

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3
MUARO JAMBI

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana

Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH :

DINI ELVITA KHAIRANI

1700887201016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI

TAHUN 2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Pembimbing skripsi ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA N 3 Muaro Jambi” yang disusun oleh :

Nama : Dini Elvita Khairani

NPM : 1700887201016

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan Sejarah

Telah disetujui dengan prosedur, peraturan dan ketentuan yang berlaku untuk disajikan.

Jambi, 24 November 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Arif Rahim, M.Hum

Satriyo Pamungkas, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh panitia penguji program studi pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 24 November 2021
Jam : 13.00-15.00
Tempat : Ruang FKIP 1 (Gedung A)
Judul : Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran
Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi

TIM PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Penguji	: Drs. Arif Rahim, M.Hum	()
Sekretaris	: Satriyo Pamungkas S.Pd. M.Pd	()
Penguji Utama	: Ferry Yanto. S.Pd. M.Hum	()
Penguji	: Deki Saputra ZE,M.Hum	()

Jambi, 24 November 2021

Disahkan Oleh,

Dekan FKIP Univ. Batanghari

KA.Prodi Pendidikan Sejarah

Dr.H.Abdoel Gafar,S.Pd,M.Pd

Nur Agustiningsih,S.Pd,M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dini Elvita Khairani
NPM : 1700887201016
Tempat Tanggal Lahir : Jambi, 07 November 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Pendidikan : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini saya tulis dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Sejarah Kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi “ adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Batanghari Maupun pada perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian, dan rumusannya saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam skripsi ini dengan sebutan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Peryataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini saya bersedia menerima sangsi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena skripsi ini, serta sangsi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku .

Jambi, November 2021

Yang Menyatakan

Dini Elvita Khairani

NIM. 1700887201016

MOTTO

**KETIKA KAU BEKERJA KERAS DAN GAGAL PENYESALAN AKAN
CEPAT BERLALU**

**BERBEDA DENGAN PENYESALAN KETIKA TIDAK BERANI
MENCoba**

(AKIHIKO USAMI)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharap ridho Allah semata, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak dan ibu tercinta, Tukari dan Yarni. Terima kasih ananda ucapkan, karena dalam setiap tetes keringat, doa dan motivasi yang selalu diberikan kepada Ananda, sehingga ananda dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan karya ini bisa menjadi salah satu kebahagiaan yang terindah bagi bapak dan ibu.
2. Kakak Laki-Laki Almarhum, Harsono. terimakasih atas semua dukungan dan motivasi yang telah engkau berikan selama ini secara langsung maupun tidak langsung sehingga saya dapat menyelesaikan studi kuliah hingga selesai dan bisa membuatmu bangga disana.
3. Adikku tersayang, Ibam. Terimakasih telah menghibur dan menjadi salah satu kebahagiaan terbesarku. Semoga suatu hari nanti engkau bisa melampaui kakak menjadi seorang yang hebat dan dicintai semua orang yang disekelilingmu.
4. Teman terdekatku Yesse, Delia, April, dan Luci semoga kalian berhasil dalam apapun yang kalian kerjakan dan inginkan.
5. Terimakasih untuk teman teman ku di kampus khususnya Yanti dan Rosa yang telah mengisi hari-hari perkuliahan selama 4,5 tahun ini.
7. Terakhir terimakasih untuk diriku yang telah berjuang selama 4,5 tahun ini dalam masa perkuliahan hingga mendapatkan gelar sarjana dan bekerjalah dengan giat dimasa depan sehingga semua yang di mimpikan dapat tercapai.

ABSTRAK

Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi

Oleh

Dini Elvita Khairani

NIM : 1700887201016

Penelitian dan pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 3 Muaro Jambi dimana pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa cepat bosan dan perhatiannya cepat teralihkan oleh hal yang lain. Media pembelajaran dapat menjadi alternative dalam pemecahan masalah yang terjadi di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu Permainan monopoli yang menerapkan unsur bermain dan belajar menjadi satu pada pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Lee and owen yang terdiri dari Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi dengan subjek penelitian siswa Kelas X yang berjumlah 4 orang untuk uji perorangan, 14 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 30 untuk uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan hasil coba perorangan dengan jumlah skor rata-rata presentase 72% dengan kategori “baik”, Hasil coba Small Group dengan skor rata-rata presentase 75% dengan kategori baik, Hasil uji coba Field Group dengan skor rata-rata presentase 81 dengan kategori “sangat baik” untuk pembelajaran permainan monopoli ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Media pembelajaran Sejarah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, karena dengan rahmat yang dikaruniainya sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang judul **“Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi”** skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari.

Selama dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Fachruddin Razi, S.H., M.H. Selaku rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Nur Agustinningsih, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
4. Bapak Drs. Arif Rahim, M.Hum Selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan saran masukan dukungan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Satriyo Pamungkas Selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan saran, masukan, motivasi dan juga bimbingan dalam penyusunan skripsi ini
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan sangat berharga selama penulis menempuh jenjang studi Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batnghari Jambi.
7. Seluruh staf Administrasi dan Karyawan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batnghari Jambi.
8. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran di SMA Negeri 3 Muaro Jambi

beserta majelis guru dan staf.

9. Kedua orang tua dan keluarga yang paling aku sayang yang sudah mendukung dan mendoakan sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik dari awal penyusunan sampai selesai.
10. Teman-teman seperjuangan FKIP Sejarah 2017 dan semua pihak yang telah memberikan sumbangan saran dan kritik terhadap penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik agar skripsi ini bisa memberikan manfaat serta wawasan bagi semua pihak.

Jambi, November 2021

Penulis

Dini Elvita Khairani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTARK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Spesifikasi Produk	6
F. Pentingnya Pengembangan	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Produk.....	8
H. Defenisi Istilah	9

BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. Teori Belajar dan Pembelajaran.....	10
B. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran	11
C. Pembelajaran Sejarah.....	17
D. Model Pengembangan.....	17
E. Penelitian yang Relevan	19
F. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Prosedur Penelitian	24
D. Metode Pengumpulan Data.....	26
E. Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Tahap Analisis.	34
2. Tahap Perancangan (Design)	37
3. Tahap Pengembangan (Development)	41
4. Tahap Implementasi.....	43
5. Tahap Evaluasi	50

B. Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi kisi Instrumen Penilaian ahli Materi.....	28
Tabel 2. Kisi kisi Instrumen Penilaian ahli media.....	29
Tabel 3. Kisi kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	30
Tabel 4: Skala Kriteria Penilaian Produk.....	32
Tabel 5 : Tabel Penilaian Kelayakan.	33
Tabel 6 : Validasi media tahap pertama	43
Tabel 7: Sebelum dan sesudah setelah di revisi ahli media tahap kedua.....	44
Tabel 8 : Penilaian ahli media tahap kedua	46
Table 9 Penilaian validasi materi ke-1.....	48
Tabel 10: Penilaian validasi materi ke-2.....	48
Tabel 11: Penilaian validasi peserta didik one to one.....	49
Tabel 12: Penilaian validasi peserta Small Group.....	51
Tabel 13: Penilaian validasi peserta Field Test.....	52
Tabel 14: Hasil keseluruhan penelitian	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Metode Penelitian Pengembangan berdasarkan model ADDIE.....	19
Gambar 2 : Langkah-langkah prosedur pengembangan Media ADDIE.....	25
Gambar 3: Konsep Rancangan Media utama Monopoli Sejarah.....	38
Gambar 4. Desain awal tampilan depan kartu materi.....	41
Gambar 5. Desain awal tampilan depan kartu soal	41
Gambar 6. Desain awal tampilan belakang kartu materi.....	41
Gambar 7. Desain awal tampilan belakang kartu soal	41
Gambar 8. Desain awal tampilan belakang kartu kesempatan.....	42
Gambar 9. Desain awal tampilan belakang kartu kesempatan.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara. Menuntut ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan primer sehingga penting bagi seseorang belajar mengenai pengetahuan dasar dan karakter sehingga dapat berinteraksi.

Banyak hal yang menjadi suatu permasalahan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Salah satunya berkaitan dengan pelaksanaan perencanaan pembelajaran dan keterbatasan prasarana dan sarana belajar hingga proses pembelajaran di kelas. Perkembangan pendidikan di Indonesia mengalami perubahan sangat pesat. Salah satunya dimulai dari perubahan sistem dari kurikulum dari tahun ke tahun untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Pelajaran sejarah merupakan muatan materi pelajaran yang berupaya untuk membentuk karakter bangsa sehingga melahirkan warga negara yang setia dan cinta tanah air.¹ Pelajaran sejarah diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa senang untuk mempelajari kronologi sejarah bangsanya. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber belajar dan siswa satu sama

¹ M. Basri, Nur Indah Lestari. *Strategi Pembelajaran sejarah*. (Yogyakarta: Graha Ilmu.2019) hal. 72.

lainnya. Proses komunikasi kegiatan pembelajaran tidak selalu berjalan dengan lancar, salah satunya disebabkan kurang terciptanya hubungan antara guru, murid, dan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi pada tanggal 03 Juni 2021. Ditemukan beberapa permasalahan dalam mengenai kegiatan belajar dan mengajar yaitu terbatasnya metode dan media pembelajaran.

