini sangat layak sebagai media pembelajaran.

Sedangkan dari aspek materi, hasil penilaian media pembelajaran MoGe dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Validasi Media Pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) oleh Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	%	Keterangan
Komponen Aspek Kualitas Isi	100,00	Sangat Layak
Komponen Aspek Kognitif	93,33	Sangat Layak
Komponen Aspek Afektif	95,00	Sangat Layak
Total Keseluruhan Aspek	96,67	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Berdasarkan penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, presentase aspek kualitas isi MoGe ini adalah sebesar 100,00% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan presentase aspek kognitif, hanya mencapai 93,33% meski masih dalam kategori “Sangat Layak”. Dan berdasarkan aspek afektif, presentase penilaian mencapai 95,00% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Jadi secara keseluruhan, presentase kelayakan media pembelajaran MoGe berdasarkan penilaian ahli materi mencapai 96,67% dan tergolong dalam kategori “Sangat Layak”.

Kedua, *Prepare* (Menyiapkan Media). Pada tahap ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan media pembelajaran yaitu MoGe, Buku Panduan Geografi kelas X, dan tugas harian. Dalam menyiapkan MoGe, perlu diperhatikan beberapa komponen antara lain papan MoGe, bidak-bidak pemain, dadu, kartu-kartu pertanyaan, uang-uang monopoli, kartu Dana Umum, kartu Kesempatan, kartu Geo Info, kartu Tahukah Kamu, serta kartu Tahanan. Untuk buku panduan, peneliti tidak mengharuskan buku panduan khusus karena memang sekolah juga tidak mengharuskan buku panduan khusus. Tugas harian adalah tugas yang diberikan pada siswa di tiap pertemuan yang berupa tugas untuk menilai ranah psikomotor siswa.

Ketiga, *Prepare* (Menyiapkan Lingkungan). Dalam pembelajaran dengan media pembelajaran MoGe, tidak diperlukan ruangan khusus. Ruang yang dipakai adalah ruang kelas dengan penataan tempat duduk secara berkelompok.

Keempat, *Prepare* (Menyiapkan Siswa). Sebelumnya siswa terlebih dahulu dibagi ke dalam 5 kelompok kecil dengan beranggotakan 6 sampai 7 anak per kelompok. Kemudian pada saat awal kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan proses pemanasan terlebih dahulu yaitu dengan melakukan

apersepsi, memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari suatu materi, dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

Hal ini didukung pernyataan Smaldino, dkk. (2012:133) yang mengatakan bahwa apa yang dipelajari dari sebuah kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana siswa dipersiapkan untuk mata pelajaran tersebut dengan memberikan sebuah pengantar, sebuah alasan, sebuah motivasi, dan isyarat-isyarat yang mengarah pada materi.

Kelima, *Provide* (Menyediakan Pengalaman Belajar). Pengalaman belajar yang diberikan pada siswa adalah pengalaman belajar dan bermain dengan menggunakan media pembelajaran MoGe.

e. *Require Learner Participant* (Mengikutsertakan Partisipasi Siswa)

Media pembelajaran MoGe ini mengharuskan partisipasi siswa dalam permainannya. Satu set media pembelajaran MoGe digunakan untuk 6 sampai 7 siswa. Satu siswa bertindak sebagai pegawai bank dan siswa lainnya bertindak sebagai pemain.

Sementara siswa bermain, guru berkeliling untuk memantau jalannya permainan pada masing-masing kelompok. Tidak hanya itu, guru juga diwajibkan melakukan serangkaian kegiatan lain yang telah tersusun pada “langkah-langkah pembelajaran” di RPP untuk mendukung jalannya kegiatan pembelajaran.

Berikut merupakan hasil observasi kegiatan guru di kelas eksperimen:

Tabel 8. Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Kegiatan Pembelajaran	Keterlaksanaan		
	1	2	3
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)			
Fase 1 (Presentasi Kelas)	100,00	100,00	100,00
Kegiatan Inti (75 Menit)			
Fase 2 (Belajar Tim)	100,00	100,00	100,00
Fase 3 (Kuis)	100,00	100,00	80,00
Kegiatan Penutup (5 Menit)			
Fase 4 (Penghargaan Tim)	100,00	66,67	100,00
Presentase Keterlaksanaan	100,00	93,33	96,00

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa keterlaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan pertama mencapai 100,00%. Lalu kemudian menurun pada pertemuan kedua yaitu menjadi sebesar 93,33%. Namun pada pertemuan ketiga, presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan lagi hingga mencapai 96,00%.

