

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA**

(Tesis)

Oleh

Maya Siskawati



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA**

Oleh

Maya Siskawati

Tesis

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN IPS**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA

Oleh

MAYA SISKAWATI

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media monopoli dan mengetahui efektivitas media monopoli untuk meningkatkan minat siswa belajar Geografi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang menggunakan desain pengembangan ASSURE dengan langkah-langkah: 1) Menganalisis karakter siswa 2) Menetapkan kompetensi 3) Memilih metode, media dan bahan ajar 4) Pemanfaatan bahan dan media 5) Melibatkan partisipasi siswa 6) Evaluasi dan revisi. Subjek uji coba terdiri dari 1) Reviu oleh ahli desain, media, materi dan bahasa sebanyak 4 orang 2) Uji coba kelompok kecil melibatkan 3 orang siswa yang memiliki minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah 3) Uji coba kelompok besar melibatkan 12 siswa yang memiliki minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah 4) Uji coba lapangan sebanyak 2 kelas. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 5,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

Kata kunci: *Media Monopoli, Minat Belajar Geografi*

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF MONOPOLY MEDIA TO IMPROVED INTEREST IN LEARNING GEOGRAPHY

BY

MAYA SISKAWATI

This study aims to produce products such as media monopoly and determine the extent to which the effectiveness of media monopoly in increasing students' interest to learn Geography. The method used is the Research and Development (R & D) that uses design development ASSURE with the steps: 1) To analyze the character of students 2) To establish competency 3) To select methods, media and teaching materials 4) To utilize materials and media 5) To involve students 6) To evaluate and revise. Subjects trial consisted of 1) The review by design experts, media, content and language of 4 people 2) Trial small groups involving three students who have interest in learning Geography of high, medium and low 3) Trial major groups involved 12 students have a high interest in learning geography, medium and low 4) The field trials by 2 classes. Research and development results show that: 1) Validation experts claim the product attractive and feasible for use as a medium of learning Geography, 2) Test results small groups, large and field show the test results interest in learning geography experimental class using the media monopoly is higher than the grade control using conventional methods. Co-efficient value t arithmetic amounted to 5,878 and t table of 1,675. So learning by using effective monopoly media to increase student interest in learning Geography.

Keywords: Media Monopoly, Interest in Learning Geography

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
GEOGRAFI SISWA**


Nama Mahasiswa : **MAYA SISKAWATI**

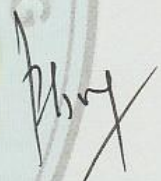
Nomor Pokok Mahasiswa: 1423031041

Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

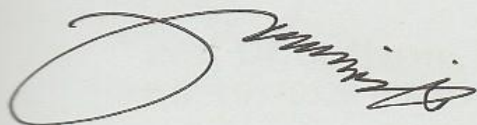



Dr. H. Pargito, M.Pd.
NIP 19590414 198603 1 005


Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP 19770808 200604 2 001

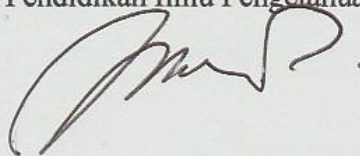
2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Ketua Program Pascasarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. H. Pargito, M.Pd.
NIP 19590414 198603 1 005

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Dr. H. Pargito, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Pujiati, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

II. Dr. H. Edy Purnomo, M.Pd.

[Handwritten signatures of Dr. H. Pargito, Dr. Pujiati, Prof. Dr. Sudjarwo, and Dr. H. Edy Purnomo]

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

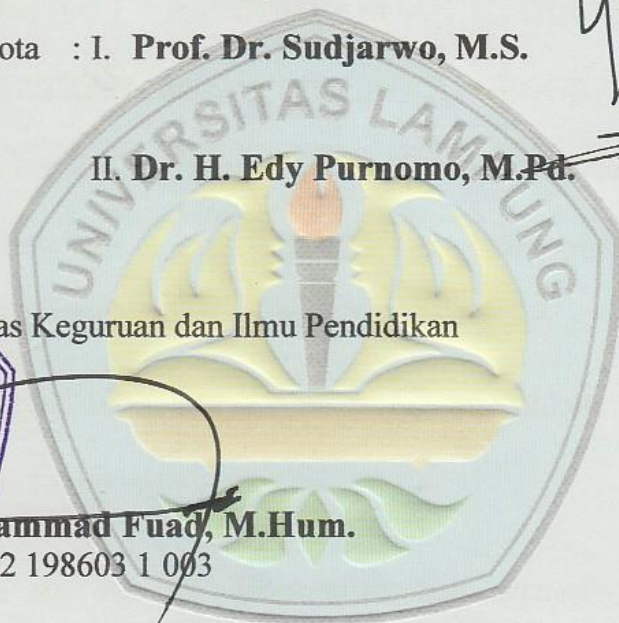
NIP 19590722 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP 19530528 198103 1 002

Tanggal Lulus Ujian : 19 Mei 2016



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis dengan judul “ PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Unuiversitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 19 Mei 2016
Pembuat pernyataan



MAYA SISKAWATI
NPM 1423031041

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Pardasuka kecamatan Katibung kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 11 Mei 1983 dengan nama lengkap Maya Siskawati. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, putri dari pasangan Bapak Suratno dan Ibu Nuriah.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis, yaitu:

1. SD Negeri 2 Pardasuka, Lampung Selatan diselesaikan pada tahun 1994.
2. SMP Negeri 1 Katibung Lampung Selatan diselesaikan pada tahun 1997.
3. SMA Negeri 1 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2000
4. Program studi pendidikan Geografi Universitas Lampung diselesaikan tahun 2005

Tahun 2006 penulis diangkat menjadi PNS di pemerintahan kabupaten Waykanan dan bertugas di SMA negeri I Banjit selanjutnya tahun 2009 penulis mutasi kerja ke pemerintahan kota Bandar Lampung dan berdinasi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung sampai sekarang.

Tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS, Program studi Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. Pada Tahun 2015 penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Bandar Lampung untuk meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Moto

Menuntut ilmu adalah Taqwa

Menyampaikan ilmu adalah ibadah

Mengulang-ngulang ilmu adalah dzikir

Mencari ilmu adalah jihad

(Imam Al-Ghazali)

Kupersembahkan tesis ini kepada:

- ♥ *Papa, Mama dan Ibu (mertua) yang selalu mendoakan untuk keberhasilanku.*
- ♥ *Suamiku tercinta Hairil Rizal, SH atas dukungan, pengertian dan kesabaranmu selama aku menyelesaikan studi ini.*
- ♥ *Anak-anakku tersayang Haira Maiza Qanita dan Haiqal Ridho Arifin yang menjadi penyemangat mami selama ini.*
- ♥ *Daing Ari, Sandi dan terutama Nora yang selalu memberikan dukungan dan doa untukku.*

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT, atas berkat dan anugerah yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Tesis dengan judul “ Pengembangan Media Monopoli Geografi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan IPS di Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penulisan tesis ini, terdapat begitu banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan baik redaksional, metode penelitian ataupun substansial. Untuk itu penulis harapkan kritik dan saran dari pembaca sebagai langkah perbaikan untuk penulis dalam menyusun karya ilmiah atau laporan lain dimasa-masa mendatang.

Penyelesain tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Lampung dan dosen Pembahas I ditengah kesibukannya telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan.

3. Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum selaku dekan FKIP Universitas Lampung
4. Drs. Zulkarnain, M.Si selaku ketua jurusan pendidikan IPS Universitas Lampung.
5. Dr Hi. Pargito M.Pd selaku pembimbing I dan ketua Program Studi Pascasarjana Magister Pendidikan IPS, ditengah kesibukannya telah banyak membantu penulis dengan penuh kesabaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh keikhlasan.
6. Dr. Pujiati, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan dan arahan selama penyelesaian tesis ini.
7. Dr. Hi. Edy Purnomo, M.Pd selaku pembahas II yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan dan arahan dengan penuh keikhlasan.
8. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan IPS Pasca Sarjana Universitas Lampung.
9. Drs. Mahlil, M.PdI selaku Kepala SMAN 12 Bandar Lampung yang telah memberikan izin penelitian dan banyak memberikan bantuan saat penelitian.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan IPS angkatan 2014 ganjil yang selalu memberi motivasi.
11. Dewan guru SMA Negeri 12 Bandar Lampung yang telah mendukung dan memotivasi.
12. Siswa kelas XI IPS tahun ajaran 2015/2016 yang telah membantu pada penelitian ini.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa yang diberikan kepada penulis mendapat Ridho dari ALLAH SWT. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga tesis yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar Lampung, Mei 2016

Maya Siskawati

NPM: 1423031041

DAFTAR ISI

	Hal
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	15
1.7 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan.....	16
1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	18
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR dan PENGAJUAN HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	26
2.1.1 Pengembangan bidang pendidikan.....	26
2.1.2 Model Pengembangan Media.....	29
2.1.3 Media Pembelajaran.....	31
2.1.4 Monopoli.....	38
2.1.5 Minat Belajar.....	39
2.1.6 Belajar.....	49
2.1.7 Geografi.....	57
2.1.8 Keterkaitan Geografi dengan IPS.....	62
2.2 Hasil penelitian yang relevan.....	65
2.3 Kerangka Pikir.....	69
2.4 Hipotesis.....	73
III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMABANGAN	
3.1 Desain penelitian dan pengembangan.....	74
3.2 Langkah-langkah penelitian pengembangan.....	76
3.2.1 Penelitian dan pengumpulan informasi.....	78
3.2.2 Perencanaan.....	78
3.2.3 Pengembangan produk awal.....	80
3.2.4 Uji Coba Pendahuluan.....	85
3.2.5 Revisi Terhadap Produk Utama.....	90
3.2.6 Uji Coba Utama.....	91
3.3 Data Penelitian.....	92
3.4 Tehnik Pengumpulan Data.....	93
3.5 Tehnik Analisa Data.....	94
3.6 Uji Persyaratan Analisis Data.....	97
3.7 Uji Tingkat Efektifitas Media.....	98
IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	100
4.2 Deskripsi Data.....	123

4.3 Pembahasan.....	129
4.4 Perbedaan produk hasil pengembangan dengan produk yang sudah ada.....	142
4.5 Keunggulan media monopoli.....	143
4.6 Kelemahan media monopoli.....	144
4.7 Keterbatasan penelitian.....	145
V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	146
5.2 Implikasi.....	147
5.3 Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

		Hal
Tabel 1	Kondisi harapan, kondisi kenyataan dan kesenjangan.....	2
Tabel 2	Media yang dipergunakan untuk pembelajaran Geografi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.....	3
Tabel 3	Faktor penyebab siswa kelas XI IPS kurang berminat belajar Geografi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.....	5
Tabel 4	Kebaruan dari media monopoli yang dikembangkan.....	22
Tabel 5	Model desain sistem pembelajaran ASSURE.....	31
Tabel 6	Kombinasi langkah penelitian dan pengembangan.....	76
Tabel 7	Rancangan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli Geografi.....	79
Tabel 8	Distribusi nilai karakter dalam mata pembelajaran Geografi.....	79
Tabel 9	Kisi-kisi instrument penilaian ahli desain media terhadap prototipe monopoli Geografi.....	86
Tabel 10	Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media terhadap prototipe monopoli Geografi.....	87
Tabel 11	Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi biosfer (flora dan fauna) terhadap prototipe monopoli Geografi.....	88
Tabel 12	Kisi-kisi instrumen penilaian ahli bahasa Indonesia terhadap prototipe monopoli Geografi.....	88
Tabel 13	Kisi-kisi instrumen penilaian guru terhadap media monopoli untuk pelajaran Geografi.....	89
Tabel 14	Kisi-kisi instrumen penilaian uji coba perorangan terhadap media monopoli untuk pelajaran Geografi.....	90
Tabel 15	Kisi-kisi instrumen penilaian minat siswa terhadap pembelajaran Geografi.....	90
Tabel 16	Subjek uji coba.....	92
Tabel 17	Kriteria penilaian responden terhadap produk pengembangan	95
Tabel 18	Tingkat besarnya korelasi.....	96
Tabel 19	Tingkat besarnya reabilitas.....	97
Tabel 20	KD dan KI mata pelajaran Geografi kelas XI.....	102
Tabel 21	Karakteristik siswa sebelum mendapat menggunakan media monopoli.....	104
Tabel 22	Hasil uji ahli desain.....	107
Tabel 23	Hasil uji ahli media.....	114
Tabel 24	Hasil uji ahli materi.....	115
Tabel 25	Hasil uji ahli bahasa.....	117
Tabel 26	Hasil uji coba perorangan.....	118
Tabel 27	Hasil uji coba kelompok besar.....	119
Tabel 28	Distribusi perolehan skor minat belajar Geografi menggunakan monopoli Geografi kelas eksperimen.....	120