Dalam praktek, penggunaan model dan metode pembelajaran masih bersifat konvensional dikelas X. Permasalah tersebut dapat mengakibatkan kurangnya siswa untuk belajar secara kondusif sehingga penyajian materi cenderung monoton. Guru kurang memiliki metode dan media pembelajaran yang bervariasi.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, ataupun situasi yang membuat siswa mampu menghasilkan pengetahuan, keterampilan atau sikap.² Fungsi utama dari media adalah sebagai alat membantu mengajar, yaitu menunjang metode pembelajaran yang dipakai oleh guru sehingga membangkitkan motivasi dan minat peserta didik.³

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya seperti media berbasis audio visual, media berbasis visual atau gambar, Media berbasis cetak dan lain sebagainya. Dalam merancang media monopoli menggunakan beberapa garis, simbol dan gambar desain permainan monopoli merupakan salah satu media pembelajaran berjenis grafis .

² Basri. *Strategi Pembelajaran sejarah*. (Yogyakarta: Graha Ilmu.2019) hal. 72

³ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Algensido. 2009) hal 7.

Monopoli merupakan suatu permainan papan terkenal di dunia yang bertujuan menguasai semua petak melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.⁴ Namun pada pengembangan media permainan monopoli akan dirancang berbeda sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Perbedaannya dapat diamati dari peraturan dan cara bermain yang mengharuskan siswa membacakan materi dan menjawab soal.

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tsuaibatul Islamiyah mengenai “Pengembangan media pembelajaran ips berbasis permainan monopoli” menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran monopoli mendapat respon positif dari peserta didik ditunjukkan dari perubahan signifikan terhadap hasil belajar melalui perbandingan penggunaan media pembelajaran

Oleh karena itu, Penulis ingin mengembangkan media monopoli sebagai pendorong minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi untuk meningkatkan semangat dalam belajar dan dapat mengatasi permasalahan mengenai metode dan media pembelajaran di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

Dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa tertarik untuk membahas media pembelajaran yang berjudul : “Pengembangan Permainan

⁴ Dian Kristiani.(2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia hal 9.

Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dikelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perlu dirumuskan rumusan permasalahan ini karena hasilnya akan menjadi penentu bagi langkah-langkah yang akan diteliti berikutnya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi.
2. Bagaimana kelayakan produk media permainan monopoli sebagai media pembelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan langkah-langkah permainan monopoli sebagai media pembelajaran kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui kelayakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

D. Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis, dari manfaat penelitian tersebut dapat disimpulkan :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Media permainan monopoli dapat meningkatkan kualitas hasil belajar sehingga dapat mendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan media mata pelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media permainan monopoli sebagai media baru dalam pembelajaran sejarah kelas X materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memahami dan mendalami Kerajaan Hindu Budha di Indonesia melalui media monopoli sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat, menciptakan rasa senang dan siswa dapat memperhatikan pelajaran sejarah serta meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

c. Bagi Sekolah.

Dapat meningkatkan referensi sekolah dalam media pembelajaran.

d. Bagi Penulis.

Penelitian ini sebagai pengalaman, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan media permainan monopoli dalam materi mengenal Kerajaan hindu budha di Indonesia dikelas X ketika menjadi guru nantinya.

E. Spesifikasi Produk.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media monopoli sejarah sesuai dengan materi pembelajaran sejarah kelas X dengan judul Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, yang berisi tentang materi dan soal singkat pada permainan.
2. Perbedaan Permainan monopoli dengan monopoli sejarah yaitu :
 - a. Cara bermain.

Pada umumnya permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak permainan dengan cara membeli akan tetapi pada monopoli sejarah pembelian petak dibatasi 4 petak permainan saja untuk 1 kelompok pemain. Setiap petak permainan akan mempunyai tanda khusus seperti tanda “S” untuk menjawab soal dan tanda “M” untuk membaca materi.

Setiap menjawab soal dan membaca materi akan mendapat poin. Jika pemain masuk kedalam petak yang sudah dikuasai atau dibeli lawan maka mereka harus menjawab soal. Pemain yang mendapat skor terbanyak adalah pemenangnya.

- b. Desain Permainan.

Pada permainan monopoli umumnya, desain permainan berupa kota-kota untuk dikuasai dan beberapa kartu yang terdiri 2 kartu yaitu kartu kesempatan dan dana umum. Perbedaan pada monopoli sejarah yaitu daerah perkotaan akan diganti oleh kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Sedangkan beberapa kartu seperti dana umum akan diubah

menjadi kartu materi dan beberapa kartu lainnya.

3. Media monopoli sejarah terdiri dari beberapa alat yaitu :

a). Pion

b). Dadu

c). Kertas panduan permainan Monopoli Sejarah

d). Koin bergambar emas

e). Tanda Landmark Pembelian

f). Papan permainan Monopoli Sejarah berukuran 50 cm x 50 cm. Yang terdiri dari 5 petak, yaitu :

1. Petak start merupakan tempat awal permainan. Setiap melewati permainan akan mendapat 1 poin.

2. Petak perdagangan merupakan tempat dimana pemain boleh meletakkan pion di antara 3 pelabuhan yaitu Pelabuhan Sunda, Pelabuhan Sriwijaya dan Pelabuhan Majapahit

3. Petak penjara merupakan tempat dimana pemain tidak bisa mengikuti permainan selama 1 kali putaran.

4. Petak pelabuhan hanya lewat merupakan tempat pemain boleh melanjutkan permainan seperti biasa.

5. Petak kerajaan merupakan petak kerajaan yang ada di Indonesia yang ditandai warna merah, biru, dan kuning berdasarkan pulau.

g). Kartu, terdiri dari :

Dalam media pembelajaran kartu berukuran 3cm x 5cm yang terdiri dari beberapa kartu yaitu:

1. Kartu Soal merupakan kartu yang berisi soal ganda singkat sesuai dengan materi yang telah diberikan. (Kartu ini berjumlah 50 kartu soal)
2. Kartu Kesempatan merupakan sekumpulan kartu yang dapat meringankan pemain salah satunya kartu bebas penjara atau bebas jawab soal.
3. Kartu Materi merupakan kartu yang berkaitan materi pelajaran.
(Kartu ini berjumlah 70 kartu materi)

F. Pentingnya Pengembangan.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, pentingnya suatu pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijabarkan pada bagian latar belakang masalah. Masalah tersebut mengenai bagaimana perkembangan media monopoli. Untuk menjelaskannya perlu diadakannya suatu penelitian di SMA N 3 Muaro Jambi pada kelas X. Dengan adanya media tersebut siswa diharapkan agar lebih mudah dalam memahami dan lebih efektif.

G. Asumsi dan Keterbatasan Produk.

1. Asumsi Pengembangan.

Beberapa asumsi pengembangan penelitian dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu :

- a. Media pembelajaran monopoli sejarah disusun sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat menggabungkan unsur belajar dan bermain menjadi satu.
- b. Media pembelajaran monopoli dibuat sepraktis mungkin sehingga bisa dimainkan di luar kelas maupun di dalam kelas.

2. Keterbatasan pengembangan.

Penggunaan media pembelajaran monopoli dibatasi pada hal sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dibatasi pada satu kelas saja yaitu kelas X SMA N 3 Muaro Jambi.
- b. Materi yang tercantum pada media hanya mencakup materi tentang kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia saja.

H. Definisi Istilah.

1. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang bersifat menguasai semua lahan pada papan permainan dengan melakukan pembelian, penjualan dan pertukaran property.
2. Warna adalah warna adalah sebuah zat tertentu yang memberikan warna pada sebuah objek. Warna akan menjadi sebuah hal yang memperkuat akan kesan terhadap media pembelajaran.
3. Kartu adalah sebuah objek yang memiliki ciri tipis kecil datar yang terbuat dari kertas tebal.
4. Pion adalah salah satu bidak atau penggerak dalam permainan yang mewakili kelompok pemain.
5. Dadu merupakan sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus kecil untuk menghasilkan angka atau simbol secara acak.
6. Gambar karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk untuk menerangkan ataupun menjelaskan sesuatu dari tulisan yang tercantumkan.
7. Grafis adalah presentasevisual pada sebuah kanvas, kertas, dan layar komputer yang bertujuan memberi tanda informasi, ilustrasi atau hiburan

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang mempunyai hubungan erat dalam setiap kegiatan edukatif. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Salah satu tanda seseorang telah menyelesaikan aktivitas belajarnya ia mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.⁵

Sedangkan Pembelajaran adalah suatu proses yang mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Belajar dan pembelajaran merupakan hal yang berbeda. Dapat dikatakan belajar merupakan sebuah kegiatan yang berasal dari jiwa dan raga untuk mencapai perkembangan pribadi sedangkan pembelajaran merupakan sistem yang terjadi di sekolah melalui proses belajar siswa melalui guru.

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses terjadinya pembelajaran. Dengan adanya suatu tujuan, maka guru memiliki panduan pedoman sehingga sasaran yang hendak dicapai dapat berjalan dengan baik. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih terarah.

Dalam praktek belajar, Suatu media diperlukan agar peserta didik dapat memahami secara teori antara suatu variabel dengan yang lain mengenai materi

⁵ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2007), hal. 11.

pembelajaran yang diberikan. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan dan meningkatkan suatu motivasi peserta didik agar dapat belajar sendiri dengan kemampuan yang telah dipahami.