Penurunan presentase keterlaksanaan pada pertemuan kedua disebabkan karena tidak

terlaksananya salah satu kegiatan pembelajaran pada fase 4 (penghargaan tim), yaitu kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran serta mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan berupa pola pikir dan dapat bertindak secara arif terhadap lingkungan. Sedangkan penurunan presentase keterlaksanaan pada pertemuan ketiga disebabkan karena tidak terlaksananya salah satu kegiatan pembelajaran pada fase 3 (kuis), yaitu kegiatan menyampaikan aturan main dalam menggunakan media pembelajaran MoGe. Namun, hal ini dilakukan karena siswa sudah mengetahui dan paham akan langkah-langkah dan aturan-aturan dalam media pembelajaran MoGe. Jadi, dengan harapan agar waktu lebih efisien maka kegiatan ini tidak dilaksanakan.

Pada penelitian ini, observasi kegiatan guru tidak hanya dilakukan pada kelas eksperimen saja, tetapi juga dilakukan pada kelas kontrol sebagai pembandingan dari kelas eksperimen. Berikut merupakan hasil observasi kegiatan guru di kelas kontrol:

Tabel 9. Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Kegiatan Pembelajaran	Keterlaksanaan		
	1	2	3
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)			
Fase 1 (Menyampaikan Tujuan Dan Memotivasi)	100,00	66,67	66,67
Kegiatan Inti (70 Menit)			
Fase 2 (Menyajikan Informasi)	100,00	100,00	100,00
Fase 3 (Menyajikan Informasi)	100,00	100,00	100,00
Fase 4 (Membimbing Kelompok Belajar)	100,00	100,00	100,00
Fase 5 (Evaluasi)	100,00	100,00	100,00
Kegiatan Penutup (10 Menit)			
Fase 6 (Penghargaan Tim)	100,00	33,33	33,33
	100,00	83,33	83,33

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Berdasarkan ketiga tabel tersebut, dapat dilihat bahwa keterlaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan pertama mencapai 100,00%. Lalu kemudian menurun pada pertemuan kedua dan ketiga yaitu menjadi sebesar 83,33%.

Penurunan presentase keterlaksanaan pada pertemuan kedua dan ketiga disebabkan karena tidak terlaksananya satu kegiatan pembelajaran pada fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi), yaitu kegiatan memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini dan dua kegiatan pembelajaran pada fase 6 (penghargaan tim), yaitu menyimpulkan hasil pembelajaran serta mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan berupa pola pikir dan dapat bertindak secara arif terhadap lingkungan serta

memberikan penghargaan kepada kelompok yang berkinerja baik

f. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Tahap menilai dan merevisi ini, terbagi menjadi dua tahap seperti yang dikatakan oleh Smaldino, dkk (2012:139). Pertama adalah tahap menilai prestasi siswa atau dalam hal ini adalah penilaian hasil belajar. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang telah disusun. Tahap ini juga menentukan keterlanjutan tahap kedua yaitu tahap revisi. Apabila setelah dilakukan tahap penilaian hasil belajar siswa diperoleh hasil yang kurang memuaskan, maka perlu untuk dilakukan revisi. Sebaliknya apabila setelah dilakukan tahap penilaian hasil belajar siswa diperoleh hasil yang memuaskan, maka tidak perlu untuk dilakukan revisi karena hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan.

Tahap pertama atau tahap penilaian prestasi siswa dilakukan dengan melakukan penilaian hasil belajar siswa yang terbagi dalam hasil belajar ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor.

Pertama, penilaian hasil belajar ranah afektif. Berdasarkan data hasil belajar ranah afektif siswa, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 80,90 sedangkan nilai rata kelas kontrol hanya sebesar 72,60. Dengan selisih angka sebesar 8,3, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar ranah afektif siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah afektif siswa kelas kontrol.