Tabel 29	Distribusi perolehan skor minat belajar Geografi menggunakan monopoli Geografi kelas eksperimen.....	125
Tabel 30	Hasil uji normalitas dengan SPSS 16 kelas eksperimen dan kontrol.....	127
Tabel 31	Hasil uji homogenitas dengan SPSS 16 kelas eksperimen dan kotrol.....	128
Tabel 32	Hasil uji t kelas eksperimen dan kontrol.....	129
Tabel 33	Perubahan minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli.....	132
Tabel 34	Perbedaan produk hasil pengembangan dengan produk yang sudah ada.....	142

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1	Media monopoli Biologi awal..... 21
Gambar 2	Media monopoli yang dikembangkan..... 21
Gambar 3	Kartu soal Geografi yang dikembangkan..... 21
Gambar 4	Kartu soal Biologi awal..... 21
Gambar 5	Kerucut Pengalaman Edgar Dale..... 32
Gambar 6	Alur Kerangka Pikir..... 73
Gambar 7	Prosedur penelitian Menggunakan Langkah Borg and Gall.... 75
Gambar 8	Tahapan Pengembangan Media Monopoli Adaptasi Dari Model Penelitian Borg and Gall..... 77
Gambar 9	Tahapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Monopoli Geografi Adaptasi Dari Model Penelitian Borg and Gall..... 101
Gambar 10	Desain media Monopli Geografi awal..... 122
Gambar 11	Desain media monopoli hasil reuiu ahli..... 122

DAFTAR LAMPIRAN

		Hal
Lampiran 1	Pedoman wawancara pra penelitian untuk siswa	149
Lampiran 2	Pedoman wawancara pra penelitian untuk guru	150
Lampiran 3	Angket tanggapan ahli desain terhadap monopoli Geografi materi biosfer (flora dan fauna di Indonesia dan dunia)	151
Lampiran 4	Angket tanggapan ahli media terhadap monopoli Geografi materi biosfer (flora dan fauna di Indonesia dan dunia)	153
Lampiran 5	Angket tanggapan ahli materi terhadap monopoli Geografi materi biosfer (flora dan fauna di Indonesia dan dunia)	155
Lampiran 6	Angket tanggapan ahli bahasa Indonesia terhadap monopoli Geografi materi biosfer (flora dan fauna di Indonesia dan dunia)	157
Lampiran 7	Angket tanggapan guru Geografi terhadap penggunaan media monopoli	159
Lampiran 8	Angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media monopoli	161
Lampiran 9	Lembar observasi minat siswa terhadap pelajaran Geografi	162
Lampiran 10	Rubrik penilaian minat siswa belajar Geografi	163
Lampiran 11	Rekapitulasi hasil analisis minat belajar Geografi kelas eksperimen	166
Lampiran 12	Rekapitulasi hasil analisis minat belajar Geografi kelas kontrol	167
Lampiran 13	RPP mata pelajaran Geografi kelas eksperimen	168
Lampiran 14	RPP mata pelajaran Geografi kelas kontrol	174
Lampiran 15	Kartu Dana Umum dan Kesempatan	180
Lampiran 16	Kartu soal	182
Lampiran 17	Hasil uji normalitas	228
Lampiran 18	Hasil uji homogenitas	229
Lampiran 19	Hasil uji t test	230
Lampiran 20	Tabel t	232

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan mata pelajaran Geografi dalam pendidikan adalah untuk dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat, dan lingkungan pada muka bumi (Sumaatmadja, 1996: 32). Melalui pelajaran Geografi, siswa didorong untuk dapat memahami proses-proses fisik yang membentuk pola-pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di muka bumi, sehingga diharapkan siswa dapat memahami bahwa manusia menciptakan wilayah (*region*) untuk menyederhanakan kompleksitas muka bumi. Dengan demikian siswa diharapkan bangga akan warisan budaya dengan memiliki kepedulian kepada keadilan sosial, proses-proses demokratis dan kelestarian ekologis, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa memiliki nilai-nilai karakter (nilai terhadap Tuhan, terhadap diri sendiri, terhadap sesama, terhadap lingkungan dan nilai-nilai kebangsaan). Selain itu melalui pembelajaran Geografi diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan di lingkungannya pada masa kini dan masa depan.

Menurut Udin (2008: 3) siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh guru yang dapat memberikan

pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa memperoleh pembelajaran melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian, bakat, minat serta psikologis siswa.

Berdasarkan pengamatan langsung pada saat pembelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung pada saat pembelajaran Geografi dikelas XI IPS 1 sampai XI IPS 4 didapatkan beberapa fakta yang menunjukkan kondisi harapan belum sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dari hasil observasi dapat dijabarkan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kondisi Harapan, Kondisi Sebenarnya dan Kesenjangan

Kondisi Harapan	Kondisi Sebenarnya	Kesenjangan
1. Terwujudnya pembelajaran yang aktif.	1. Pembelajaran yang pasif.	1. Pembelajaran masih terpusat pada guru.
2. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Geografi.	2. Tidak tertariknya siswa terhadap mata pelajaran Geografi.	2. Pembelajaran hanya bersifat monoton dan tidak menambah minat belajar.
3. Tingginya minat belajar.	3. Rendahnya minat belajar.	3. Rendahnya persentase setiap indikator minat belajar.
4. Penggunaan media pembelajaran yang optimal.	4. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.	4. Terbatasnya media pembelajaran di sekolah, sehingga guru menjadi satu-satunya sumber dan pemberi informasi utama.

Sumber: Observasi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

Kondisi proses pembelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung yang terjadi saat ini, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas hanya pada penggunaan peta, atlas dan globe. Sedangkan ke 3 media pembelajaran Geografi ini terbatas penggunaannya hanya pada materi-materi pelajaran tertentu saja. Media pembelajaran Geografi yang telah dipergunakan selama ini dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Media yang telah dipergunakan untuk pelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung

No	Jenis Media	Media
1.	Media presentasi visual	- Peta - Atlas - Globe - <i>Chart</i> - <i>Software Microsoft Powerpoint</i> - Maket 3D
2.	Media presentasi audio visual	- Video / film dokumenter
3.	Media peraga	- Kompas

Sumber: Catatan hasil wawancara dengan guru Geografi

Berdasarkan data tabel tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung terbanyak yang digunakan guru adalah penggunaan media visual. Penggunaan media *powerpoint* merupakan media yang paling banyak dipergunakan guru Geografi untuk menjelaskan materi pelajaran, media *chart* atau gambar yang telah dipergunakan adalah *chart* bentuk aliran sungai pada materi hidrosfer, penggunaan media maket 3D macam-macam batuan untuk penjelasan materi lithosfer, sedangkan peta, atlas dan globe

penggunaannya terbatas pada materi peta dan persebaran flora fauna. Media audio visual film dokumenter yang telah dipergunakan adalah film Krakatoa untuk pembelajaran materi vulkanisme sedangkan kompas sebagai alat peraga dipergunakan untuk praktek pembuatan peta sekolah.

Berdasarkan data penggunaan media diatas diperoleh fakta bahwa guru Geografi di sekolah tersebut dominan menggunakan media untuk metode ceramah. Media *powerpoint* merupakan media yang paling banyak dipergunakan guru Geografi untuk menjelaskan materi pelajaran, guru belum memiliki media belajar lain yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang sifatnya lebih variatif sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa kurang berminat untuk belajar Geografi, karena pada saat proses pembelajaran Geografi di kelas diketahui banyak siswa yang tampak kurang senang dan terpaksa dalam menjalankan pembelajaran Geografi, dengan didapati fakta siswa mengobrol dengan teman baik teman sebangku atau teman yang ada di bangku depan atau bangku belakangnya. Minat belajar Geografi yang kurang lainnya adalah siswa yang tampak tidak tertarik belajar dan kurang fokus saat menjalankan proses pembelajaran dengan ditemui fakta pada saat pembelajaran Geografi berlangsung hampir seluruh siswa di kelas XI IPS1 sebanyak 24 dari 32 siswa yang ada di kelas XI IPS 4 didapati sedang mengerjakan tugas pelajaran lain, selain itu juga fakta ada siswa yang tertidur bahkan ada siswa yang diam-diam lebih memilih untuk membaca novel di kelas dan beberapa siswa yang seharusnya ada di kelas untuk belajar Geografi namun berada di kantin sekolah. Berbagai fakta yang

didapatkan di lapangan ini akhirnya menimbulkan situasi kondisi belajar yang tidak berjalan secara kondusif, hal ini terjadi dikarenakan siswa tidak berminat untuk menjalankan proses pembelajaran yang mengakibatkan suasana di dalam kelas menjadi gaduh atau bahkan berjalan pasif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI IPS diperoleh fakta beberapa faktor yang membuat siswa kurang berminat pada pelajaran Geografi pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Faktor penyebab siswa kelas XI IPS kurang berminat belajar Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

No.	Faktor siswa kurang berminat belajar Geografi	Kelas				Jumlah
		XI IPS1	XI IPS2	XI IPS3	XI IPS4	
1.	Materi Geografi Sulit dipahami	7	5	-	5	17
2.	Pelajaran Geografi membosankan	6	6	7	7	26
3.	Pelajaran Geografi kurang menarik (monoton)	9	8	8	12	37

Sumber: Hasil wawancara dengan siswa kelas XI IPS

Berdasarkan data tabel tersebut dapat diketahui bahwa faktor dominan siswa kurang berminat belajar Geografi dikarenakan pelajaran Geografi dianggap kurang menarik dan dilaksanakan dengan monoton dimana guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab saja. Selain itu siswa merasa pelajaran Geografi membosankan yang membuat siswa menjadi mengantuk dan jenuh pada akhirnya dikelas didapati siswa ada yang tertidur, lebih banyak yang mengobrol, bermain alat gadget, lebih memilih di kantin dan sebagainya. Sebanyak 17 siswa menganggap pelajaran Geografi sulit dipahami, dengan alasan pembelajaran Geografi tidak hanya harus dapat memahami suatu

konsep ilmu, tetapi juga terdapat materi pembelajaran Geografi yang bersifat hapalan dan materi yang mengharuskan penggunaan rumus hitung. Begitu banyak yang harus dikuasai siswa terkadang hal ini yang membuat siswa kesulitan untuk belajar Geografi. Hal-hal ini menjadi gambaran permasalahan kurang berminatnya siswa terhadap pelajaran Geografi selama ini.

Menurut pendapat Purwanto (2007: 56) adanya minat menjadikannya memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu yang telah menarik hatinya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya.

Proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan mendapatkan hasil pembelajaran Geografi siswa yang diharapkan haruslah ditunjang dengan adanya kreatifitas dari para guru untuk dapat menyajikan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif agar pelajaran berjalan menarik minat siswa dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Guru

memiliki peran dalam keberhasilan pendidikan, harapan agar bisa memperbaiki kehidupan dan kesejahteraan disematkan dalam proses dan hasil pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah-langkah kearah tujuan dan aktivitas yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah memilih dan menetapkan media mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat Hamalik (1994: 11) pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan akan adanya perubahan suasana belajar menjadi lebih bervariasi dan aktif yang tentunya diharapkan akan dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan alat

peraga dan media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi tingkah laku siswa dan dapat mengkomunikasikan pesan guru kepada siswa serta dapat menumbuhkan minat, motivasi, mudah mengingat dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam merespon pelajaran. Media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran selain dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa juga memudahkan siswa dalam menafsiran data dan dapat memadatkan informasi yang diperoleh siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sebaiknya dipergunakan oleh guru mata pelajaran secara berkelanjutan, pada semua jenjang pendidikan dan setiap mata pelajaran yang ada di sekolah tidak terkecuali mata pelajaran Geografi dan IPS pada umumnya dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran sistem permainan. Berdasarkan pendapat Sadiman (2011: 78) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan bersifat menghibur, permainan menjadi menarik karena didalamnya terdapat unsur kompetisi, serta keragu-raguan karena tidak tahu sebelumnya siapa yang akan menang dan kalah. Menggunakan sistem permainan dalam pembelajaran adalah suatu bentuk kegiatan dimana siswa yang terlibat aktif didalamnya sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Supardi (2010: 70) bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi permainan, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Geografi berupa permainan papan monopoli. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata diketahui siswa cara mainannya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Materi pembelajaran geosfer dapat menggunakan media permainan monopoli untuk memudahkan siswa dalam pemahaman. KD biosfer dengan topik sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang berupa materi pemahaman mengenai persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia dan dunia berdasarkan perbedaan karakteristik ekosistem dan perbedaan region wilayah di Indonesia baik di Indonesia bagian timur, bagian tengah dan bagian barat juga di dunia. Materi pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal yang disediakan di tiap-tiap petak-petak papan monopoli untuk melatih pemahaman materi yang disajikan secara menarik sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan.

Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran ditujukan untuk dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli diharapkan dapat membuat siswa lebih terpacu bersaing satu sama lainnya untuk memenangkan permainan dengan syarat penguasaan materi. Perlu diingat persaingan yang terjadi dalam pengembangan media pada pembelajaran ini adalah suatu persaingan yang bersifat positif dimana siswa berusaha untuk memenangkan permainan, sehingga proses permainan yang dijalankan ini secara tidak sadar telah membimbing siswa sekaligus menjalani proses belajar. Penggunaan media permainan ini diharapkan membuat siswa mendapatkan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli, memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya hasil penelitian Astuti (2014: 98) yang menyatakan bahwa minat para siswa terhadap penggunaan media monopoli menggunakan xampp dalam pembelajaran apresiasi cerpen dapat dilihat dari perolehan pengisian angket sikap siswa yang menunjukkan sangat tinggi sebesar 87%. Hasil ini sesuai dengan salah satu kelebihan penggunaan multimedia interaktif.

Pengembangan media pembelajaran monopoli dengan menggunakan model berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi xampp, walaupun memiliki kelebihan yaitu menarik dan juga meningkatkan penguasaan pengoperasian komputerisasi siswa namun masih memiliki kekurangan, yaitu pada saat pelaksanaannya memerlukan sedikitnya lima komputer yang harus digunakan

siswa. Hal ini akan sulit dilaksanakan karena di SMAN 12 Bandar Lampung ruang kelas yang menggunakan media komputer dalam jumlah banyak hanyalah di ruang laboratorium komputer dan laboratorium Bahasa Inggris. Apabila siswa harus berpindah ruangan ketika pelajaran Geografi hal ini akan memakan waktu, sehingga proses perpindahan seluruh siswa di kelas dari ruang kelas menuju laboratorium itu sudah memotong waktu pelajaran yang harusnya sudah terlaksana. Selain itu guru harus benar-benar dapat mengatur jam pembelajaran Geografi di laboratorium komputer atau laboratorium Bahasa Inggris agar tidak mengganggu siswa lain yang memang memiliki jadwal di laboratorium tersebut.

Berdasarkan fakta di SMAN 12 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa dalam sepekan penggunaan laboratorium Bahasa Inggris dan laboratorium komputer tidak memungkinkan digunakan untuk mata pelajaran lain dikarenakan jadwal pelajaran yang padat. Laboratorium komputer dan bahasa Inggris yang ada digunakan untuk 27 (dua puluh tujuh) rombel dalam sepekan. Sehingga akan sulit menggunakan ruang laboratorium komputer atau laboratorium Bahasa Inggris untuk pelaksanaan jam pelajaran Geografi.

Selain Astuti, Susanto (2012) telah mengembangkan monopoli sebagai media pembelajaran materi sel kelas XI IPA. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan telah dihasilkan media permainan monopoli biologi dengan topik sel mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka media

permainan monopoli Biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Biologi dengan topik sel.

Pengembangan media monopoli pada pembelajaran Biologi ini sudah cukup baik dimana siswa diajak untuk dapat belajar secara aktif pada materi sel. Sistem penghargaan mengakui usaha individual, sama baiknya seperti usaha bersama. Pembelajaran kooperatif tidak hanya ketrampilan kognitif yang diajarkan melainkan ada ketrampilan lain yang diberikan oleh guru. Keterampilan sosial yang akan tampak pada siswa seperti tenggang rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain dan berani mempertahankan pikiran yang logis.

Pembelajaran media monopoli yang dikembangkan oleh Susanto terdapat kekurangan, yaitu pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu soal hanya akan tampak oleh kelompok siswa yang mendapatkan soal tersebut. Kartu soal yang ada tentu tidak akan begitu jelas terlihat terlebih dengan siswa lain dikarenakan ukuran kartu soal yang kecil. Padahal ada kemungkinan siswa lain mendapatkan soal yang sama. Terlebih lagi pada pelajaran Geografi dimana soal lebih banyak akan ditampilkan dalam bentuk gambar. Apabila menggunakan kartu soal saja, dikhawatirkan untuk soal-soal bergambar akan tampak tidak begitu jelas oleh siswa. Selain itu monopoli yang dikembangkan terbatas hanya pada materi Biologi sub materi tentang sel saja dan tidak dapat digunakan pada materi lain. Sehingga kurang efisien dan efektif penggunaannya.

Mengatasi kekurangan yang ada dari penelitian sebelumnya ini, akan dikembangkan media pembelajaran Geografi sistem permainan monopoli, dengan cara membuat sendiri papan monopoli yang akan digunakan dalam pembelajaran Geografi dengan memodifikasi papan permainan monopoli yang ada selama ini di pasaran. Papan monopoli sengaja dibuat lebih besar dari ukuran aslinya dengan menggunakan bahan keras berupa triplek dengan tujuan memudahkan siswa dalam penggunaannya dan papan tidak mudah rusak. Selain itu monopoli dimodifikasi dengan cara merubah petak-petak ibukota negara yang ada di papan monopoli asli dengan gambar-gambar rumah adat nusantara dengan tujuan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap rumah-rumah adat yang ada di Indonesia dan pada akhirnya dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan bangga serta cinta tanah air siswa. Petak rumah adat diperuntukan untuk menuntukan soal yang akan dikeluarkan guru untuk dapat maju pada petak selanjutnya, soal akan diberikan dalam bentuk gambar-gambar yang akan ditampilkan pada layar LCD sedangkan kartu soal berfungsi sebagai penjelas dari maksud gambar soal yang ditayangkan di LCD . Diharapkan dengan penambahan media bantu LCD untuk penayangan soal diharapkan semua siswa dapat melihat isi soal yang ada dan soal akan tampak dengan lebih jelas, karena ada kemungkinan peserta lain akan mendapatkan soal yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa maka penting untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Proses belajar yang kurang variatif membuat siswa kurang berminat belajar Geografi.
2. Fakta pada saat pembelajaran situasi belajar yang tidak berjalan secara kondusif karena siswa kurang berminat menjalankan proses pembelajaran.
3. Guru Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung belum menggunakan teknik permainan monopoli Geografi dalam proses belajar sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.
4. Media pembelajaran monopoli yang telah ada masih memiliki kekurangan.
5. Sejauh mana efektifitas media pembelajaran teknik permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar Geografi siswa di SMAN 12 Bandar Lampung.

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran tehnik permainan monopoli pada pelajaran Geografi kelas XI IPS di SMAN 12 Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran monopoli yang dapat meningkatkan minat belajar Geografi siswa kelas XI IPS SMAN 12 Bandar Lampung?

2. Apakah media pembelajaran monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa kelas XI IPS SMAN 12 Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan minat belajar Geografi siswa kelas XI IPS SMAN 12 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian pendidikan yang berkenaan dengan bidang pendidikan IPS yaitu untuk.

1. Melengkapi, memperluas dan mengembangkan teori dalam bidang pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang telah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
2. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai.

1. Menghasilkan media pembelajaran monopoli untuk pelajaran Geografi.
2. Bahan untuk memperkaya metode pembelajaran dan sumber inspirasi bagi guru Geografi pada khususnya dan IPS pada umumnya.
3. Bagi siswa dapat terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

4. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 12 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri atas 4 kelas yaitu terdiri atas kelas XI IPS1-XI IPS4 sebanyak 136 siswa.
2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli dan meningkatkan minat belajar siswa.
3. Tempat penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas XI IPS SMA Negeri 12 Bandar Lampung yang beralamat di jalan Hi. Endro Suratmin kompleks golf Sukarame Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 pada bulan Agustus-September 2015.

5. Ruang lingkup keilmuan

Ruang lingkup ilmu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah pada pendidikan IPS. Menurut Woolever dan Scott (1988: 10-13) dalam pendidikan IPS terdapat lima tradisi atau lima perspektif. Kelima perspektif yang ada berfungsi untuk saling melengkapi. Pendidik dapat mempertahankan satu, beberapa perspektif atau bahkan semua perspektif yang ada. Kelima perspektif pada tujuan inti pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi.
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inkuiry.
4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.

5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengambilan keputusan yang rasional dan aksi sosial.

Ruang lingkup ilmu/kajian media monopoli pada mata pelajaran geografi ini digunakan perspektif keempat yaitu ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial. Karena IPS mampu melakukan lompatan-lompatan ilmu secara konseptual untuk kepentingan praktis kehidupan baru sesuai perkembangan zaman. Pengertian metode pembelajaran permainan populer dengan istilah *ice-breaker* arti harfiahnya *ice-breaker* adalah pemecahan es jadi arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecahan situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta.

Mengembangkan media pembelajaran sebagai suatu upaya melakukan perubahan dalam metode pembelajaran merupakan suatu langkah keputusan rasional yang dapat diambil guru untuk memperbaiki pembelajaran agar berjalan lebih menarik dan variatif sekaligus menjadi aksi sosial untuk memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dalam proses pembelajaran.

Trianto (2011: 43) menyatakan terdapat 10 tema IPS sebagai berikut:

1. Budaya
2. Waktu, kontinuitas dan perubahan
3. Orang, tempat dan lingkungan
4. Perkembangan individu dan identitas
5. Individu, kelompok dan lembaga
6. Power, kewenangan dan pemerintahan
7. Produksi, distribusi dan konsumsi
8. Sains, teknologi dan masyarakat
9. Global koneksi
10. Cita-cita dan praktek kewarganegaraan

Penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli Geografi ini termasuk pada tema IPS ketiga yaitu orang, tempat dan lingkungan, dimana Geografi

mengkaji lingkungan dalam konsep keruangan sebagai tempat tinggal manusia disertai proses interaksi didalamnya.

1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Mata pelajaran Geografi di SMA termasuk dalam ruang lingkup mata pelajaran IPS dan mulai diajarkan di kelas X, XI IPS dan XII IPS. Dalam struktur kurikulum 2013 di SMAN 12 Bandar Lampung dan SMA/MA/SMK/MAK pada umumnya jumlah jam pelajaran Geografi kelas XI IPS adalah 3 jam pelajaran tiap tatap muka dengan waktu 3X45 menit.

Mengingat waktu yang terbatas dan banyak kompetensi yang harus dikuasai siswa, hal ini terkadang membuat siswa kurang berminat belajar Geografi. Mengatasi permasalahan ini perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan sistem permainan. Media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Sesuai dengan pendapat (Sadiman, dkk 2011: 75) Permainan atau yang disebut *games* adalah konsep antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sersan (serius tapi santai). Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak dan jenuh menjadi riang. Media monopoli ini digunakan bertujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana tidak monoton meskipun membahas hal-hal yang berat atau sulit.

Merujuk dari hasil penelitian sebelumnya dengan penggunaan media monopoli pada pembelajaran yang diampu dan mendapatkan ada perbaikan yang optimal pada nilai belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan aktif, oleh karena itu dikembangkan media permainan monopoli pada pelajaran Geografi sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan sedikit perubahan, papan monopoli dirancang menjadi media monopoli yang dijadikan media dalam pengajaran Geografi. Desain papan monopoli Geografi dirubah dengan gambar rumah adat yang ada di Indonesia dengan tujuan menambah wawasan siswa peserta didik tentang rumah-rumah adat yang ada di nusantara.