Dalam filosofi mengenai suatu teori belajar, ada 4 bagian yaitu teori belajar Humanistik, teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar konstruktivisme. Pada teori behavioristik merupakan sebuah teori perubahan tingkah laku sebagai adanya interaksi antara dorongan (stimulus) dengan respon.

Stimulus dapat berupa sebuah media pembelajaran salah satunya permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Sedangkan respon berupa tanggapan kuat peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh media pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman yang baru sehingga hasil belajar peserta didik dapat menjadi optimal.

Pada materi penelitian, Peneliti menggunakan sebuah media berbasis grafis yang terdapat unsur garis, warna dan gambar untuk membuat suatu media pembelajaran berbasis monopoli dengan pembahasan materi mengenai kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia.

B. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran.

1. Pengertian Permainan Monopoli.

Permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi individunya. Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar.⁶ Dalam kelompok, permainan bukan hanya

⁶ Pupung puspa Ardini dan anik lestariningsih. *Bermain & permainan*. (Nganjuk: Penerbit adje Nusantara, 2018). Hal. 7-8

didominasi oleh hiburan semata akan tetapi juga sebagai alat dalam membantu pembelajaran atau edukasi⁷

Monopoli merupakan permainan papan yang sangat terkenal di dunia, Sasaran permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui pembelian atau pertukaran properti.⁸

Media monopoli masih sangat jarang difungsikan sebagai media pembelajaran. Jika sebuah pelajaran sejarah dikemas dalam bentuk permainan interaktif peserta didik akan merasa senang terhadap pelajaran yang dianggap membosankan menjadi lebih efektif sehingga hasil belajar menjadi memuaskan dan optimal.

Dalam belajar sambil bermain tidak hanya fokus bermain saja akan tetapi media yang dipakai oleh pengajar dirancang untuk membantu pemahaman dan keefektivitasan peserta didik.

a) Peraturan dalam Permainan Monopoli Sejarah.

Setelah melalui tahapan spesifikasi pengembangan, Cara bermain monopoli sebagai media pembelajaran sejarah dapat dilihat sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan secara sekilas mengenai materi mengenai kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.
2. Guru membuat kelompok belajar yang terdiri dari minimal 4 orang untuk mewakili 1 pion.
3. Guru membaca tata cara dan peraturan permainan media Monopoli Sejarah.

⁷ Sutopo "Multimedia Interaktif dengan flash" Yogyakarta: Graha Ilmu hal 30

⁸ Wikipedia:"Monopoli(permainan)" [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)) diakses 28 Juni 2021.

4. Garis pertama akan dimulai dari garis start. Permainan akan berlangsung selama 3x45 menit.
5. Peserta didik yang mendapat tanda “M” harus membacakan materi sedangkan yang mendapatkan tanda “S” harus menjawab soal. Pemain yang dapat menjawab soal akan mendapatkan 1 poin.
6. Setiap pemain akan mendapatkan boleh membeli kerajaan sesuai dengan harga poin yang tertera. Jika pemain lain singgah ke tempat yang telah dibeli akan menjawab soal dari kartu soal
7. Peserta didik yang mendapat poin dan mengumpulkan kartu soal terbanyak adalah pemenangnya.

b) Kelebihan Media pembelajaran monopoli.

Setiap permainan tentu saja memiliki kelemahan dan kelebihan, Kelemahan dan kelebihan dalam permainan monopoli sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Kelemahan

- a. Memungkinkan jumlah permainan berjumlah lebih dari satu atau dua.
- b. Materi harus lebih menjelaskan sebelum menjawab soal.
- c. Butuh konsentrasi tinggi.

2. Kelebihan

- a. Peserta didik bisa lebih aktif.
- b. Materi yang disampaikan lebih singkat, padat dan jelas.
- c. Meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik.

- d. Melatih kemampuan sosial dan kerja sama team.
- e. Melatih siswa menjawab soal menggunakan waktu singkat.
- f. Suasana kelas menjadi menyenangkan.
- g. Mengasah kemampuan berpikir dan strateginya secara bersamaan.

2. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁹ Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.

Dari pernyataan diatas mengenai media pembelajaran merupakan suatu komunikasi yang melalui proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui media tertentu. Dalam hal ini, pesan yang dikomunikasikan adalah isi materi, sumber pesannya guru, dan penerima pesan yaitu peserta didik.

Dalam keberhasilan menggunakan media pembelajaran tidak lepas dari bagaimana media itu dirancang, disusun, dan dibuat sehingga memerlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek menjadi suatu media layak yang dapat mengubah perilaku peserta didik sehingga mempengaruhi dalam proses belajarnya.

⁹ Basri dan Nur Indah Iestari, *Strategi pembelajaran sejarah*, (Graha Ilmu: Yogyakarta, 2019), Hal.88

a) Fungsi Pembelajaran.

Media pendidikan memiliki fungsi utama media pembelajaran yaitu:¹⁰

1. Fungsi atensi, yaitu membuat peserta didik menunjukkan suatu ketertarikan terhadap media tersebut.
2. Fungsi Motivasi , yaitu menumbuhkan rasa kesadaran dan butuh terhadap belajar.
3. Fungsi Afeksi, yaitu memunculkan kesadaran kognitif terhadap emosi dan sikap siswa terhadap materi yang ditampilkan.
4. Fungsi Kompensatori, yaitu lebih memperhatikan anak yang memiliki kekurangan terhadap menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks.
5. Fungsi Psikomotorik, menaungi peserta didik yang melakukan suatu kegiatan secara motorik.
6. Fungsi evaluasi, Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif sehingga mempermudah dalam memproses pembelajaran.

Alasan peneliti memilih fungsi media tersebut adalah untuk peserta didik agar dapat menunjukkan minat terhadap materi pembelajaran melalui media dan dapat mengembangkan kemampuan dan dapat memberikan suatu pengalaman.

¹⁰ Jamil Suprihatiningrum. *Strategi pembelajaran*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2013), hal . 320-321

b) Jenis-jenis Media Pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 yaitu ¹¹:

1. Media berbasis cetak.

Media cetak adalah suatu penyampaian media pembelajaran yang terkandung huruf, format, ukuran, format, organisasi dan penggunaan spasi.

2. Media berbasis Visual.

Media visual adalah suatu alat media yang berisikan materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif sehingga mengandalkan indra penglihatan.

3. Media berbasis Audio.

Media berbasis audio visual adalah jenis media pembelajaran yang disajikan dengan kreatif dan menarik sehingga diterapkan menggunakan indera pendengaran saja karena media ini berupa suara.

4. Media berbasis Komputer.

Media berbasis komputer adalah suatu media pembelajaran yang menyajikan materi dan soal oleh guru sehingga dapat membantu dalam proses mengajar secara dekat atau jauh yang memerlukan bantuan komputer dalam pengoperasian.

Di dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan jenis media visual. Media visual adalah media yang digunakan dalam proses belajar menggunakan indera penglihatan yang dapat disajikan melalui gambar,

¹¹Sukiman. *Pengembangan media pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagoja, 2012), hal.44

grafik, peta dan lainnya. Media berbasis visual ini dapat memperlancar pemahaman belajar peserta didik sehingga menumbuhkan minat siswa terhadap materi pelajaran.

C. Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu yang dikonstruksikan adalah apa saja yang telah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami manusia¹². Dalam pembelajaran sejarah mengenai materi kerajaan hindu budha di Indonesia, mempelajari mengenai suatu sejarah tentang kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan kehidupan di lingkungan pada masa Indonesia masih berbentuk kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Budha.

Sejarah akan menyimpan suatu makna dalam setiap masa lalunya sehingga menjadi acuan bagi masa sekarang untuk dapat dikaji dan dipelajari lebih dalam lagi. Dalam belajar dan mengajar pembelajaran sejarah akan menjadi suatu pembelajaran yang membosankan jika guru tidak memperhatikan keadaan kelas dan keadaan siswa salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Model konvensional merupakan model mengajar yang bagus akan tetapi diiringi oleh guru yang dapat menjelaskan dengan baik, ringan sehingga dapat dipahami peserta didik.