Sementara berdasarkan uji *independent sample t test* diketahui bahwa p menunjukkan angka sebesar 0,000 atau bisa dikatakan bahwa $p < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah afektif siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kedua, penilaian hasil belajar siswa ranah kognitif yang terbagi menjadi tiga, yaitu (1) uji *paired sample t test* hasil pretest dan posttest kelas kontrol yang diperoleh hasil $p = 0,000$ atau $p < 0,05$ yang berarti bahwa ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelas kontrol. Karena pada kelas kontrol terdapat perbedaan yang sangat mencolok antara hasil rata-rata pretest dan pada posttest dengan selisih sebesar 43,11, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan perhitungan nilai rata-rata kelas dan uji *paired sample t test*, terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar ranah kognitif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran MoGe. (2) uji *paired sample t test* hasil pretest dan posttest kelas eksperimen yang

diperoleh hasil $p = 0,000$ atau $p < 0,05$ yang berarti bahwa ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelas eksperimen. Karena pada kelas eksperimen terdapat perbedaan yang sangat mencolok antara hasil rata-rata pretest dan posttest dengan selisih sebesar 46,71, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar ranah kognitif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MoGe. (3) uji *independent sample t test* hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh hasil $p = 0,001$ atau $p < 0,05$ yang berarti bahwa ada perbedaan antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil posttest, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 82,58 sedangkan nilai rata kelas kontrol hanya sebesar 76,44. Dengan selisih angka sebesar 8,3, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah afektif siswa kelas kontrol.

Ketiga, penilaian hasil belajar ranah psikomotor. Berdasarkan data hasil belajar ranah psikomotor siswa, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 83,85 sedangkan nilai rata kelas kontrol hanya sebesar 81,30. Dengan selisih angka sebesar 2,55, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas kontrol.

Sementara berdasarkan uji *independent sample t test* diketahui bahwa p menunjukkan angka sebesar 0,000 atau bisa dikatakan bahwa $p < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Setelah melakukan penilaian prestasi siswa, yang selanjutnya harus dilakukan adalah mengevaluasi dan merevisi. Namun karena hasil dari penilaian hasil belajar siswa yang terbagi dalam hasil belajar ranah afektif, kognitif, dan psikomotor siswa menunjukkan hasil yang baik, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka berdasarkan hasil penilaian prestasi belajar, media pembelajaran MoGe yang dikembangkan tidak akan direvisi.

Pada tahap mengevaluasi dan merevisi, masih terdapat dua hal lagi yang menjadi dasar untuk melakukan tahap ini. Dasar yang pertama adalah dari hasil validasi media pembelajaran. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa hasil validasi media pembelajaran MoGe mendapat presentase kelayakan

berdasarkan ahli media sebesar 91,00% dan ahli materi sebesar 96,67% atau dalam kategori “Sangat Layak” dengan tanpa revisi. Berdasarkan alasan tersebut, maka media pembelajaran MoGe ini tidak akan dilakukan revisi.

Dasar yang kedua adalah dari lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran MoGe yang diperoleh hasil bahwa sebanyak 99,04% siswa merasa tertarik dengan media pembelajaran MoGe, 97,44% siswa menyatakan bahwa bahasa dan petunjuk permainan dalam MoGe sudah jelas, 98,46% siswa menyatakan MoGe dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, dan 100,00% siswa berpendapat bahwa MoGe layak menjadi media pembelajaran. Jadi, berdasarkan perhitungan lembar angket respon siswa, media pembelajaran MoGe ini tidak akan direvisi.

Selanjutnya, perlu dilihat pula komentar dan saran perbaikan pada lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran MoGe yang telah diberikan. Hanya terdapat 12 siswa yang memberikan komentar dan saran perbaikan dari keseluruhan 31 siswa. Berikut merupakan komentar dan saran perbaikan dari masing-masing siswa tersebut:

Tabel 10 Komentar dan Saran Perbaikan Media Pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi)

No.	Isi
1	Permainannya asyik karena pertanyaan-pertanyaannya menyangkut pelajaran
2	Permainan MoGe sangat seru dan melatih kejujuran. Saya merasa dengan permainan MoGe saya menjadi lebih mudah memahami pelajaran geografi
3	Permainan MoGe (Monopoli Geografi) sangat menarik karena dapat membuat siswa lebih giat belajar
4	Permainan monopoli sangat asyik dan seru karena dengan permainan monopoli saya lebih giat belajar
5	Pembelajaran dengan cara MoGe sangat menarik dan membuat kami menjadi tambah semangat dalam belajar. Sebaiknya pembelajaran dengan cara MoGe tidak dilakukan seminggu sekali karena membuat kami sedikit bosan, sebaiknya dilakukan dua minggu sekali karena saya suka tanya jawab
6	Menurut saya permainan monopoli sangat menyenangkan dan tidak membosankan dan menurut saya permainan MoGe (Monopoli Geografi) layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran geografi
7	Metode pembelajaran ini cukup baik agar siswa tidak bosan dengan metode pembelajaran yang biasanya
8	Sangat menarik
9	MoGe sudah bagus, tapi lebih bagus lagi disamakan lagi dengan monopoli seperti kesempatan mendapatkan uang
10	Membuat monopoli pelajaran lain
11	Membantu belajar lebih menyenangkan
12	Dalam belajar dengan media MoGe tidak membosankan dan mudah dimengerti