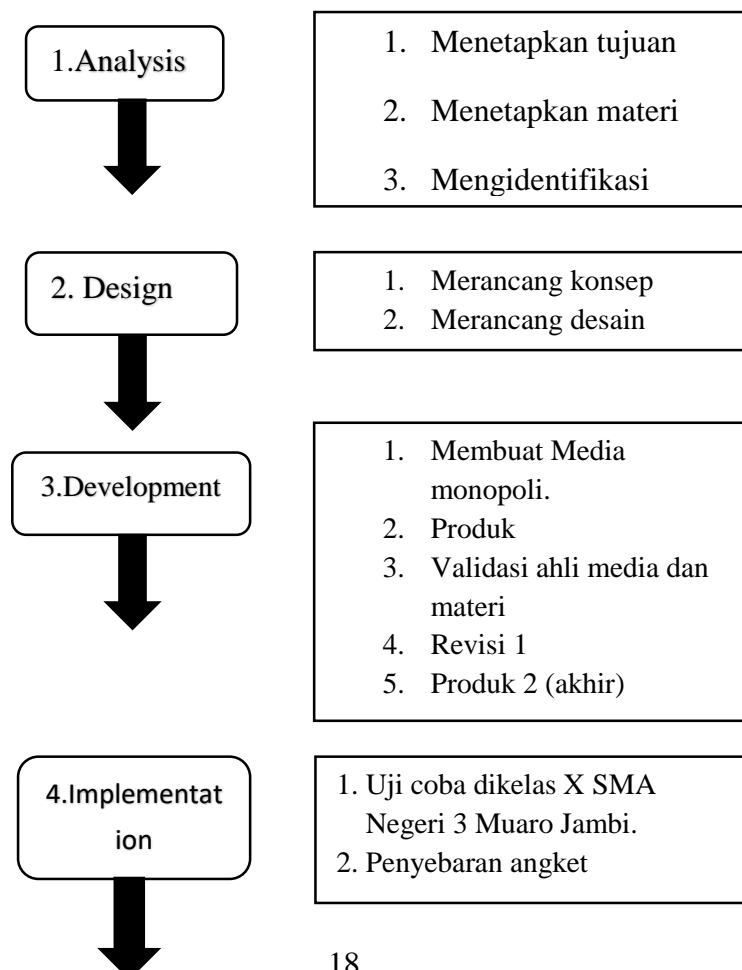
D. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (Research dan Development). Prosedur dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli sejarah yang akan dilakukan peneliti menerapkan

¹² Dr.Kuntowijoyo. *Pengantar Ilmu Sejarah* (Jakarta: Pt. bentang pustaka,1995). Hal 18

model ADDIE. Model Pengemabnagan yang diadaptasi oleh Lee dan Owens ini terdiri dari lima tahapan, yaitu meliputi Menganalisis (analysys), Mendesain (desain), Mengembangkan (development), Implementasi (implementation), dan Mengevaluasi (eveluation).

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih khususnya pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Penyajian permainan ini diharapkan memberi kesan materi yang menarik. Kebanyakan pada pembelajaran sejarah guru hanya bisa memberikan materi menggunakan model ceramah dan melakukan pembahasan suatu materi melalui kerja kelompok. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan pembelajaran kelompok yang malah menjadi pekerjaan individu dalam kelompok.



5. Evaluation

Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari hasil angket.

Gambar 1: Metode Penelitian Pengembangan berdasarkan model ADDIE

E. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Siskawati, yang berjudul “pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan belajar geografi siswa“. Pengujian efektivitas media monopoli menggunakan uji t Output Independent Sample Test menunjukkan hasil bahwa hasil t_{hitung} sebesar 20,878 dan t_{tabel} sebesar 1,675. Terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $20,878 > 1,675$ maka H_1 diterima yang menyatakan pengembangan media monopoli efektivitasnya lebih tinggi dibandingkan konvensional. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa. Perbedaan penelitian dengan peneliti adalah peneliti sebelumnya menggunakan penelitian R&D dengan pengembangan menggunakan model assure yang menekankan penelitian melihat dari karakteristik siswa sedangkan peneliti menggunakan penelitian R&D menggunakan model addie.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anastasya Putri Virlianingstyas yang berjudul “ Penerapan metode permainan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional monopoli untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi protista siswa kelas X Sma Pangudi Luhur Sedayu). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengambil skala minat siswa, tes, dan observasi (penelitian kualitatif) selanjutnya didukung

oleh penelitian kuantitatif. Pada percobaan pertama penilaian hanya 50% rata rata 63,61 sedangkan pada penilaian kedua mengalami peningkatan menjadi 56% rata rata 69,75. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah memakai metode permainan monopoli. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian R&D.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Erma Wulandari yang berjudul “ Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) berbantu media monopoli dalam peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun pelajaran 2011/2012” Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipasi melalui dokumentasi dan wawancara. Analisis data yang dilakukan dengan data reduction, data display, dan verification. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama menggunakan metode cooperative learning tipe STAD aktivitas belajar siswa hanya 39,31%. Kemudian hasil penelitian pertama mulai mengalami peningkatan yaitu dari 67,43% menjadi 88,06%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah memakai Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (Stad). peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Vivi Agustin yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran MOGE (MONopoli Geografi) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok pembahasan menganalisis hubungan antara manusia dengan lingkungan sebagai akibat dari dinamika atmosfer dikelas X MAN Mojosari”. Penelitian dilakukan menggunakan penelitian semu (Quasi Experimental) Untuk mengetahui hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Berdasarkan penilaian ahli media yang mencapai persentase 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,) mencapai persentase 96,67% yang mencakup aspek kualitas isi, aspek kognitif, dan aspek afektif. peneliti adalah peneliti sebelumnya menggunakan penelitian R&D dengan pengembangan menggunakan model assure.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas yang telah dijabarkan ialah dari produk yang dihasilkan. Jika diperhatikan beberapa penelitian diatas lebih menekankan pada penelitian tindakan kelas (PTK) dan penelitian pengembangan model Assure. Sedangkan penelitian ini penulis menggunakan penelitian Research and development (R&D) dan menggunakan model penelitian Addie.

F. Kerangka Berpikir

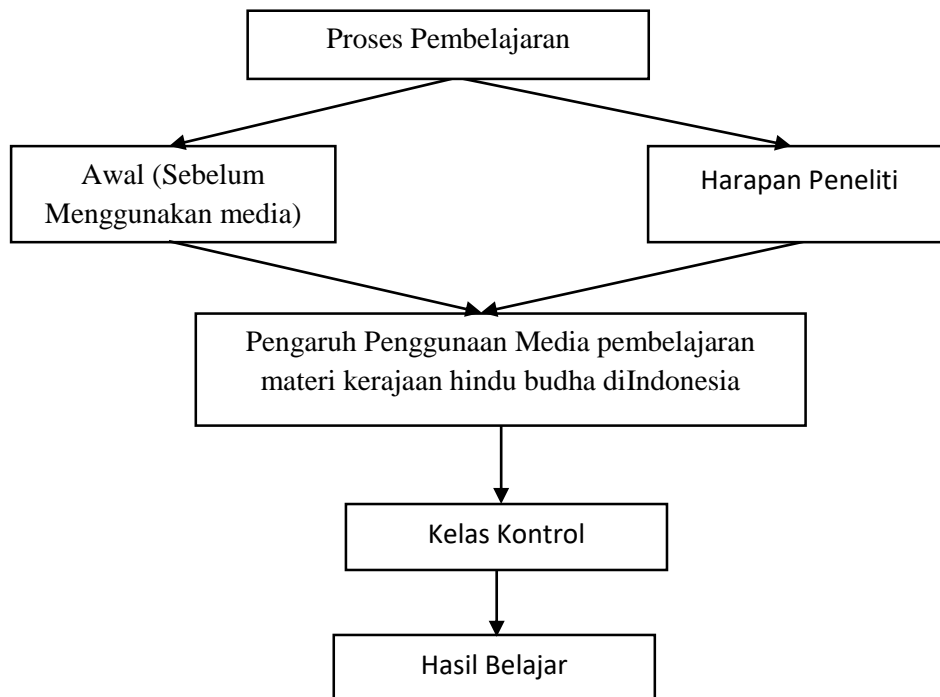
Dalam proses pembelajaran dikelas dapat berlangsung secara efektif maka guru dituntut agar kreatif dan inovatif dalam membuat atau menyediakan media saat pelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Masalah yang seringkali dialami guru adalah kurang semangat dari peserta didik mengenai pelajaran sehingga menimbulkan kurangnya hasrat untuk

menggali ilmu pengetahuan dan masih banyak guru menerapkan sistem belajar konvensional.

Dari permasalahan diatas, mulai dikembangkannya suatu media pembelajaran sehingga menambah minat belajar anak. Salah satunya adalah media pembelajaran monopoli. Menggunakan media ini diharapkan bisa mendorong peserta didik berpikir kreatif, kritis dan berpikir cepat sehingga pembelajaran menjadi aktif dan hidup.

Berdasarkan penelitian relevan diatas maka peneliti menyusun kerangka berpikir tentang media pembelajaran mengacu kurikulum 2013 pada sub tema kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk kelas X Sma N 3 Muaro Jambi.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :



Gambar 2 : Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹³ Dari penjelasan tersebut, Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah di lapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggung jawabkan.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ada 10 yaitu: mengenali potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk II dan produksi massal. Dalam menyusun pengembangan produk, penguji memakai model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : menganalisis (*analysis*), mendesain (*design*), mengembangkan alat (*development*), implementasi (*implementation*), dan mengevaluasi (*evaluation*).

Pelaksanaan dalam langkah-langkah pada setiap tahapan ADDIE dipandu dengan metode penelitian yang sesuai dengan jenis tahapan utama, tujuan dan karakteristik setiap tahapan¹⁴. Penerapan dari model desain pembelajaran ADDIE dinilai lebih lengkap untuk penelitian pengembangan.

¹³ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2019). hal 199

¹⁴ M.Rusdi. *Penelitian desain dan pengembangan pendidikan*. (Yogyakarta:Rajagrafindo.2018) hal.119.

Menurut Mulyatiningsih, Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.¹⁵

Penelitian ini berjudul “Pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran sejarah pada siswa kelas X Sma Negeri 3 muaro jambi”. Dengan materi kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia. Peneliti akan menghasilkan suatu produk yang akan menjadi media pembelajaran dalam proses belajar.

Peneliti memilih model ADDIE karena lebih efektif, sederhana , dan sistematis sehingga dapat dipahami dengan mudah diaplikasikan daripada model penelitian lainnya.

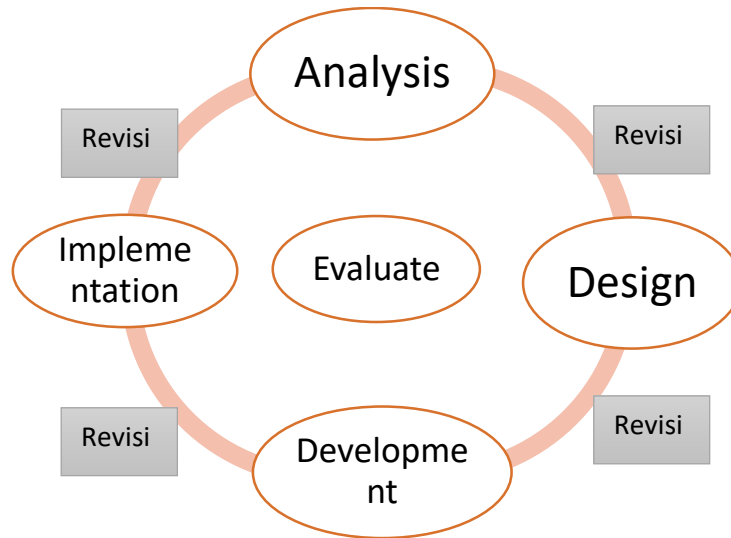
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sma Negeri 3 Muaro Jambi. Jl. Jambi Tempino. Desa Nagasari Kec. Mestong Kab. Muaro jambi. Penelitian ini dilakukan pada kelas X semester ganjil tahun ajaran 2021. Lokasi ini menjadi tempat dilaksanakannya penelitian dengan mempertimbangkan pada SMA Negeri X Muaro Jambi sangat mendukung tentang media pembelajaran monopoli karena hal perkembangan dan proses belajar pada mata pelajaran sejarah.

C. Prosedur Penelitian

Tahapan prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sesuai dengan kerangka berpikir :

¹⁵ Endang Mulyatiningsih.2016. *Pengembangan model pembelajaran.*



Gambar 2 : Langkah-langkah prosedur pengembangan Media ADDIE

Langkah-langkah dalam pengembangan media monopoli akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis.

Pada tahap analisis peneliti lakukan, Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yaitu hanya media buku cetak saja sehingga peserta didik kurang semangat dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan monopoli agar media dan metode yang digunakan lebih bervariasi sehingga peserta didik dapat motivasi terhadap pelajaran sejarah.

2. Tahap Desain.

Tahap kedua ini peneliti menyusun rancangan konsep media pembelajaran monopoli, peraturan atau strategi permainan, kerangka permainan. Setelah itu, peneliti membuat soal-soal terkait tentang materi

sejarah kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia pada kartu permainan.

3. Tahapan Pengembangan.

Tahapan ketiga yaitu memproduksi media pembelajaran dan melakukan uji coba. Uji coba dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran dan ahli materi agar mendapat mengenai masukan mengenai kelayakan media pembelajaran monopoli kepada peserta didik kelas X. Setelah itu dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada di media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Setelah dilakukannya pengoreksian terhadap produk maka produk ini akan diimplementasikan pada kelas asli. Awalnya peneliti akan memberi tahu mengenai peraturan dan cara bermain media monopoli dan pada akhir pembelajaran peneliti akan menyebarkan angket.

5. Tahap Evaluasi.

Pada tahapan akhir ini, peneliti akan mengukur dan mengevaluasi produk untuk melihat kualitas produk pembelajaran dan proses melalui angket yang telah dikumpulkan untuk melihat peningkatan keefektivitasan belajar sesudah dan sebelum implementasi media ini.

D. Metode Pengumpulan Data

Adanya metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti, yaitu :

a. Jenis data.

Dalam melakukan metode penelitian dan pengembangan (R&D), Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

- 1). Data Kualitatif, yaitu suatu data yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Penggunaan data kualitatif didapatkan dari hasil data kuesioner dari komentar, masukan, saran dan penilaian.
- 2). Data Kuantitatif, yaitu suatu data yang ditampilkan dalam bentuk angka sehingga dapat dihitung. Pada penelitian data kuantitatif didapatkan dari hasil angket berupa angka yang dinilai oleh guru mata pelajaran. Pengumpulan data ini dilakukan guna mengetahui kelayakan media monopoli sebagai salah satu media pembelajaran berbasis permainan.

b. Teknik Pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa :

- 1). Kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sekumpulan pertanyaan-pertanyaan kepada sumber objek untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila diteliti untuk mengetahui variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan peneliti terhadap responden.¹⁶ Kuesioner dapat diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna media pembelajaran.
- 2). Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.¹⁷ Dokumentasi yang dapat kita peroleh merupakan hasil wawancara dari guru mata

¹⁶ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2019). hal 200.

¹⁷ Ibid 201

pelajaran. Data dari dokumentasi juga digunakan untuk menyimpan hasil tes untuk memperoleh suatu data kesimpulan lainnya.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrumen penelitian ini, digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Acuan penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan peserta didik Sma negeri 3 Muaro Jambi.

Tabel 1. Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli Materi

No	Aspek	No item	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Materi	1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Saran :					
		2.	Materi sesuai dengan Standar kompetensi Saran :					
		3	Materi sesuai dengan konsep pelajaran Saran :					
		4	Soal sesuai dengan materi yang disajikan					
2	Bahasa	4.	Bahasa yang digunakan sederhana Saran :					
		5	Bahasa yang digunakan dipahami Saran :					

Tabel 2. Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli media

No	Aspek	No item	Pertayaan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	1.	Tampilan media menarik Saran :					
		2.	Jenis bahan yang digunakan Saran					
		3	Daya tarik bentuk media Saran :					
		4	Ukuran media Saran :					
		5	Ketahanan bahan media Saran :					
		6	Kepraktisan media Saran :					
2	Penggunaan	4.	Kejelasan petunjuk kegunaan Saran :					
		5	Kemudahan pemakaian media Saran :					
		6	Kesesuaian media dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran.					

3	Warna	7	Komposisi warna, gambar dan tulisan jelas Saran :					
		8	Daya tarik warna media menarik Saran :					
		9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai Saran :					
4	Gambar	10	Kejelasan gambar Saran :					
		11	Kesesuaian gambar dengan tulisan materi Saran :					
		12	Gambar tidak mengganggu teks dan warna Saran :					
5	Huruf	13	Ketepatan pemilihan jenis huruf Saran :					
		14	Kesesuaian ukuran huruf Saran :					
		15	Kejelasan tulisan dalam permainan Saran :					

Tabel 3. Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk Peserta Didik

No	Aspek	No item	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	1.	Pemilihan desain menarik					
		2.	Tampilan pada media menarik					

		3	Bentuk pemilihan latar media menarik					
2	Bahasa	4.	Bahasa dan penyampaian yang digunakan mudah dibaca dan dipahami.					
		5	Tata letak huruf yang digunakan mudah dipahami					
		6	Kata kata pertanyaan diajukan dengan jelas					
3	Warna	7	Bentuk media menarik					
		8	Warna pada media menarik					
		9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai.					
4	Gambar	10	Pemilihan gambar menarik dan cocok					
		11	Gambar tidak mengganggu teks					
		12	Gambar sesuai dengan materi					
5	Materi	13	Media berisi materi yang sesuai dengan yang dipelajari					
		14	Materi mudah dipahami dengan media					

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu penganalisa data yang merangkum dan memproses data secara sistematis data yang didapatkan dari hasil observasi dan kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu, penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.

1. Data Kualitatif.

Data penelitian Kualitatif didapatkan selama proses penelitian berupa observasi maupun wawancara guru mata pelajaran dicatat kemudian peneliti menjabarkan kesimpulan di penelitiannya.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif mengenai kualitas media yang diperoleh dari para responden melalui kuesioner dengan skala Likert dianalisis secara statistik deskriptif.

a. Analisis Data Kevalidan dan Kepraktisan

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar penilaian kevalidan yang akan dinilai oleh responden berdasarkan aspek kevalidan media pembelajaran sejarah yang dikembangkan. Responden yang dilibatkan dalam penelitian untuk pengambilan data antara lain ahli media dan ahli materi. Penentuan rentang skor penilaian dalam instrumen angket ini menggunakan skala likert yang mencakup 5 kategori yaitu :

Tabel 4: Skala Kriteria Penilaian Produk

Rata – rata Skor	Predikat

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

Kemudian menghitung presentasekevalidan untuk tiap sub variabel yaitu:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Presentase Kelayakan suatu media untuk mengetahui layak atau tidak layak digunakan, maka presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 : Tabel Penilaian Kelayakan

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Layak

Sumber : Akbar (2013:14)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan berupa permainan monopoli ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kelas X dengan menerapkan langkah-langkah model pengembangan media yang terdiri dari, Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). Adapun hasil dari tahapan tersebut akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahap analisis ini merupakan tahap awal pengembangan media. Hasil analisis yang telah dilakukan sebagai pedoman dan pertimbangan-pertimbangan dalam menyusun media, Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis sumber daya.

a). Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah di sekolah, hal ini berkaitan dengan informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan yaitu :

1. Penyampaian materi dengan menggunakan metode konvensional oleh guru masih kurang sehingga siswa kurang memahami teori dari media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan. Sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang bisa membangkitkan motivasi belajar.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sejarah pada materi kerajaan Hindu Budha kelas X.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran sejarah di Sma Negeri 3 Muaro Jambi untuk mengetahui keadaan dan karakter siswa yang akan diteliti, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah hanya menggunakan media papan tulis dengan menggunakan metode konvensional.