Sumber: Data primer yang telah diolah (2014)

Dari berbagai komentar dan saran perbaikan tersebut dapat diambil beberapa poin yaitu, (1) Media MoGe merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, (2) Media MoGe dapat melatih kejujuran, (3) Media MoGe dapat membuat siswa lebih giat belajar, (4) Ada beberapa siswa yang

merasa bosan jika MoGe dilakukan setiap seminggu, dan (5) MoGe akan lebih menarik jika kesempatan mendapatkan uang disamakan dengan permainan monopoli sebenarnya.

Berdasarkan poin 1, 2, dan 3, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MoGe tidak perlu untuk dilakukan revisi karena komentar-komentar pada poin tersebut bersifat positif. Sedangkan untuk poin 4, komentar lebih menekankan pada waktu penggunaan MoGe yang terlalu sering sehingga membuat beberapa siswa bosan. Namun, untuk media pembelajaran MoGe itu sendiri sudah baik sehingga tidak perlu adanya revisi. Untuk poin 5, yang menyarankan adanya perubahan pada cara memperoleh uang agar disamakan seperti pada permainan monopoli pada umumnya, peneliti memiliki alasan tersendiri untuk tidak melakukan perubahan tersebut yaitu agar guru tetap dapat menilai tingkat keberhasilan pembelajaran siswa pada tiap pertemuan. Hal ini didukung oleh pernyataan Smaldino, dkk (2012:64) bahwa pada suatu media pembelajaran permainan berkualitas tinggi, penentuan kemenangan ditentukan oleh tindakan setiap pemain.

Jadi, berdasarkan dua hal yang menjadi dasar tersebut, yaitu hasil validasi media pembelajaran ahli media dan ahli materi, serta dari lembar angket respon siswa, media pembelajaran MoGe ini tidak akan direvisi.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan MoGe sebagai Media Pembelajaran

Kelayakan MoGe sebagai media pembelajaran, telah dinilai oleh para ahli dengan meninjau dua aspek yaitu aspek media dan aspek materi. Dari aspek media, penilaian MoGe dilakukan oleh ahli media yaitu Perdana, selaku dosen mata kuliah media pembelajaran. Sedangkan dari aspek materi, penilaian MoGe dilakukan oleh ahli materi yaitu Burhanudin, selaku guru mata pelajaran geografi. Penilaian tersebut dilakukan berdasarkan lembar validasi media yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan skala Likert.

Berdasarkan aspek media, penilaian kelayakan MoGe sebagai media pembelajaran, terbagi menjadi beberapa komponen penilaian, antara lain (1) komponen aspek format media, (2) komponen aspek visual, (3) komponen aspek bahasa, (4) komponen aspek fungsi atau kualitas media, dan (5) komponen aspek teknis media.

Pada komponen aspek format media, presentase penilaian mencapai 95,00%. Hal ini menunjukkan bahwa format MoGe sebagai media pembelajaran, yang mencakup sistematika penyajian soal, kejelasan

peraturan permainan, kesesuaian soal dengan indikator, dan penyajian komponen-komponen media, sudah “Sangat Layak”.

Untuk komponen aspek visual media, presentase penilaian mencapai 90,00%. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual (meliputi kualitas gambar, kualitas warna, kejelasan dan bentuk teks, serta desain dan ukuran) komponen-komponen MoGe, sudah “Sangat Layak” sehingga bisa menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam menggunakan pembelajaran MoGe.

Sedangkan pada komponen aspek bahasa, penilaian mencapai presentase sebesar 80,00% yang dalam skala Likert masuk dalam kategori “Layak”. Sehingga bisa dikatakan bahwa pemilihan bahasa yang digunakan pada komponen-komponen media pembelajaran MoGe, seperti papan permainan, kartu-kartu, dan lembar peraturan, mudah dipahami dan sudah sesuai dengan usia siswa.