Siswa juga sering lupa dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan guru sebelumnya. Maka peneliti membuat salah satu media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran supaya tidak merasa bosan dan siswa dapat menjadi aktif.

b). Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yaitu berguna untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui Kompetensi Dasar yang ingin

dicapai, serta mengetahui materi-materi apa saja yang ada pada sejarah yang dapat dijadikan sebagai bahan materi pembuatan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia kelas X. Di Sma Negeri 3 Muaro Jambi telah menggunakan kurikulum K13 yang mengharuskan siswa lebih aktif dibandingkan guru.

c). Analisis Karakteristik siswa

Siswa yang duduk dikelas X rata-rata memiliki usia diatas 17 tahun. Pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir logis dan rasional. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 5 Juli 2021, secara umum siswa mengikuti pembelajaran langsung di sekolah dengan mendatangkan setengah murid saja.

Pembelajaran dilakukan guru dengan metode ceramah saja. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik terhadap permasalahan yang didapat siswa belajar secara langsung maupun online. Salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran langsung di sekolah sedikit membosankan sedangkan pembelajaran online masih kesusahan dalam memahami materi yang di berikan dan kondisi sinyal yang susah didapat sehingga mereka lambat dalam mengakses tugas-tugas.

Maka, siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan saat pembelajaran berlangsung di sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan

wawancara yang dilakukan oleh guru dan siswa, peneliti berniat untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

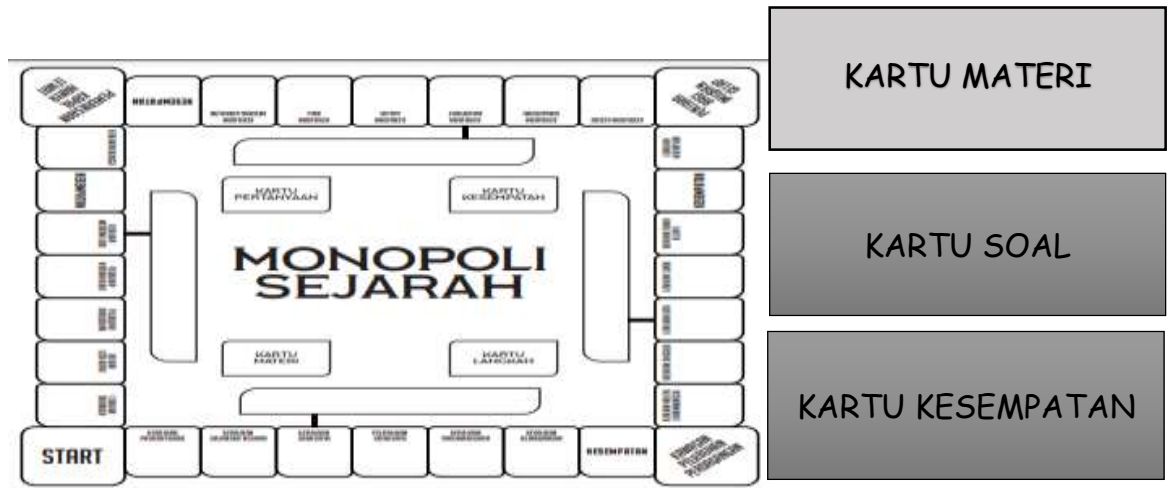
Setelah melakukan observasi peneliti melakukan pengumpulan data data yang bisa dijadikan acuan dalam referensi seperti kurikulum, silabus, rpp dan materi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan materi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan menggunakan acuan dasar dari Kompetensi Dasar, Inti dan Indikator pada kurikulum K13.

Dari temuan yang dijelaskan diatas dapat dikatakan bahwa di Sma Negeri 3 Muaro Jambi dalam proses kegiatan pembelajaran memiliki kendala yang dihadapi yaitu guru kurang memiliki variasi dalam mengajar sehingga murid cenderung cepat bosan dan kurang fokus. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi suatu alternative dalam menggunakan media pembelajaran karena dalam media pembelajaran monopoli dapat mengasah otak dan meningkatkan kerja sama antar peserta didik.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli Pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan Hindu-Budha yang dimulai dari persiapan membuat

produk, penyusunan kerangka media dan penyusunan instrument penelitian. Desain rancangan media yang akan dicetak dikonsepskan melalui aplikasi Corel Draw 2018. Adapun konsep media yang dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar 3: Konsep Rancangan Media utama Monopoli Sejarah.

Dapat dilihat pada konsep dari pembuatan media tersebut dibuat 32 Kotak. Di setiap sisi kanan, kiri, atas dan bawah terdapat 8 kotak yang diisi oleh petak kerajaan. Pada setiap kerajaan memiliki simbol (S) sebagai petanda soal yang berjumlah 50 an simbol (M) sebagai tanda materi yang berjumlah 70.

Media pembelajaran dibuat men ggabungkan unsur permainan yang menggunakan sistem berkelompok maupun individu sehingga dalam permainan siswa tidak hanya bermain saja akan tetapi juga belajar. Dengan adanya monopoli sejarah ini diharapkan dapat melatih kemampuan siswa untuk belajar.

Aturan dan cara bermain menggunakan monopoli sejarah :

1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 kelompok dan membaca peraturan permainan yang diberikan oleh guru.
2. Masing-masing kelompok mendapatkan 3 Poin (koin Monopoli) pertama dari guru.
3. Siswa yang mengocok dadu dan mulai berjalan ke petak permainan/ kerajaan. Jika siswa singgah di petak yang bertuliskan (S) ia harus menjawab soal pilihan ganda yang diambil dari kartu soal yang telah disediakan dan berhasil menjawab mendapatkan 1 poin sedangkan jika salah tidak mendapat pengurangan. Jika siswa singgah di petak bertuliskan (M) maka siswa harus membacakan materi yang telah disediakan.
4. Jika siswa ingin membeli suatu kerajaan ia harus membayar 4-5 poin. Setiap pemain yang jatuh dalam kerajaan yang telah dibeli wajib menjawab soal dengan benar jika salah dalam menjawab mereka harus memberikan 1 point ke kerajaan tersebut.
5. Pemenang dengan poin terbanyak akan diumumkan didepan kelas dan ditutup dengan membacakan kesimpulan dari siswa yang memiliki poin terendah

Adapun penggunaan permainan monopoli sebagai media pelajaran adalah :

1. Membuat pelajaran menjadi menarik
2. Membuat pembelajaran lebih bervariasi
3. Menciptakan suasana belajar kelompok menjadi menyenangkan.

4. Memudahkan siswa dalam memahami materi
5. Menciptakan kerja sama antar team
6. Membantu menghilangkan rasa kebosanan pada saat pembelajaran/ kegiatan belajar kelompok.

Dalam Media Monopoli, Materi dan soal membahas mengenai kerajaan Hindu Budha di Indonesia yaitu :

1. Kerajaan Kutai
2. Kerajaan Tarumanegara
3. Kerajaan Sriwijaya
4. Kerajaan Mataram Kuno
5. Kerajaan Medang Kamulan
6. Kerajaan Kediri
7. Kerajaan Singasari
8. Kerajaan Majapahit
9. Kerajaan Melayu Dharmawangsa

Dari kesembilan kerajaan diatas, Peneliti membahas mengenai kehidupan politik, kehidupan agama, kehidupan social dan budaya secara ringkas yang terbagi menjadi beberapa kartu dalam media monopoli.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan yang dilakukan yaitu tahap pembuatan media, validasi oleh ahli media, ahli desain, ahli materi serta merevisi. Pada tahap ini media mulai dibuat berdasarkan rencana pembuatan pada tahap desain sebelumnya.

a). Pembuatan produk

Pembuatan produk media dilakukan berdasarkan konsep rancangan desain dan dibuat menggunakan bantuan aplikasi Corel Draw 2018 sebagai berikut:

1. Membuat desain awal dan tata cara bermain
2. Mengumpulkan sumber sumber materi tentang kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia dan menentukan gambar yang cocok dengan setiap kerajaan.
3. Menentukan aplikasi yang digunakan dalam membuat desain monopoli menggunakan aplikasi corel draw
4. Menentukan warna latar belakang dan tulisan agar tidak mengganggu warna gambar latar belakang sehingga menghasilkan warna yang bagus

Keseluruhan tampilan media monopoli menggunakan banyak warna agar terlihat indah. Warna yang diisi dalam kotak berupa warna merah, hijau, kuning, biru, hijau, ungu, hitam sedangkan warna huruf di

dominasikan pada warna putih. Penambahan Warna untuk latar belakang berupa warna coklat.

b). Pembuatan Media Pendamping

Pada media pendamping berupa kartu materi dan kartu soal. Pada Pembuatan produk media dilakukan dengan menambahkan ciri khas dari materi Kerajaan Hindu Budha dengan menambahkan aksen gambar candi dengan bantuan aplikasi Canva dan Microsoft Word sehingga menghasilkan rancangan sementara sebagai berikut:



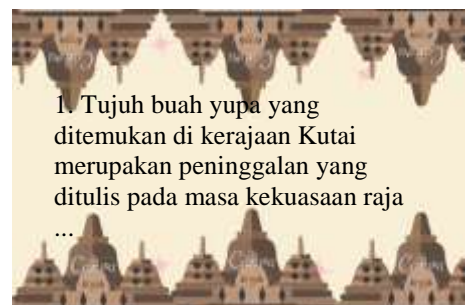
Gambar 4. Desain awal tampilan Depan kartu materi



Gambar 5. Desain awal tampilan Depan kartu soal



Gambar 6. Desain awal tampilan belakang kartu materi



Gambar 7. Desain awal tampilan belakang kartu soal



Gambar 8. Desain awal tampilan belakang kartu kesempatan



Gambar 9. Desain awal tampilan belakang kartu kesempatan

Keseluruhan tampilan media pendamping ini terdiri atas 2 bentuk yaitu kartu materi yang mendominasi warna Abu-abu sedangkan Kartu Soal mendominasi warna coklat. Huruf yang digunakan pada kartu berwarna hitam.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, uji coba produk media dilakukan adapun kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media dari Satriyo Pamungkas, M.Pd dan ahli materi Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. Validasi media dan validasi materi dilakukan secara tatap muka. Setelah tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk di lapangan yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba media monopoli sejarah dilakukan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

a). Penyajian data validasi media

1. Validasi Tahap Pertama

Validasi tahap pertama pada tanggal 30 Agustus 2021 secara tatap muka. Peneliti dan validasi ahli media bersama-sama menilai produk sehingga memberikan saran tambahan untuk peneliti. Hasil Validasi disajikan sebagai berikut :

- 1) Tampilan media cukup, saran penambahan Judul materi, KI dan KD dalam media.
- 2). Bentuk media cukup, saran penambahan adanya poin dalam permainan.
- 3). Desain pada kartu media cukup, saran gambar kartu soal terlalu besar, desain poin (koin) di sarankan diganti dengan yang lebih sesuai, desain pion disarankan digambar sesuai dengan raja/ ratu.
- 4). Beberapa warna terlalu mencolok seperti warna merah dan kuning.

Adapun hasil nilai dari validasi media tahap 1 sebagai berikut:

Tabel 6 : Validasi media tahap pertama

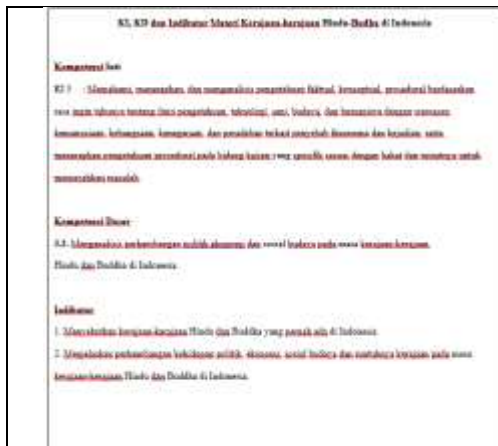
No	Aspek Penilaian	Nilai	Kelayakan
1	Tampilan media	60%	Cukup
2	Penggunaan	53%	Cukup
3	Warna	67%	Baik
4	Gambar	53%	Cukup
5	Huruf	67%	Baik
	Rata rata Presentase	60%	Cukup

Dari hasil tinjauan dan tanggapan dari ahli media pada evaluasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi produk yang telah disarankan. Setelah di revisi bentuk dari media tersebut dapat di lihat dibawah ini :

Tabel 7: Sebelum dan sesudah setelah di revisi ahli media tahap kedua

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p data-bbox="454 1193 691 1227">Monopoli Sejarah</p>	 <p data-bbox="986 1193 1222 1227">Monopoli Sejarah</p>
	

Kartu Materi	Kartu Materi
	
<p style="text-align: center;">Kartu Soal</p> 	<p style="text-align: center;">Kartu Soal</p> 
<p style="text-align: center;">Koin Gobog (Majapahit)</p>  <p style="text-align: center;">Pion Pemain</p>	<p style="text-align: center;">Koin Krisnala (Jenggala)</p>  <p style="text-align: center;">Pion Pemain</p>

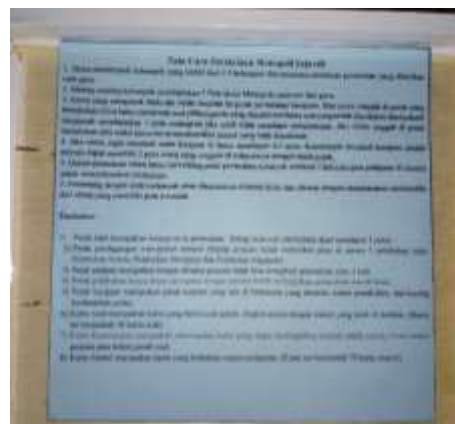


KI dan KD

KI dan KD



Tata cara permainan



Tata cara permainan

2). Validasi Tahap Kedua

Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 7 September 2021 secara tatap muka. Pada tahap ini peneliti telah merevisi sesuai saran ahli media, sehingga mendapat persetujuan melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Berikut ini merupakan penilaian validasi media ke 2 yaitu :

Tabel 8 : Penilaian ahli media tahap kedua

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Kelayakan
1	Tampilan media	90%	Sangat Baik
2	Penggunaan	73%	Baik
3	Warna	87%	Sangat baik
4	Gambar	80%	Sangat baik
5	Huruf	93%	Sangat baik
	Rata rata presentase	85%	Sangat baik

b). Penyajian data validasi materi

Selain validasi media dengan ahli media, ahli materi juga diminta untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap materi yang akan disajikan atau ditampilkan pada media pembelajaran. Validasi juga dilakukan dua kali secara tatap muka.

1). Validasi Tahap pertama

Adapun hasil validasi tahap 1 pada tanggal 27 Agustus 2021 sebagai berikut :

1). Materi sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang mengangkat materi tentang “Kerajaan-Kerajaan Hindu Budha”.

2). Materi yang digunakan terlalu banyak kerajaan Hindu-Budha dan di sarankan mengambil beberapa kerajaan Hindu-Budha yang besar dan memiliki keterkaitan satu sama lain.

3). Soal yang digunakan sesuai dengan materi yang telah ada di materi.

4). Bahasa yang digunakan kurang rapi dan ada beberapa penempatan huruf besar yang salah.

Berikut ini merupakan penilaian validasi media ke 1 yaitu :

Tabel 9: Penilaian validasi materi ke-1

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kelayakan
1	Materi	60%	Cukup
2	Bahasa	46%	Cukup
	Rata Rata Presentasi	53%	Cukup

2). Validasi Tahap Kedua

Adapun hasil validasi tahap 2 pada tanggal 1 September 2021. Untuk validasi kedua peneliti telah merevisi yang disarankan oleh ahli materi dari penggunaan aspek Materi, Soal, maupun bahasa atau kesalahan pada penulisan materi sehingga hasil validasi akhir ini mendapat persetujuan dan peneliti dapat melanjutkan kepada

tahap penelitian atau evaluasi di SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Berikut ini merupakan penilaian validasi media ke 2 yaitu :

Tabel 10: Penilaian validasi materi ke-2

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kelayakan
1	Materi	87%	Sangat baik
2	Bahasa	80%	Baik
	Rata-rata Presentasi	84%	Sangat baik

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu alat untuk mengukur atau menilai apakah kegiatan yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai sehingga mencapai tujuan penelitian yang ingin di capai. Tahapan penelitian dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahapan satu per satu (one to one), tahapan kelompok kecil (small group), dan tahapan kelompok besar (field test). Berikut hasil dari tahapan penelitian :

a). Tahap uji coba produk

Tahapan uji coba ini terdiri dari tiga tahapan yaitu one to one, small group, dan field test. Adapun uji coba yang dilakukan sebagai berikut :

1. Uji coba one to one

Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2021 di Sma Negeri 3 Muaro Jambi pada peserta didik kelas X. Uji coba ini dilakukan dilakukan kepada 4 orang siswa. Uji coba ini pertama-tama peneliti memilih peserta didik yang akan mencoba media pembelajaran sebelum memulai penggunaan media peneliti menjelaskan tata cara dalam memakai media monopoli sejarah.

Setelah paham dan selesai memainkan media monopoli, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian tersebut akan ditampilkan kedalam presentase penilaian pada rekap uji coba lapangan one to one yang menghasilkan table berikut ini :

Tabel 11: Penilaian validasi peserta didik one to one

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan	70%	Baik
2	Bahasa	68%	Baik
3	Warna	75%	Baik
4	Gambar	73%	Baik
5	Materi	72%	Baik
Rata-rata presentasi		72%	Baik

2. Uji Coba Small Group

Uji coba ini dilakukan pada tanggal 14 September 2021, Peneliti menggunakan siswa berjumlah 14 orang siswa untuk memainkan media monopoli. Tahap awal peneliti akan membagi 14 orang siswa tersebut dalam bentuk berkelompok yang terdiri dari 5 orang setelah membagi kelompok siswa akan akan dijelaskan mengenai peralatan dan tata cara bermain.

Setelah siswa selesai menggunakan media peneliti akan memberikan angket untuk merespon, menilai dan memberikan komentar maupun saran. Hasil penilaian tersebut akan ditampilkan kedalam presentase penilaian pada rekap uji coba lapangan small group yang menghasilkan table berikut ini :

Tabel 12: Penilaian validasi peserta Small Group

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan	77%	Baik
2	Bahasa	74%	Baik
3	Warna	75%	Baik
4	Gambar	74%	Baik
5	Materi	73%	Baik
Rata rata Presentase		75%	Baik

Dari tabel uji small group diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran pada aspek tampilan media mendapat nilai 77% dengan kategori “baik”, Aspek Bahasa mendapat nilai 74% dengan kategori “baik”, Aspek warna mendapat 75% dengan kategori “baik”, Aspek gambar mendapat nilai 74 dengan kategori “baik”, Aspek materi mendapat 73% dengan kategori “baik”. Hasil rata rata keseluruhan nilai presentase adalah 75% dengan kategori “**baik**” sebagai media pembelajaran.

3. Uji coba Field Test

Uji coba field test ini di lakukan pada tanggal 17 September 2021 dilakukan pada 30 siswa kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Pada uji coba field test ini dilakukan pada 1 kelas saja akan tetapi untuk mematuhi prosedur peraturan sekolah maka uji coba field test ini dibagi dalam 2 kelas yang berbeda pada hari yang sama. Setelah memakai media peserta didik akan diberikan angket untuk mengetahui nilai, pendapat, dan juga saran dar peserta didik. Hasil penilaian tersebut akan ditampilkan kedalam presentase penilaian pada rekap uji coba lapangan field test yang menghasilkan table berikut ini :

Tabel 13: Penilaian validasi peserta Field Test

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan	86%	Sangat Baik

2	Bahasa	81%	Sangat Baik
3	Warna	81%	Sangat Baik
4	Gambar	80%	Sangat Baik
5	Materi	77%	Baik
Rata-rata Presentase		81	Sangat Baik

Dari table Field Test diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran pada aspek tampilan media mendapat nilai 86% dengan kategori “sangat baik”, Aspek Bahasa mendapat nilai 81% dengan kategori “sangat baik”, Aspek warna mendapat 81% dengan kategori “sangat baik”, Aspek gambar mendapat nilai 80 dengan kategori “sangat baik”, Aspek materi mendapat 77% dengan kategori “baik”. Hasil rata rata keseluruhan nilai presentase adalah 81% dengan kategori “**Sangat baik**” sebagai media pembelajaran.

b). Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Nilai	Kategori
1	Uji coba tahap pertama	72%	Baik
2	Uji coba tahap kedua	75%	Baik

3	Uji coba tahap ketiga	81%	Sangat Baik
Rata rata Presentase		76 %	Baik

Tabel 14: Hasil keseluruhan penelitian

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran monopoli melalui beberapa uji coba dilapangan mendapat nilai uji coba tahap pertama senilai 72% dengan kategori “baik”, uji coba tahap kedua mendapat nilai 75% dengan kategori baik dan uji coba ke 3 mendapat nilai 81 dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan adalah 76% yang termasuk dalam kategori “baik” sehingga untuk penggunaan media pembelajaran sejarah melalui media monopoli dapat diterapkan.

Pada tahap uji coba media, peneliti memiliki kendala yaitu karena wabah corona virus (covid-19) yang mengakibatkan penundaan penelitian karena pembelajaran tatap muka di sekolah masih belum diperbolehkan dan pembatasan jumlah siswa yang hanya boleh max 15 siswa per kelas sehingga peneliti pada uji field test menguji cobakan secara 2 kali.

B. Pembahasan

Penelitian ini bermula dari permasalahan dalam proses pembelajaran yang masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, sulitnya guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak maupun lks saja. Oleh karena itu, berdasarkan observasi pembelajaran sejarah menjadi semakin membosankan. Ketinggalan guru dalam menggunakan media bisa terjadi dari factor internal dan eksternal.

Faktor Internal adalah guru tidak dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah yang dalam penerapan dikelas kurang tersampaikan kepada peserta didik sedangkan factor eksternal adalah factor yang diakibatkan dari fasilitas sekolah itu sendiri seperti sarana dan prasana di dalam kelas kurang mendukung sehingga membuat guru kurang inovatif.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan monopoli dan menerapkan pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode R&D (research and Development) dan menggunakan model ADDIE.

Tahap analisis merupakan tahap awal peneliti melihat proses cara belajar dan mengajar di sekolah pada kelas X. Tahap desain merupakan tahap peneliti menyusun rancangan media agar sesuai dengan kondisi sekolah dan kondisi kelas. Tahap development yaitu untuk mengembangkan rancangan desain dan

menuangkannya ke dalam media dan membuatnya. Tahap implementasi sebagai respon maupun penilaian dari penggunaan produk media permainan monopoli.

Validasi produk media telah di periksa oleh ahli media secara langsung oleh Satriyo pamungkas,MP.dan Ulul Azmi, S.Pd., H.Hum. Setelah melakukan 2 kali revisi materi dan produk, peneliti melakukan penelitian yang diuji cobakan pada siswa kelas X di SMS Negeri 3 Muaro Jambi dengan membagikan angket penilaian media.

Penelitian ini, peneliti menguji secara 3 tahap yaitu (One to One) sebanyak 4 orang siswa yang mendapatkan nilai 72% dengan kategori “baik”, uji coba tahap kedua (Small Group) yang diuji cobakan melalui 14 siswa yang dibagi menjadi 5 kelompok mendapat nilai 75% dengan kategori baik dan uji coba ke 3 field test sebanyak 30 siswa dengan membagi 2 kelas di karenakan untuk mematuhi protocol kesehatan pada masa pandemi covid -19 mendapat nilai 81 dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan adalah 76% yang termasuk dalam kategori “baik”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Pengembangan media permainan sebagai media pembelajaran sejarah dengan materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia pada kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi setelah melakukan beberapa tahapan model ADDIE yang mulai dari tahap menganalisis hingga tahap evaluasi. Media yang dihasilkan berupa media yang menggabungkan media grafik yang mempunyai unsur garis, gambar, warna dan tulisan yang menghasilkan suatu pelajaran berbasis permainan yaitu monopoli sejarah.
2. Media yang dibuat tergolong baik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas X yang menghasilkan nilai uji coba tahap pertama senilai 72% dengan kategori “baik”, uji coba tahap kedua mendapat nilai 75% dengan kategori baik dan uji coba ke 3 mendapat nilai 81 dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan adalah 76% yang termasuk dalam kategori “baik” sehingga untuk penggunaan media pembelajaran sejarah melalui media monopoli dapat diterapkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti ingin memberikan beberapa saran antara lain:

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran sejarah yang bisa dimainkan secara perorangan maupun berkelompok yang akan membuat pembelajaran makin seru dan efektif dengan peranan guru yang dapat menguasai dan mengontrol siswa-siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Suprihatiningrum .Jamil. 2013. *Strategi pembelajaran*.Yogyakarta:..Ar-ruzz Media.

Bashri.M & Indah.Nur.2019. *Strategi pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Pribadi, Beny A. 2017. *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Baharuddin & Esa Nur.2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Ar-ruzz Media.

Fadillah.2017. *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dkk. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*. Yogyakarta: Rosada.

Sudjana.Nana & Rivai.Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Algensido

Pupung Puspa & Lestariningsih.Anik. *Bermain dan permainan*. Nganjuk: Adjie Nusantara.

Kuntowijoyo.1995. *Pengantar Sejarah*: Jakarta: Bentang Pustaka

Sugiyono.2019.*Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Agus Zaenul & Nik Haryati.2020. *Metodologi Penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Mandani.

Rusdi.2018. *penelitian desain dan pengembangan*. Yogyakarta: Raja Grafindo.

Heri Susanto & Helmi Akmal.(2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi*.Banjarmasin:Universitas lambung mangkurat.

Sukiman.2012.*Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogja.

Skripsi :

Annisa nur Isnaini.2016. *pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X AK SMK N . Klaten tahun ajaran 2015/2016*”., Falkultas ekonomi . Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta. (tidak di terbitkan)

Budi adi prayogo. 2017. *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN LANGENSARI 02*. Fakultas Ilmu pendidikan guru sekolah dasar. Universitas Negeri semarang. Semarang (Tidak di terbitkan).

Mulia ningsih. 2014. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran..* Jurusan ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif hidayahtullah. Jakarta.. (tidak diterbitkan)

Nada Tismaliya sari.2020. *Pengembangan media pembelajaran permainan teka-teki silang mata pelajaran sejarah kelas X ipa Sma 8 kota jambi*. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, fakultas sejarah. Universitas Batanghari jambi. (tidak di terbitkan).

Jurnal :

Islamiyah.(2017).Pengembangan Media pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. Vol.4 , 37-47. Diakses pada tanggal 20 juni 2021, dari universitas Islam Negeri Ibrahim Malang.

Febrianti.(2019).*Efektivitas Penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*.Vol.2(1), Hal.667-677. Diakses pada tanggal 08 Juli 2021, dari universitas Sultan Ageng Tirtayana.

Dimas & Kurniawan.(2020). *Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. Vol.3 Nomor 1. Diakses 09 Juli 2021. Dari universitas pahlawan

Sumber lain :

1. [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))

LAMPIRAN