Selanjutnya pada komponen aspek fungsi atau kualitas media, penilaian mencapai presentase sebesar 94,29% yang dalam skala Likert masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MoGe mampu menarik perhatian siswa, memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu (menimbulkan gairah belajar), melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Beberapa pendapat para ahli mendukung pernyataan tersebut. Diantaranya adalah Smaldino, dkk (2012:40) yang mengatakan bahwa media permainan bisa menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian para siswa. Sadiman (2011:78) juga menambahkan bahwa media permainan menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena terdapat unsur kompetisi dan keragu-ruguan di dalamnya.

Sementara itu, dalam hubungannya dengan fungsi media dalam membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, Sadiman (2011:79) telah mengatakan bahwa media pembelajaran permainan dapat memberikan umpan balik langsung secara cepat sehingga memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif dan komunikatif. Umpan balik ini bisa berasal dari guru, siswa lain, maupun dari media itu sendiri.

Tidak hanya itu, Sadiman, dkk (2011:78) juga menyampaikan bahwa media permainan memang sangat memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini jelas

mendukung penilaian media pembelajaran MoGe dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pernyataan pendukung lain pun disampaikan oleh Framberg yaitu mengenai fungsi media dalam memotivasi siswa. Framberg (dalam Sugiarsih, 2010:4) menjelaskan bahwa permainan dapat menghubungkan pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan. Bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

Dan yang terakhir adalah komponen aspek teknis media yang mendapat presentase nilai sebesar 86,67% yang berarti MoGe secara teknis sudah “Layak” untuk menjadi media pembelajaran.

Jadi secara keseluruhan, presentase penilaian MoGe ditinjau dari aspek media adalah sebesar 91,00% atau dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya adalah kelayakan MoGe ditinjau dari aspek materi. Berdasarkan aspek materi, penilaian kelayakan MoGe sebagai media pembelajaran, terbagi menjadi beberapa komponen penilaian, antara lain (1) komponen aspek kualitas isi, (2) komponen aspek kognitif, dan (3) komponen aspek afektif.

Pada komponen aspek kualitas isi, presentase penilaian mencapai 100,00%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MoGe yang dibuat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, isi materi dalam media telah sesuai dengan pokok bahasan, pemilihan penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan usia siswa dan mudah dimengerti, serta gambar dalam media yang telah sesuai dengan pokok bahasan. Jadi berdasarkan komponen aspek kualitas isi, dapat dikatakan bahwa MoGe “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran.

Untuk komponen aspek kognitif, presentase penilaian mencapai 93,33%. Hal ini berarti bahwa soal-soal dalam kartu pertanyaan sesuai dengan indikator pembelajaran dan skor dalam kartu pertanyaan juga sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Jadi berdasarkan komponen aspek kognitif, dapat dikatakan bahwa MoGe “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran.

Sedangkan untuk komponen aspek afektif, penilaian mencapai presentase sebesar 95,00%. Jadi berdasarkan komponen aspek afektif, dapat dikatakan bahwa MoGe “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran. Komponen aspek afektif yang dimaksud di sini mencakup kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan

siswa, serta melatih sikap menghargai, jujur, dan bertanggungjawab siswa.

Pendapat dari Mudjihartono (2009:9) mendukung pernyataan tersebut dengan mengatakan bahwa permainan akan mendorong timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa bertanggung jawab baik pada kelompok maupun anggotanya, kerjasama di antara anggota kelompok untuk tujuan bersama, rasa atau sikap mendahulukan kepentingan kelompok daripada kepentingan diri pribadi, dan sebagainya.

Jadi presentase penilaian MoGe ditinjau dari aspek materi adalah sebesar 96,67% atau dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran.

Secara keseluruhan, baik berdasarkan aspek media maupun materi, penilaian kelayakan MoGe mencapai 93,84% sehingga dapat disimpulkan bahwa MoGe sangat layak sebagai media pembelajaran.

2. Perbedaan Hasil Belajar Afektif Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran MoGe dengan Siswa yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran MoGe

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata kelas yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 8,3 angka lebih tinggi dibanding kelas kontrol dan uji *independent sample t test* yang menunjukkan angka sebesar 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah afektif siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe dengan ketentuan bahwa hasil belajar ranah afektif yang lebih tinggi diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe.

Hal tersebut didukung oleh pernyataan Heinich (dalam Arum, 2012:120) bahwa keuntungan media permainan adalah siswa lebih aktif. Sependapat dengan itu, Sadiman, dkk (2011:78) mengatakan bahwa media permainan memang sangat memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Mudjihartono (2009:9) juga menambahi bahwa permainan akan mendorong timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa bertanggung jawab baik pada kelompok maupun anggotanya, kerjasama di antara anggota kelompok untuk tujuan bersama, rasa atau sikap mendahulukan kepentingan kelompok daripada kepentingan diri pribadi, dan sebagainya.

3. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran MoGe dengan Siswa yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran MoGe

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pretest & posttest dan uji *paired sample t test*, yang

menunjukkan angka sebesar 0,00, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar ranah kognitif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, baik di kelas eksperimen, yang menggunakan media pembelajaran MoGe maupun di kelas kontrol, yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe.

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan nilai rata-rata posttest kedua kelas yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 4,46 angka lebih tinggi dibanding kelas kontrol dan uji *independent sample t test* yang menunjukkan angka sebesar 0,001, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe dengan ketentuan bahwa hasil belajar ranah kognitif yang lebih tinggi diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Freitas (dalam Hardiyanti, 2013:105) yang mengungkapkan bahwa,

games is to motivate students and increase level of student access of learning.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa permainan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

Pendapat lainnya menambahkan, diantaranya Smaldino, dkk (2012:40) yang mengatakan bahwa media permainan bisa menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian para siswa, serta Sadiman (2011:78) yang mengatakan bahwa media permainan menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena terdapat unsur kompetisi dan keragu-raguan di dalamnya.

Ketertarikan siswa pada pembelajaran tersebut selanjutnya akan menimbulkan motivasi belajar yang dapat mempertinggi proses belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa (Sudjana, 2005:2).

4. Perbedaan Hasil Belajar Psikomotor Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran MoGe dengan Siswa yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran MoGe

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata kelas yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 2,55 angka lebih tinggi dibanding kelas kontrol dan uji *independent sample t test* yang menunjukkan angka sebesar 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah psikomotor siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa yang tidak

menggunakan media pembelajaran MoGe dengan ketentuan bahwa hasil belajar ranah psikomotor yang lebih tinggi diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe.

Hal tersebut bisa disebabkan karena adanya perbedaan metode pengajaran seperti yang telah diungkapkan oleh Baharudin dan Wahyuni (dalam Santoso, dkk. 2009:375) bahwa perubahan dalam metode pengajaran bisa mempengaruhi hasil belajar psikomotor siswa. Selama ini pembelajaran geografi hanya dilakukan dengan metode dan media yang monoton. Siswa hanya berkutat pada kegiatan mendengarkan dan mencatat saja. Namun kemudian, dilakukan perubahan dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang baru, yaitu dengan permainan MoGe. Dalam hal ini siswa yang memiliki kinestik tinggi dapat terlayani dengan baik (Fadjaray dan Prasetyo, dalam Santoso, 2009:375

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, MoGe yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase penilaian sebesar 93,84% atau dalam kategori "Sangat Layak".
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar afektif siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe dengan ketentuan bahwa hasil belajar ranah afektif yang lebih tinggi diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe dengan ketentuan bahwa hasil belajar ranah kognitif yang lebih tinggi diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar psikomotor siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran MoGe dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe dengan ketentuan bahwa hasil belajar ranah psikomotor yang lebih tinggi diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe.

Saran

Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan

Menganalisis Hubungan Antara Manusia dengan Lingkungan Sebagai Akibat dari Dinamika Atmosfer di Kelas X MAN Mojosari” ini hanya terbatas sampai pada pengembangan dan uji coba sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk sampai pada tahap diseminasi produk media pembelajaran yang dihasilkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, Rachma Nur Kartika. 2012. *Pengembangan Media PermainanRanking One ChemistryQuiz pada Materi Asam Basa SMA*. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Kimia Universitas Negeri Surabaya
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Mudjihartono. 2009. Permainan Kecil Sebagai Media Untuk Pengembangan Potensial Kemampuan Anak di Sekolah. *Makalah disajikan pada Seminar Nasional Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russel, James D. Tanpa Tahun. *Instructional Technology & Media For Learning : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. **Terjemahan oleh Arif Rahman**. 2012. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sumaatmadja, Nursid. 1997. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara