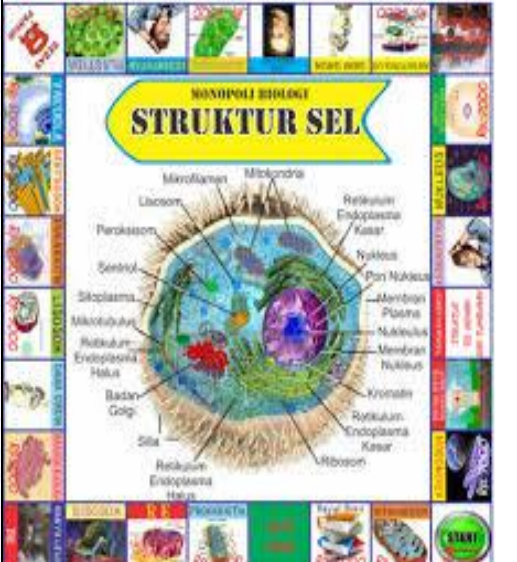
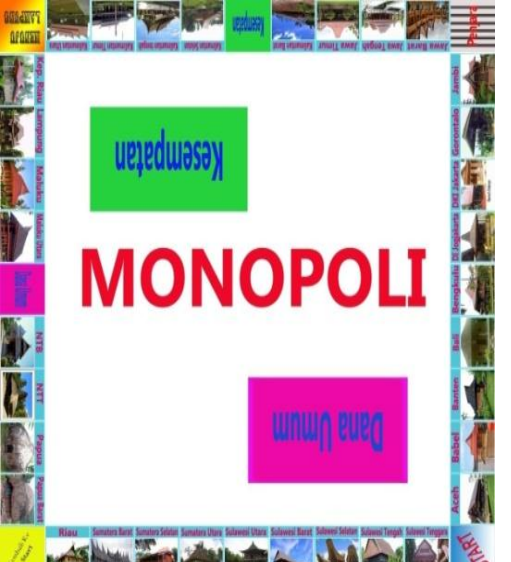
Memainkan monopoli dibutuhkan peralatan-peralatan sebagai berikut:

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain.
2. Dua buah dadu beisi 6 mata dadu.
3. Kartu hak milik untuk setiap properti, kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti. Di atas kartu diterakan harga properti, harga sewa, harga rumah dan hotel.
4. Papan permainan dengan petak-petak:
 - a. 34 (tiga puluh empat) petak rumah adat provinsi yang ada di Indonesia diurutkan berdasarkan abjad.
 - b. 1(satu) petak kesempatan apabila berhasil menempati petak ini peserta mendapatkan kartu kesempatan yang berisi kemungkinan keluar dari penjara (kartu ini dapat disimpan dan dipergunakan suatu waktu atau dijual pada kelompok lain), maju beberapa petak, mundur beberapa petak dan memiliki kuasa untuk melempar soal pada kelompok lain.

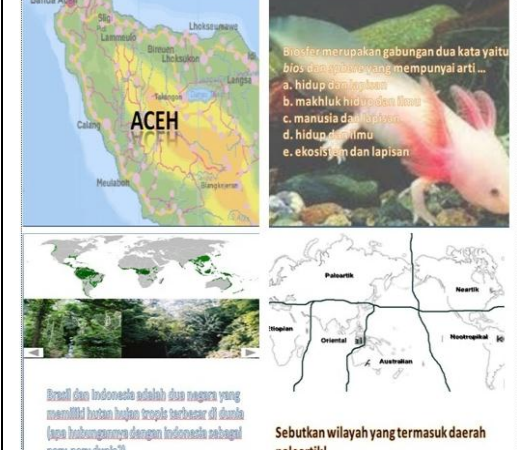
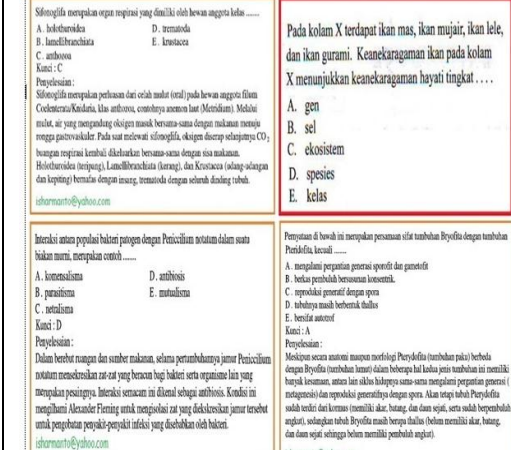
- c. 1(satu) petak dana umum apabila berhasil menempati petak ini peserta mendapat kartu dana umum yang berisi bonus pemberian dana dan bebas sewa ketika menduduki wilayah propinsi kelompok lain.
- d. 1 (satu) petak menuju Lampung.
- e. 1 (satu) petak kembali ke *start*.
- f. 1(satu) petak masuk penjara (apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru sebanyak 3 X).
- g. 1 (satu) petak *start*.
- h. Uang-uangan monopoli.
- i. 20 (dua puluh) rumah dan 12 (dua belas) hotel dari bahan plastik, rumah berwarna hijau sedangkan hotel berwarna merah.
- j. Kartu soal yang diberikan setiap bidak pemain ada di petak rumah adat, berisi keterangan soal dari gambar soal yang ditayangkan di LCD.
- k. LCD untuk menampilkan gambar soal.

Berdasarkan spesifikasinya dalam penelitian ini produk diharapkan berupa.

1. Desain pengembangan media monopoli.

Media monopoli Biologi awal	Desain media monopoli
	
<p>Gambar 1. Media monopoli Biologi yang dirancang khusus untuk materi sel.</p>	<p>Gambar 2. Desain media monopoli yang dikembangkan dapat digunakan pada beberapa materi pelajaran.</p>

2. Desain kartu soal.

Kartu soal yang dikembangkan	Kartu soal Biologi awal
	
<p>Gambar 3. Kartu soal yang dikembangkan dalam bentuk <i>power point</i> yang ditayangkan pada LCD.</p>	<p>Gambar 4. Kartu soal Biologi awal menggunakan bahan kertas.</p>

Aspek kebaruan dari pengembangan media monopoli ini dijelaskan pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Kebaruan dari media monopoli yang dikembangkan

No	Produk monopoli awal	Kebaruan produk monopoli yang dikembangkan
1.	Petak – petak monopoli berupa gambar materi biologi sub materi sel.	Petak – petak monopoli berupa gambar rumah adat 34 provinsi yang ada di Indonesia, untuk menanamkan cinta tanah air pada diri siswa.
2.	Hanya dapat dipergunakan pada materi pelajaran Biologi sub materi sel.	Dapat dipergunakan pada beberapa materi hanya dengan cara mengganti kartu soal, pelajaran yang dapat menggunakan monopoli yang dikembangkan adalah: <ol style="list-style-type: none"> a. Geografi b. Sejarah c. Sosiologi d. Pkn e. Ekonomi f. Biologi
3.	Kartu soal dengan bahan kertas, dan diperuntukkan untuk peserta yang mendapat soal saja.	Kartu soal ditayangkan melalui LCD dengan tujuan soal terpaparkan lebih jelas dan semua peserta dapat melihat soal tidak hanya kelompok tertentu saja.
4.	Dimainkan secara individu.	Dimainkan secara kelompok untuk menumbuhkan kerjasama, dan sportivitas pada siswa.

Produk yang dikembangkan berwujud papan permainan, bahan yang digunakan adalah papan triplek berukuran 120 cm x 120 cm, dengan ketebalan papan 6 cm. Sebagai alas pijakan dipilih bahan dari triplek, dengan maksud agar papan monopoli akan mudah digunakan dengan bahan yang ringan namun kuat dan menghindari kerusakan saat media monopoli ini dimanfaatkan oleh siswa. Papan triplek dilapisi kain banner sebagai tempat meletakkan gambar monopoli dengan tujuan papan monopoli yang digunakan tidak mudah rusak dan warna akan tampak terlihat lebih jelas. Pada papan monopoli disajikan petak-petak dengan

gambar rumah-rumah ada yang ada di Indonesia, sedangkan pada bagian tengah petak besar disajikan tulisan monopoli dan petak dana umum serta kesempatan. Pemilihan warna dalam papan monopoli dipilih warna-warna cerah agar dapat lebih menarik dan memudahkan melihat gambar obyek tiap petak yang berbeda. Media pembelajaran monopoli berwujud permainan dua dimensi yang didukung seperangkat media yang berupa miniatur pemain yang akan berjalan mengelilingi 34 (tiga puluh empat) provinsi. Dadu digunakan sebanyak dua buah yang berfungsi sebagai acuan jumlah melangkah pemain.

Selain itu apabila pada penelitian sebelumnya digunakan pada materi tertentu, pengembangan monopoli ini dapat dipergunakan pada beberapa materi pelajaran seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, Pkn, Ekonomi dan Pendidikan Agama Islam sehingga monopoli yang telah dikembangkan ini lebih efisien dalam hal penggunaannya. Pada kartu soal dikembangkan dengan cara penayangan soal melalui media LCD untuk menampilkan soal yang lebih banyak dalam bentuk gambar. Kartu soal dijadikan sebagai pertanyaan soal dari gambar yang ditayangkan di LCD, karena pada pengembangan monopoli ini soal akan lebih banyak diajukan dalam bentuk gambar atau bagan. Kartu dana umum dan kartu kesempatan dimodifikasi berisi perintah untuk maju atau mundur dari petak yang ditempati dan sebagainya. Pengembangan media monopoli akan digunakan pada pelajaran Geografi dengan pokok bahasan flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang diajarkan pada siswa kelas XI IPS semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

Aturan permainan dibuat sesederhana mungkin dengan mengelilingi 40 wilayah petak yang terdiri dari 34 (tiga puluh empat) petak rumah adat, 2 (dua) petak kartu

yang terdiri dari 1 (satu) petak kartu dana umum dan 1 (satu) petak kartu kesempatan, 2 (dua) petak jebakan terdiri dari 1 (satu) petak masuk penjara apabila kelompok tidak dapat menjawab 3x pertanyaan atau mendapatkan kartu kesempatan berisi masuk penjara serta 1 (satu) petak mundur kembali ke *start*, 1 (satu) petak perintah menuju ke Lampung dan yang terakhir 1 (satu) petak khusus untuk *start* (sebagai petak awal memulai langkah permainan). Seperangkat pendukung berupa miniatur pemain berbentuk tokoh kartun *angry bird* beraneka warna yang berfungsi untuk melangkah pada petakan-petakan wilayah rumah adat provinsi, uang mainan Rupiah berfungsi sebagai alat tukar atau jual-beli wilayah rumah adat provinsi, jual-beli rumah, hotel dan bayar denda.

Media ini dimainkan oleh empat kelompok masing-masing kelompok beranggotakan pemain sebanyak enam sampai tujuh anggota dan ditambah satu siswa menjadi petugas bank yang bertugas sebagai sirkulasi keuangan. Permainan diawali dengan pengambilan keputusan oleh guru, mengenai kelompok yang akan mulai melangkah terlebih dahulu dengan syarat kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan rebutan maka berhak memulai lebih awal digaris *start*. Untuk menentukan jumlah langkah yang akan dilakukan pemain, maka ditentukan dengan jumlah kedua mata dadu yang keluar setelah dilempar. Siswa yang sudah berhasil dalam mengitari wilayah-wilayah satu kali dan tidak berhenti pada garis *start*, maka berhak mendapatkan uang sesuai tata aturan yang tertera. Setelah berhasil berjalan mengitari petakan-petakan tersebut, maka pemain diberi kesempatan menentukan pilihan apakah pemain ingin membeli wilayah yang diparkirinya atau tidak. Jika pemain membeli wilayah tersebut, maka pemain membayar uang sejumlah harga yang tertera pada wilayah tersebut yang ditujukan

kepada petugas bank untuk mendapatkan kartu hak milik tanah. Apabila pemain terparkir kembali di petak yang telah dibeli maka pemain dapat membeli rumah dan selanjutnya hotel. Sedangkan bagi pemain lain yang parkir diwilayah yang telah dimiliki pemain lain maka harus membayar biaya parkir sesuai dengan ketentuan yang ada. Penentuan pemenang adalah kelompok yang memiliki harta baik kepemilikan uang dan kepemilikan bangunan rumah atau hotel terbanyak.

Lamanya waktu permainan dilaksanakan fleksibel, apabila waktu pelaksanaan telah selesai yaitu 120 menit, maka tanpa menunggu ada kelompok yang mengalami kebangkrutan permainan dapat dihentikan. Penentuan pemenang berdasarkan kepemilikan harta terbanyak dihitung dari jumlah uang yang dimiliki dan kepemilikan rumah dan hotel. Selanjutnya *reward* bagi kelompok yang keluar sebagai pemenang hanya akan menjawab *post test* sebagai evaluasi dari kegiatan pembelajaran, sedangkan untuk kelompok lain selain mengerjakan *post test* diharuskan mengerjakan tugas rumah berupa soal LKS uji kompetensi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia untuk pendalaman materi.

II. TINJAUAN PUSTAKA, HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengembangan Bidang Pendidikan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Berdasarkan undang-undang nomor 18 tahun 2002 tersebut, pengembangan pada bidang pendidikan merupakan suatu cara atau upaya untuk menemukan suatu yang baru (inovatif) di bidang pendidikan, baik pada media, model ataupun hal lainnya dalam pembelajaran. Karena dunia pendidikan adalah program yang dinamis yang selalu membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran atau praktik pendidikan lainnya.

Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan hadir belakangan dan merupakan jenis penelitian yang relatif baru. Penelitian dan pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan istilah research and development (R&D) merupakan strategi untuk mengembangkan sebuah produk pada bidang pendidikan. Merujuk pada pendapat Borg & Gall (2003: 569) penelitian dan pengembangan bidang

pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk baru bidang pendidikan, yang disusun secara sistematis kemudian mengevaluasi produk sampai didapatkan kriteria yang lebih efektif, berkualitas atau dapat disebut berstandar baik.

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall tersebut dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan efektivitas produk yang digunakan sekolah dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat menghasilkan media, sistem, pola, model, kurikulum, buku ajar, model alat evaluasi ataupun perangkat pembelajaran lain yang lebih baik.

Hal ini diperkuat juga oleh Pargito (2009: 30) bahwa penelitian dan pengembangan sebagai suatu jenis penelitian seharusnya mampu menemukan produk baru yang bisa mengganti yang sudah lama atau usang, sehingga produk inovatif harus mampu membuat pembelajaran atau praktik pendidikan menjadi lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan diharapkan agar bisa menghasilkan suatu pembelajaran yang inovatif sehingga diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan pendidikan yang ada. Dalam dunia pendidikan akan selalu diperlukan langkah-langkah perbaikan dan pembaharuan, karena kita sadari bidang pendidikan adalah program yang bersifat dinamis karenanya bidang pendidikan senantiasa berubah mengikuti perkembangan zaman, oleh karenanya pengembangan media, model ataupun hal lain dalam pembelajaran diperlukan untuk mengikuti arah perubahan dengan fungsi sebagai perbaikan pembelajaran atau praktik pendidikan lainnya.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan menurut Borg and Gall (2003: 570) yaitu dengan langkah pertama mengumpulkan berbagai informasi permasalahan pembelajaran dilapangan selanjutnya langkah kedua dan ketiga merencanakan kemudian mengembangkan desain produk sesuai kebutuhan pada langkah keempat melakukan uji coba pendahuluan pada langkah kelima merevisi produk utama dari berbagai pendapat ahli dijadikan masukan untuk perbaikan desain produk utama setelah itu pada langkah keenam melakukan uji coba utama dilanjutkan pada langkah ketujuh desain diperbaiki langkah kedelapan kembali menguji secara terbatas dan sebagai eksperimen pengujian dapat digunakan pada satu kelas terlebih dahulu selanjutnya pada langkah kesembilan melakuakn revisi terhadap produk akhir dan langkah terakhir kesepuluh adalah desiminasi dan implementasi.

Pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan, karena tujuan dari pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi seterusnya. Berkenaan dengan hal tersebut, banyak proyek-proyek penelitian yang dilakukan berkaitan dengan pengembangan produk (pendidikan). Perlu dipahami bahwa pengembangan bukanlah sebuah strategi penelitian pengganti penelitian dasar dan terapan. Ketiga strategi tersebut yaitu, penelitian dasar, terapan, dan pengembangan diperlukan untuk mengupayakan perbaikan dalam bidang pendidikan. Secara garis besar penelitian dan pengembangan, diawali dengan penelitian-penelitian dalam skala kecil yang bisa dalam bentuk pengumpulan data terkait dengan persoalan yang dihadapi dan ingin dipecahkan. Hasil penelitian awal dijadikan dasar untuk melakukan pengembangan sebuah produk, pada proses pengembangan peneliti tetap

melakukan pengamatan, terutama pada proses uji coba produk. Hasil uji coba kemudian dianalisis dan direvisi kemudian disajikan dalam bentuk data hasil penelitian dan pengembangan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menciptakan produk yang bermanfaat untuk dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang lebih baik. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan, karena pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing siswa agar dapat menambah pengetahuan, memiliki keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain.

2.1.2 Model Pengembangan Media

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah model ASSURE (*Analyze learner characteristics-State performance objectives-Select, Methods, media, and materials-Utilize materials-Requires learner participation-Evaluate and revise*). Menurut Pribadi (2011: 29) model ASSURE merupakan suatu model yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan.

Model ini adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih

metode dan bahan, serta evaluasi. Model ASSURE ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan Model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Alasan digunakan model ASSURE karena model desain sistem pembelajaran ASSURE menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ASSURE memfokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Karena penilaian hasil belajar perlu didesain agar dapat mengukur pemahaman siswa terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari. Setelah menempuh proses penilaian hasil belajar, siswa perlu memperoleh umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan dapat memotivasi siswa untuk melakukan proses belajar secara lebih efektif dan efisien.

Tujuan pengembangan produk berupa media peneliti adalah agar proses pembelajaran tidak hanya pada buku teks, atau media pembelajaran Geografi pada umumnya saja seperti peta, atlas dan globe tetapi mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli. Langkah-langkah mendesain pembelajaran model ASSURE sebagai berikut.

Tabel 5. Model desain sistem pembelajaran ASSURE

A = analisis karakteristik siswa
S = menetapkan kompetensi
S = memilih metode, media, dan bahan ajar
U = pemanfaatan bahan dan media pembelajaran
R = melibatkan siswa dalam proses belajar
E = evaluasi dan revisi

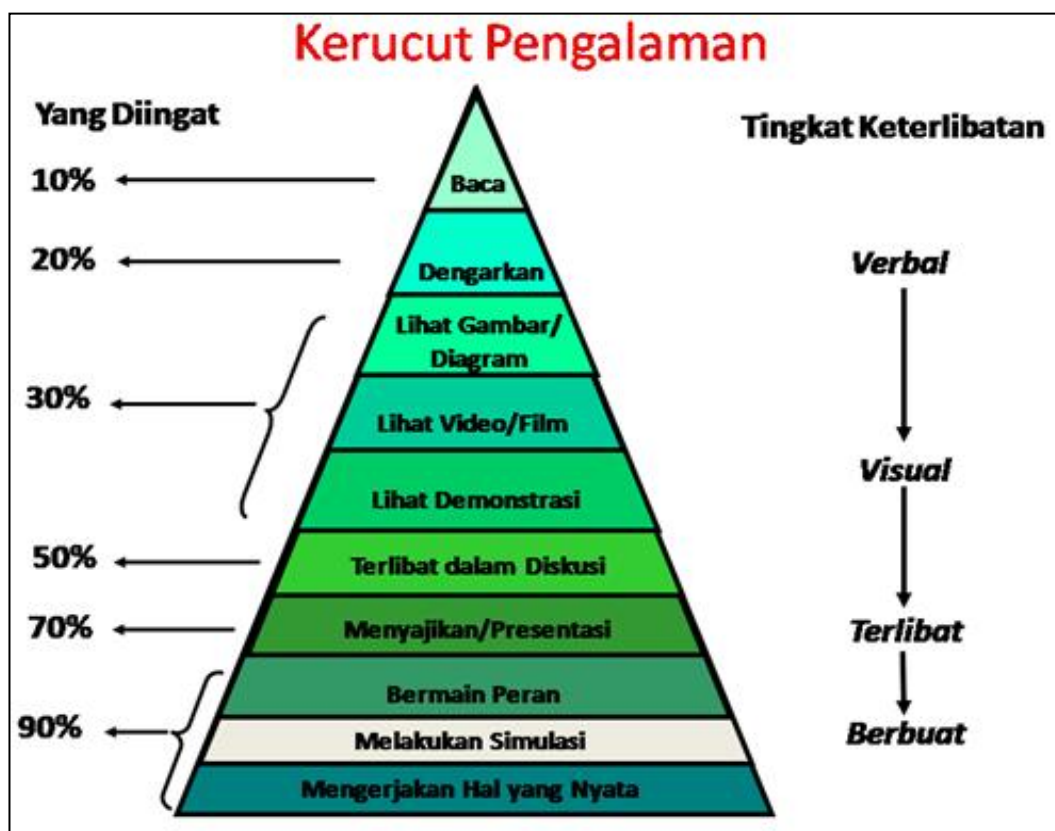
Sumber: Smaldino dalam Pribadi (2011: 23)

2.1.3 Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas pengetahuan yang lebih baik. Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Berdasarkan pendapat Bruner dalam Nasution (2004: 17) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial berupa gambar (*iconic*) serta pengalaman abstrak (*symbolic*).

Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru pada siswa.

Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang akan didapatkan hasil berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2011: 10). Tingkat pengalaman perolehan hasil belajar seperti teori Bruner itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi (Arsyad, 2011: 11), dengan menggunakan kerucut pengalaman belajar yang terkenal dengan nama *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) yang merupakan salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Berikut ini ditampilkan kerucut pengalaman belajar menurut Dale (Arsyad, 2011: 12).



Gambar 5. Kerucut pengalaman Dale

Kerucut pengalaman belajar Dale ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media, salah satu cara diantaranya adalah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan serta masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media.

Menurut bentuk informasi yang digunakan, dapat dipisahkan dan diklasifikasikan media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Klasifikasi media ini dapat menjadi landasan untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara atau gambar itu diterima, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Sementara Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak.

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh guru dijabarkan oleh Sudjana (2010: 11) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai

penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

a. Jenis-jenis media pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media belajar, merujuk pengklasifikasian media menurut Arsyad (2011: 33–35) di bagi kedalam 2 kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir :

1. Pilihan Media Tradisional:
 - a. Visual diam yang di proyeksikan, meliputi: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrip*.
 - b. Visual yang tak di proyeksikan, meliputi: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
 - c. Audio, meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
 - d. Penyajian multimedia, meliputi: slide plus suara (*tape*) dan *multi image*.
 - e. Visual dinamis yang di proyeksikan, meliputi: film, televisi, dan video.
 - f. Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram *jobsheet*, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
 - g. Permainan, meliputi: teka teki, simulasi, dan permainan papan.
 - h. Realia, meliputi: model, *specimen* (contoh), dan *manipulative* (peta, boneka).
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir:
 - a. Media berbasis telekomunikasi, meliputi : *teleconfren*, kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis *mikroprosesor*, meliputi: *computer- assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor inteligen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*

b. Manfaat media pembelajaran

Arsyad (2011: 21) mengemukakan ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut.

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan.

- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriyawani (2013: 237) Dari analisis persentase penelitian dengan penggunaan media monopoli pada mahasiswa fisika diperoleh bahwa 90,32% mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja mahasiswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi siswa sehingga dapat memberikan rangsangan-rangsangan dalam kegiatan pembelajaran dan pada akhirnya membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

c. Pemilihan media pembelajaran

Menurut Hamalik (1994: 7) ada beberapa faktor yang harus di perhatikan dalam pemilihan media antara lain:

- a. Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan.
- b. Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
- c. Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada.
- d. Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya. Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh siswa.

Dalam pemilihan media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media permainan monopoli. Menurut Sadiman, dkk (2011: 75-76) salah satu jenis dan karakteristik media adalah permainan, yang disebut permainan (*games*) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus memiliki 4 komponen utama yaitu.

1. Adanya pemain.
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat Sadiman, dkk (2011: 78-81) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut ini.

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Dalam permainan menjadi menarik karena didalamnya ada unsur kompetisi dan akan menimbulkan rasa penasaran karena tidak diketahui siapa yang menang dan kalah.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti yang kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan dalam proses belajar mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peranan-peranan yang sebenarnya dalam masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan pada kehidupan nyata daripada keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran konvensional.
5. Permainan bersifat luwes, karena permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan memodifikasi media permainan yang dipakai.

6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru. Bahan yang digunakan juga tidak harus mahal, bahan bekas pun dapat dipakai. Bahkan ada permainan yang tidak memerlukan bahan sama sekali. Mahalnya bahan atau biaya pembuatan media permainan bukanlah ukuran baik jeleknya suatu permainan.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan berbagai kelebihan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan diharapkan akan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran.

Agar penggunaan media dapat memenuhi ide dasarnya, berdasarkan pendapat Suparlan (2002: 15) guru hendaknya memenuhi acuan tentang hal-hal berikut ini:

1. Tujuan pembelajaran: media yang dipilih oleh guru hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan.
2. Ketepatangunaan : penetapan suatu media dapat dikatakan tepat guna atau tidak dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan ditransfer.
3. Keadaan siswa: sebuah media mungkin cocok untuk kajian tertentu, akan tetapi tingkat kerumitannya jauh dengan kemampuan siswa.
4. Ketersediaan bahan: dalam membuat media sebaiknya dipertimbangkan bahan untuk membuatnya.
5. Mutu pendidikan: diharapkan dapat dinilai sangat tepat jika digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
6. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media dengan waktu seefisien mungkin dalam mencapai tujuan pembelajaran.
7. Biaya yang diperlukan dalam membuat media haruslah seimbang dengan hasil yang hendak dicapai.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu untuk memperhatikan berbagai faktor yang memenuhi acuan produksi media pembelajaran yang baik dan tepat guna.

2.1.4 Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia yang tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila dia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera, namun bila petak itu sudah dibeli pemain lain maka ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.

b. Sejarah Monopoli

Sebelum monopoli sudah ada permainan serupa, diantaranya adalah *The landord's Games* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana aturan tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini ditahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksi secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company di New York*. Di Britania Raya pemain ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Games Company* di London dengan nama *Brear an' Brear Rabbit*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi monopoli. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan lalu dijual olehnya

kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

c. Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Geografi

Pada umumnya orang bermain monopoli hanya sekedar mencari hiburan semata, akan tetapi seiring pengamatan selama ini tentang minat anak-anak terhadap pelajaran Geografi, dimana sedikit sekali anak-anak yang menyatakan pelajaran favoritnya adalah Geografi. Terlebih lagi bila mereka mendapat nilai kurang maksimal, siswa memiliki niat tekun mempelajari akan kembali hilang semangat. Jika keadaan ini dibiarkan terus menerus ke jenjang pendidikan berikutnya, maka sepanjang masa pendidikan mereka akan menganggap Geografi pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Oleh karena itu penelitian ini mencoba mengubah permainan monopoli yang biasa dimainkan menjadi permainan monopoli Geografi, dengan bermain monopoli Geografi anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar Geografi sambil bermain.

2.1.5 Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Winkel (1996: 105) memberikan suatu rumusan bahwa minat merupakan kecenderungan subjek yang mantap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi tersebut. Hal ini diperkuat juga oleh Slameto (2010: 57) bahwa:

Pada dasarnya minat merupakan suatu kecenderungan yang tetap pada seseorang untuk dapat memperhatikan serta mengenang dari beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jika ada siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan

cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Apabila seseorang memiliki minat terhadap suatu objek, maka dia cenderung akan memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Sesuai dengan pendapat Djamarah (2008: 133) bahwa anak didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal yang menarik minatnya, proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat karena minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu.

Hal ini diperkuat juga oleh Tafsir (1992: 24) menyatakan bahwa minat adalah kunci dalam pengajaran. Bila murid telah berminat terhadap kegiatan belajar mengajar, maka hampir dapat dipastikan proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik. Dengan demikian, maka tahap-tahap awal suatu proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan minat.

Penjabaran pendapat ahli ini dapat dikatakan bahwa minat adalah kecenderungan siswa untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu dalam hal ini adalah belajar. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas siswa yang memiliki minat terhadap subjek tersebut.

b. Fungsi Minat Belajar

Dalam hal fungsi minat dalam belajar Gie (1998: 28) mengemukakan bahwa minat merupakan salah satu faktor untuk meraih sukses dalam belajar. Secara lebih terinci arti dan peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi ialah.

1. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu perhatian yang serta merta, dan perhatian yang dipaksakan, perhatian yang serta merta secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan, yang tumbuh tanpa pemaksaan dan kemauan dalam diri seseorang, sedang perhatian yang dipaksakan harus menggunakan daya untuk berkembang dan kelangsungannya. Menurut Jhon Adams yang dikutip oleh Gie (1998: 29) mengatakan bahwa jika seseorang telah memiliki minat studi, maka saat itulah perhatiannya tidak lagi dipaksakan dan beralih menjadi spontan. Semakin besar minat seseorang, maka akan semakin besar derajat spontanitas perhatiannya. Pendapat senada juga dikemukakan Tafsir (1992: 24) bahwa minat telah muncul maka perhatian akan mengikutinya. Tetapi sama dengan minat perhatian mudah sekali hilang.

Pendapat tersebut, memberikan gambaran tentang eratnya kaitan antara minat dan perhatian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan perhatian seseorang dalam hal ini siswa terhadap sesuatu, maka terlebih dahulu harus ditingkatkan minatnya.

2. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.

Gie (1998: 29) Menyatakan bahwa minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan. Pendapat senada dikemukakan oleh Winkel (1996: 183) bahwa konsentrasi merupakan pemusatan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu objek, dalam hal ini peristiwa pembelajaran.

Pendapat-pendapat di atas, memberi gambaran bahwa tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit dipertahankan, konsentrasi dalam belajar berkaitan dengan kemauan dan hasrat untuk belajar, namun konsentrasi dalam belajar dipengaruhi oleh perasaan siswa dan minat dalam belajar.

3. Minat mencegah gangguan perhatian di luar.

Minat belajar mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, apabila minat belajarnya rendah. Dalam hubungan ini Leired dalam (Gie,1998: 30) menjelaskan bahwa gangguan-gangguan perhatian seringkali disebabkan oleh sikap batin karena sumber-sumber gangguan itu sendiri.

Apabila seseorang kurang berminat terhadap pelajaran maka akan banyak hal yang dapat mengganggu perhatiannya.

4. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.

Menurut Gie (1998: 30), anak yang mempunyai minat dapat menyebut bunyi huruf, dapat mengingat kata-kata, memiliki kemampuan membedakan dan memiliki perkembangan bahasa lisan dan kosa kata yang memadai.

Pendapat di atas, menunjukkan minat belajar memiliki peranan memudahkan dan menguatkan melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Hal ini berkaitan erat dengan konsentrasi yang dapat membuat siswa mengingat materi yang telah diberikan. Pengingatan itu hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Seseorang kiranya pernah mengalami bahwa bacaan atau isi ceramah yang menarik perhatiannya atau senantiasa teringat walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, sesuatu bahan pelajaran yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan, apabila tanpa minat.

5. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Segala sesuatu yang menjemukan, membosankan, sepele dan terus menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa untuk memikat perhatian (Kartono, 1996: 31). Pendapat senada dikemukakan oleh Gie (1998: 31) bahwa kejemuan melakukan sesuatu atau terhadap sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan jalan pertama-tama menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.

c. Indikator Yang Dapat Mempengaruhi Minat dalam Belajar

Minat merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang. Berdasarkan pendapat Safari (2003: 15) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adalah.

a. Perasaan senang.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan siswa.

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian siswa.

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Beberapa cara menimbulkan minat menurut Effendi dan Praja (1989: 72) adalah:

1. Membangkitkan suatu kebutuhan misalnya, kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapatkan penghargaan dan sebagainya.
2. Menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang lampau
3. Memberikan kesempatan mendapat hasil yang baik “*Nothing succes like success*” atau mengetahui sukses yang diperoleh individu itu sebab sukses akan memberikan rasa puas.

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap pelajaran Geografi maka akan mempelajari Geografi dengan sungguh-sungguh. Seperti rajin belajar, merasa senang mengikuti penyajian pelajaran geografi dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar menyelesaikan soal-soal latihan. Adanya daya tarik yang diperoleh dengan mempelajari Geografi, membuat siswa mudah memahami pelajaran dan pada akhirnya diharapkan dengan adanya minat akan dapat meningkatkan hasil belajar Geografi siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Surya (2004: 28) adalah sebagai berikut.

1. Faktor-faktor yang bersumber pada siswa itu sendiri:
 - a. Mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas. Jika tujuan belajar sudah jelas, maka siswa cenderung menaruh minat terhadap belajar sebab belajar akan merupakan suatu kebutuhan dan cenderung menaruh minat terhadap belajar. Dengan demikian besar kecilnya minat siswa dalam belajar tergantung pada tujuan belajar yang jelas dari siswa.
 - b. Bermanfaat atau tidaknya sesuatu yang dipelajari bagi individu siswa. Apabila pelajaran kurang dirasakan bermanfaat bagi perkembangan dirinya, siswa cenderung untuk menghindar.

- c. Kesehatan yang sering mengganggu. Kesehatan ini sangat berpengaruh dalam belajar, seperti sering sakit, kurang vitamin atau kelainan jasmani misalnya pada mata, kelenjar-kelenjar. Hal ini akan mempengaruhi atau mempersulit siswa belajar atau menjalankan tugas-tugasnya dikelas.
 - d. Adanya masalah atau kesukaran kejiwaan. Masalah atau kesukaran kejiwaan ini misalnya adanya gangguan emosional, rasa tidak senang, gangguan-gangguan dalam proses berfikir semuanya akan mempengaruhi minat belajar siswa.
2. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah
- a. Cara menyampaikan pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, penyampaian pelajaran oleh guru sangat menentukan minat belajar siswa. Apabila guru menguasai materi tetapi ia kurang pandai dalam menerapkan berbagai metode belajar yang kurang tepat hal ini akan mengurangi minat belajar siswa.
 - b. Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa. Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa ini akan mengurangi minat pada mata pelajaran, tetapi dengan adanya konflik tersebut menyebabkan minat siswa berkurang lebih jauh lagi kemungkinan bisa hilang.
 - c. Suasana lingkungan sekolah. Suasana lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Suasana lingkungan disini termasuk iklim di sekolah, iklim belajar, suasana, tempat dan fasilitas yang semuanya menimbulkan seseorang betah dan tertuju perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar.

3. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga dan masyarakat.
 - a. Masalah *Broken Home*. Masalah-masalah yang terjadi dari pihak orang dan keluarga akan mempengaruhi minat belajar siswa.
 - b. Perhatian utama siswa dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan diluar sekolah. Pada saat ini di luar sekolah banyak hal-hal yang dapat menarik minat siswa yang dapat mengurangi minat siswa terhadap belajar seperti kegiatan olah raga atau bekerja.

Slameto (2010: 54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1. Faktor Intern
 - a. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - b. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.
2. Faktor Ekstern
 - a. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa minat yang ada pada diri siswa dapat terbentuk dari diri siswa itu sendiri juga faktor dari luar yang menunjang proses pembelajaran siswa untuk dapat membuat siswa berminat pada suatu pelajaran baik dari guru, lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat sekitar.

d. Jenis-jenis Minat

Banyak ahli yang mengemukakan mengenai jenis-jenis minat. Diantaranya Safran dalam (Sukardi, 2003: 35) mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis:

1. *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai dan tidak menyukai suatu objek atau aktivitas
2. *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu
3. *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan
4. *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

Sedangkan menurut Surya (2004: 23) mengenai jenis minat, menurutnya minat dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Minat *volunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh luar.
2. Minat *involunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru
3. Minat *nonvolunter* adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara dipaksa atau dihapuskan.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa minat dapat ditimbulkan dalam diri siswa itu sendiri atau stimulus dari guru. Guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan diharapkan akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. menciptakan pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran, untuk dapat membangkitkan keaktifan siswa di kelas dapat dipergunakan media pembelajaran dengan sistem permainan.

2.1.6 Belajar

Naluri manusia untuk mengetahui berbagai macam perkembangan ilmu menuntut dirinya untuk belajar. Definisi belajar menurut Mulyati (2005: 5) merupakan suatu usaha sadar individu atau siswa untuk dapat mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan juga pengulangan-pengulangan serta perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa yang hanya kebetulan semata. Menurut Sugihartono dkk (2007: 74) mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Pendapat lain tentang belajar juga dikemukakan oleh Hergenhahn (2010: 2) bahwa belajar diidentifikasi sebagai perubahan yang relatif permanen dalam potensi behavioral seseorang yang dapat terjadi dikarenakan adanya akibat dari praktik yang telah diperkuat.

Dari pendapat para ahli di atas tentang pengertian belajar dapat diketahui bahwa belajar merupakan kesadaran diri untuk melakukan proses mencari dan memperoleh ilmu melalui latihan dan pengulangan-pengulangan dalam kejadian yang bukan merupakan peristiwa kebetulan. Belajar membutuhkan penguatan atau pengulangan sebagai tahapan untuk menghidupkan memori jangka panjang yang berguna pada keterampilan psikomotor sehingga dapat berguna untuk memunculkan otomatisasi.

2.1.6.1 Teori Belajar dan Pembelajaran Yang Mendasari Penelitian dan Pengembangan.

Belajar merupakan sebuah proses yang dilalui manusia untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan baru. Sebagai langkah untuk memperoleh pengetahuan baru manusia harus melalui proses belajar. Dalam proses belajar dengan mengembangkan media digunakan beberapa teori belajar dari beberapa tokoh sebagai landasan penulisan, yaitu.

a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan suatu perubahan perilaku yang dapat diamati melalui hubungan antara stimulus dan respon berdasarkan prinsip mekanistik. Menurut pendapat Thorndike dalam Winansih (2009: 10) terbentuknya hubungan stimulus dan respon pada suatu organisma, akan menimbulkan kesan-kesan tertentu dan kesan tersebut akan diolah menjadi pengalaman. Proses belajar melibatkan terbentuknya hubungan tertentu antara stimulus-stimulus dan respon-respon. Stimulus adalah penyebab terjadinya proses belajar yang berasal dari sekitar individu dan menjadi sumber belajar, bertindak selaku organisma, sehingga organisma tersebut memberikan respon atau meningkatkan probabilitas terjadinya respon tersebut. Sedangkan respon yaitu akibat atau efek yang merupakan reaksi fisik suatu organisma stimulus baik internal maupun eksternal. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *Input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *Output* yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, misalnya daftar perkalian, alat peraga, pedoman kerja, atau cara-cara tertentu, untuk membantu belajar siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut.

Menurut teori behavioristik, apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Hal yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku.

Faktor lain yang juga dianggap penting menurut teori behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*), yaitu apa saja yang diberikan guru dalam proses pembelajaran siswa yang dapat memperkuat timbulnya respon. Hal ini dikemukakan oleh Skinner dalam Hargenhan (2010: 36) bahwa kita semua dikontrol oleh banyak rancangan penguatan sebagian disengaja sebagian kebetulan. Jika penguatan positif yang digunakan oleh pemodifikasi perilaku lebih efektif daripada lainnya sekaligus lebih menyenangkan bagi pelajar lebih bagus efeknya, maka tidak perlu dikritik. Pendapat lain mengenai belajar sebagai perubahan *behavior*, dikemukakan oleh Gagne (dalam Purwanto, 2007: 38) belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum mengalami situasi dan sewaktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati atau tidak dapat diamati, sebagai reaksi yang ditimbulkan oleh adanya stimulus. Stimulus dapat berupa apa saja yang diberikan guru kepada siswa seperti alat peraga, pedoman kerja, atau cara-cara tertentu untuk membantu belajar siswa.

Salah satu tujuan mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli dalam rangka menciptakan stimulus berupa kondisi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan terlibat secara aktif, peserta didik akan termotivasi dalam belajar dan terhindar dari kejenuhan dan dapat belajar secara efektif. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadi perubahan sikap atau perilaku dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari tidak berminat menjadi berminat belajar Geografi.

b. Teori Belajar Thorndike

Bentuk paling dasar dari proses belajar adalah *trial and error learning* (belajar dengan uji coba) atau yang disebutnya sebagai *selecting and connecting* (pemilihan dan pengaitan) (Hergenhahn, 2010: 60). Menurut Thorndike dalam Hergenhahn (2010: 61) belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat sedangkan respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Dalam artian dengan adanya stimulus itu maka diharapkan timbulah respon yang maksimal teori ini sering juga disebut dengan teori *trial and error* dalam teori ini orang yang bisa menguasai hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya maka dapat dikatakan orang ini merupakan orang yang berhasil dalam belajar. Adapun cara untuk membentuk hubungan stimulus dan respon ini dilakukan dengan berulang-ulang.

Dalam teori *trial and error* ini, berlaku bagi semua organisme dan apabila organisme ini dihadapkan dengan keadaan atau situasi yang baru maka secara otomatis organisme ini memberikan respon atau tindakan-tindakan yang bersifat coba-coba atau bias juga berdasarkan naluri karena pada dasarnya disetiap stimulus itu pasti ditemukakan respon. Apabila dalam tindakan-tindakan yang dilakukan itu menelurkan perbuatan atau tindakan yang cocok atau memuaskan maka tindakan ini akan disimpan dalam benak seseorang atau organisme lainya karena dirasa diantara tindakan-tindakan yang paling cocok adalah itu, selama yang telah dilakukan dalam menanggapi stimulus dan situasi baru. Jadi dalam teori ini pengulangan-pengulangan respon atau tindakan dalam menanggapi stimulus atau situasi baru itu sangat penting sehingga seseorang mampu menemukan tindakan yang tepat dan dilakukan secara terus menerus agar lebih tajam dan tidak terjadi kemunduran dalam tindakan atau respon terhadap stimulus.

Menurut Thorndike dalam Hergenhahn (2010: 64-65) terdapat hukum-hukum dalam belajar, yaitu:

1) Hukum kesiapan (*Law of Readiness*)

Dalam belajar seseorang harus dalam keadaan siap dalam artian seseorang yang belajar harus dalam keadaan yang baik dan siap, jadi seseorang yang hendak belajar agar dalam belajarnya menuai keberhasilan maka seseorang dituntut untuk memiliki kesiapan, baik fisik dan psikis, siap fisik seperti seseorang tidak dalam keadaan sakit, yang mana bisa mengganggu kualitas konsentrasi. Adapun contoh dari siap psikis adalah seperti seseorang yang jiwanya tidak lagi terganggu, seperti sakit jiwa dan lain-lain.

Disamping seseorang harus siap fisik dan psikis seseorang juga harus siap dalam kematangan dalam penguasaan pengetahuan serta kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.

2) Hukum Latihan (*Law of Exercise*)

Mendapatkan hasil tindakan yang cocok dan memuaskan untuk merespon suatu stimulus, maka seseorang harus mengadakan percobaan dan latihan yang berulang-ulang, adapun latihan atau pengulangan perilaku yang cocok yang telah ditemukan dalam belajar, maka ini merupakan bentuk peningkatan eksistensi dari perilaku yang cocok tersebut agar tindakan tersebut semakin kuat (*Law of Use*). Teknik agar seseorang dapat mentrasfer pesan yang telah ia dapat dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang ini dibutuhkan pengulangan sebanyak-banyaknya dengan harapan pesan yang telah di dapat tidak mudah hilang dari benaknya.

3) Hukum Akibat (*Law of Effect*)

Setiap organisme memiliki respon sendiri-sendiri dalam menghadapi stimulus dan situasi yang baru, apabila suatu organisme telah menentukan respon atau tindakan yang melahirkan kepuasan dan kecocokan dengan situasi maka hal ini pasti akan dipegang dan dilakuakn sewaktu-waktu ia dihadapkan dengan situasi yang sama. Sedangkan tingkah laku yang tidak melahirkan kepuasan dalam menghadapi situasi dan stimulus maka respon yang seperti ini akan ditinggalkan selamanya oleh pelaku.

Thorndike dalam Hergenhahn (2010: 64) mengungkapkan bahwa organisme itu mekanisme yang bertindak jika ada perangsang dan situasi yang mempengaruhinya. Dalam dunia pendidikan *Law of Effect* ini terjadi pada tindakan seseorang dalam memberikan *punishment* atau *reward*. Akan tetapi dalam dunia pendidikan menurut Thorndike yang lebih memegang peranan adalah pemberian *reward* dan inilah yang lebih dianjurkan. Teori Thorndike ini biasanya juga disebut teori *koneksionisme* karena dalam hukum belajarnya ada "*Law of Effect*" yang mana disini terjadi hubungan antara tingkah laku atau respon yang dipengaruhi oleh stimulus dan situasi dan tingkah laku tersebut mendatangkan hasilnya (*Effect*).

c. Teori Konstruktivisme

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivis (*constructivist theories of learning*). Berdasarkan pendapat Maxim (2010: 313-315) belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran yang semula bersifat *teacher center* berubah menjadi *student center*. Perubahan ini mendorong terjadinya aktivitas belajar yang lebih berfokus pada upaya siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Pandangan para siswa yang membangun pengetahuan mereka sendiri mempunyai implikasi besar dalam dunia pendidikan, dan pembelajaran IPS pada khususnya. Teori konstruktivistik ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi siswa, agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan. Siswa harus bekerja

memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan ide-ide terbaiknya yang berguna dalam proses pemecahan.

Teori konstruktivistik berlandaskan pada teori Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi dan teori psikologi kognitif yang lain seperti teori Bruner. Merujuk pada teori Bruner bahwa pembelajaran secara konstruktivistik berlaku pada saat siswa membina pengetahuan dengan menguji ide dengan pendekatan beraskan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Siswa kemudian mengimplikasinya pada satu situasi baru dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh dari pembimbing atau guru. Selain itu menurut Piaget dalam Greadler (2011: 24) fokus dari konstruktivistik adalah menemukan asal muasal logika ilmiah dan transformasi anak dari satu bentuk penalaran ke penalaran lain.

Kebanyakan peneliti berpendapat setiap individu membina pengetahuan dan bukan hanya menerima pengetahuan dari orang lain. Wood dalam Greadler (2011: 26) menyatakan bahwa konstruktivistik merupakan pendekatan pembelajaran dengan cara penemuan. Pendekatan teori konstruktivistik lebih menekankan siswa dari pada guru. Penekanan tersebut berupa tindakan siswa yang lebih aktif dibandingkan guru, dengan harapan siswa akan mendapatkan materi dan pemahaman. Pada teori ini siswa dibina secara mandiri melalui tugas dengan konsep penyelesaian suatu masalah.

Berdasarkan teori konstruktivistik dapat dinyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Tuntutan pada teori konstruktivistik lebih terletak pada

penyelesaian sebuah masalah dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam teori konstruktivistik.

2.1.7 Geografi

Geografi berasal dari bahasa Yunani, asal kata “*geo*” yang berarti bumi dan “*graphein*” yang berarti lukisan atau tulisan. Menurut Sumaatmadja (1996: 31) pengertian bumi dalam Geografi tidak hanya berkenaan dengan fisik alamiah bumi saja, melainkan juga meliputi segala gejala dan prosesnya. Baik itu gejala proses alamnya, maupun gejala dan proses kehidupannya. Oleh karena itu dalam hal gejala dan proses kehidupan didalamnya termasuk kehidupan tumbuh-tumbuhan, binatang dan manusia sebagai penghuni bumi.

Hal ini diperkuat juga oleh Daldjoeni (1997: 23) bahwa Geografi adalah ilmu yang menelaah bumi sebagai tempat tinggal atau ruang huni bagi manusia dan manusia sebagai penghuni bumi. Sebagai ilmu pengetahuan Geografi mempunyai kedudukan dan fungsi yang penting bagi kehidupan manusia. Pengetahuan Geografi memungkinkan manusia dapat mengetahui keadaan alam kemungkinan-kemungkinan perubahannya, serta dampak perbuatan manusia terhadap alam. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa dengan memiliki pengetahuan Geografi diharapkan manusia mampu berbuat sesuatu yang dapat menjaga kelestarian lingkungan. Hal itu dilakukan mengingat bahwa hanya pada bumilah manusia dapat hidup dan menikmati kehidupannya. Oleh karena itu tindakan manusia tidak dibenarkan sewenang-wenang terhadap alam dan lingkungannya. Manusia juga harus menyadari bahwa bagaimanapun situasinya, lingkungan alam

membatasi aktivitas manusia. Keterbatasan lingkungan menuntut kepada manusia termasuk manusia Indonesia, untuk melakukan kegiatan yang mendukung kelestarian alam guna menunjang pembangunan berkelanjutan.

Menurut Richthoffen dalam Hermanto (2010: 5) menyebutkan bahwa Geografi adalah suatu studi tentang gejala dan sifat-sifat permukaan bumi serta penduduknya yang disusun berdasarkan letak dan mencoba menjelaskan interaksi antara gejala dan sifat-sifat itu. Sedangkan hasil Seminar dan lokakarya peningkatan kualitas pembelajaran Geografi di Semarang tahun 1988 (Sumaatmadja,1996: 32) merumuskan Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan.

Berdasarkan konsep ilmu Geografi yang dikemukakan, dapat diketahui bahwa Geografi dan studi Geografi berkenaan dengan.

- a. Permukaan bumi (geosfer).
- b. Alam lingkungan (atmosfer, litosfer, hidrosfer, dan biosfer).
- c. Umat manusia dengan kehidupannya (antroposfer).
- d. Penyebaran keruangan gejala alam dan kehidupan termasuk persamaan dan perbedaan.
- e. Analisis hubungan dan keruangan gejala-gejala Geografi di permukaan bumi.

(Sumaatmadja,1996: 38)

Oleh karena itu pembelajaran Geografi menurut Sumaatmadja (1996: 39) meliputi:

1. Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan.
2. Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya.
3. Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
4. Kesatuan regional yang merupakan perpaduan wilayah darat, perairan dan udara di atasnya.

Ruang lingkup inilah yang memberikan ciri dan karakteristik pembelajaran Geografi yang akan diproses pada pembelajaran Geografi, materinya selalu digali dari permukaan bumi pada suatu lokasi untuk mengungkapkan corak kehidupan manusia yang memberikan ciri khas kepada wilayah yang bersangkutan sebagai hasil interaksi faktor-faktor Geografis pada lokasi yang bersangkutan. Secara bertahap dan makin lama makin luas dan mendalam, materi-materi Geografi itu dalam proses belajar mengajarnya tidak keluar dari ruang lingkup pembelajaran Geografi yang menjadi ciri khasnya.

Tujuan yang menjadi dasar pembelajaran Geografi berdasarkan Permendiknas no.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) ada tiga ranah yaitu:

1. Ranah pengetahuan.

Sebagai pengetahuan, Geografi bertujuan mengembangkan konsep dasar Geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan prosesnya, mengembangkan pengetahuan, peluang dan keterbatasan sumber daya alam untuk dimanfaatkan, mengembangkan konsep dasar Geografi yang terkait dengan lingkungan sekitar dan wilayah negara atau dunia.

2. Ranah keterampilan.

Sebagai keterampilan, Geografi bertujuan mengembangkan keterampilan siswa untuk dapat mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan binaan, mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data dan informasi yang berkaitan dengan aspek keruangan, mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala Geografis.

3. Ranah sikap

Sebagai sikap, Geografi bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa terhadap perubahan fenomena Geografi yang terjadi di lingkungan sekitar, mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup, mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya, mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial dan budaya, dan mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

Hal itu dilakukan mengingat bahwa hanya pada bumilah manusia dapat hidup dan menikmati kehidupannya. Oleh karena itu tindakan manusia tidak dibenarkan sewenang-wenang terhadap alam dan lingkungannya. Manusia juga harus menyadari bahwa bagaimanapun situasinya, lingkungan alam membatasi aktivitas manusia. Keterbatasan lingkungan menuntut kepada manusia termasuk manusia Indonesia, untuk melakukan kegiatan yang mendukung kelestarian alam guna menunjang pembangunan berkelanjutan.

Kajian Geografi telah dilakukan orang dengan bentuk pendekatan yang tidak selalu sama dari waktu ke waktu. Pandangan filsafat turut berpengaruh, perubahan paradigma yang dianut menjadi penentu cara kerja atau metode serta sasaran menjadi perhatian utama Geografi. Menurut Sumaatmadja (1996: 41) pendekatan Geografi ada empat yaitu.

- a. Tradisi keruangan yang menjadi pusat perhatiannya pada persoalan geometri, hubungan keruangan dan juga perpindahan keruangan. Hal ini memfokuskan sifat keruangan melekat pada setiap fenomena yang ada di muka bumi. Masalah keruangan pada kehidupan modern lebih kompleks dan perlu pendekatan "*special organization*". Nilai terapan Geografi akan lebih banyak dipakai dalam kegiatan perencanaan analisis masalah keruangan dan pemanfaatannya.

- b. Tradisi studi wilayah, yang perhatiannya terpusat pada bagian karakteristik esensial tempat-tempat atau kawasan fakta. Secara kartografi dari satu tempat ke tempat lain.
- c. Tradisi hubungan manusia dan alam, perhatiannya terpusat pada interaksi manusia dengan lingkungannya. Hubungan udara, air, kondisi alam, dan tempat-tempat pengaruhnya terhadap kesehatan manusia.
- d. Tradisi ilmu kebumian, perhatiannya terpusat pada upaya mendeskripsikan ciri-ciri permukaan bumi seperti: aspek keadaan alamnya, gejala-gejala, sifat, dan proses alam di bumi. Hal ini menghasilkan geografi fisis, dan melihat kenyataan terjadi cabang pengkhususan geografi yang banyak menjadi menyempit. Contohnya adalah ilmu kebumian menjadi geologi, oseanologi, meteorologi, dan astronomi.

Objek pada kajian studi Geografi menurut Sumaatmadja (1996: 39) adalah.

- a. Atmosfer (udara yang menyelimuti bumi), litosfer (kulit bumi), pedosfer (lapisan tanah di permukaan bumi), dan hidrosfer (air di permukaan bumi).
- b. Biosfer (kehidupan flora dan fauna di muka bumi) dan antroposfer (manusia di bumi).
- c. Perkiraan bentang lahan dan bentang sosial dan budaya baik di perkotaan maupun perdesaan.
- d. Keberagaman hubungan manusia dengan lingkungannya sebagai akibat budaya dan teknologi, hubungan manusia dengan segala proses yang ada di muka bumi yang merupakan pendekatan ekologi.

Fungsi pembelajaran Geografi berdasarkan Permendiknas no.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) adalah:

- a. Sebagai alat analisis keruangan dengan proses-proses yang saling terkait, misalnya, keterkaitan antar aspek fisik, sebagai contoh keterkaitan lereng dan erosi, keterkaitan aspek fisik dan sosial ekonomi masyarakat.
- b. Sebagai alat analisis kelingkungan yang berfungsi menganalisis hubungan antara manusia dan lingkungan tempat tinggalnya, misalkan hubungan antara

laut dan tambak dengan nelayan atau hubungan antara petani vanili dan dataran tinggi.

- c. Sebagai alat analisis kewilayahan sehingga dapat memberikan ciri yang khas pada satu wilayah yang dapat membedakan antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lainnya.

Pada ilmu Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah. Pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi dan ekologis.

Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI), pembelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah. Pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-

nilai diperoleh dalam pembelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi dan ekologis.

2.1.8 Keterkaitan Geografi dengan IPS

Barr, Barth dan Shermis (1977: 2) mendefinisikan tentang *social studies* atau ilmu sosial terdiri atas aspek-aspek Sejarah, Ekonomi, ilmu politik, Sosiologi, Antropologi, Psikologi, Geografi dan Filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pendidikan. Tujuan Pembelajaran IPS sesuai dengan Puskurbuk-kemendikbud (2013: 38) melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Keterkaitan Geografi dengan ilmu pengetahuan sosial dapat dilihat dari ilmu penunjang Geografi yang antara lain: Geologi, Geofisika, Metereologi, Astronomi, Biogeografi, Geomorfologi, Hidrografi, Oseanografi, Paleontologi, Antropogeografi, Geografi Matematik, Geografi Historik, Geografi Regional, Geografi Politik, Geografi Fisik, Geografi Manusia. Selama berabad-abad Geografi hanya di katakan dengan pemetaan dan eksplorasi segala sudut bumi. Kini, pemetaan tetap merupakan hal penting dalam penelitian Geografis tetapi bidang studi ini menjadi satu disiplin ilmu yang berdiri sendiri yakni Kartografi.

Para ahli ilmu bumi sekarang telah membuat pengkhususan untuk ilmu bumi, baik secara fisik (Geografi Fisik) maupun secara sosio-kultural (Geografi Sosial). Geografi melakukan pengamatan terhadap bentuk dan struktur bumi, selain itu

Geografi juga mempelajari perubahan yang terjadi dalam unsur tata bumi, misalnya tumbuhnya perkotaan serta perkembangannya di masa mendatang.

Tujuan pokok pembelajaran Geografi sebenarnya terletak jauh di balik segala uraian dan pemetaan ciri fisik bumi, karena ilmu Geografi menjelaskan pola ruang yang berkaitan dengan ciri fisik bumi dan unsur manusia. Hal ini berhubungan dengan ilmu pengetahuan sosial karena mempelajari tentang interaksi mahluk hidup dan lingkungan serta kejadian dan keadaan di bumi dan ruang lingkungannya. Sebuah konsep tak akan memberikan pengaruh dalam kehidupan jika tidak ada penerapan dalam kehidupannya, sebagai contoh penerapan Geografi dalam IPS antara lain.

1. Seseorang yang akan menginvestasikan uangnya ke jual beli tanah akan lebih memilih tanah yang letaknya dekat dari jalan raya karena saat akan dijual kembali harganya akan lebih mahal.
2. Masyarakat kota akan mencari bahan produksinya ke desa karena masih banyak tersedianya sumber daya alam, sedangkan masyarakat desa akan mencari bahan jadi ke kota seperti akan membeli baju, ataupun lainnya.
3. Para pedagang akan menjual barangnya ke daerah pemukiman yang ramai.
4. Nelayan akan tinggal di daerah yang dekat laut sedangkan petani akan tinggal di daerah yang dekat pegunungan atau sawah.
5. Banyak terjadinya urbanisasi dikarenakan di kota menyediakan lapangan pekerjaan.
6. Banyak terjadinya transmigrasi karena tidak ratanya penyebaran penduduk.

7. Manusia akan tinggal berkelompok di daerah yang memiliki sumber daya alam yang banyak seperti penduduk di pulau Kalimantan banyak yang tinggal di bantaran sungai.
8. Hasil produksi dari masyarakat desa dijual ke kota karena masyarakat kota lebih membutuhkan daripada masyarakat desa.

Semua itu menunjukkan bahwa Geografi berhubungan dengan ilmu pengetahuan sosial, karena ilmu Geografi mempelajari tentang interaksi makhluk hidup dan lingkungan serta kejadian dan keadaan di bumi dan ruang lingkungannya. Pada tingkatan pendidikan dasar mata pelajaran Geografi diberikan sebagai bagian integral dari IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah (khususnya SMA) diberikan sebagai mata pelajaran secara terpisah pada siswa jurusan IPS untuk kelas XI dan XII.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Hasil penelitian dari Aunurrahman (2015) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games* Turnamen Melalui Media Untuk Membangun Konsep Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMAN 10 Pontianak”. Hasil penelitian pengembangan media monopoli ini meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui multimedia dan permainan monopoli fisika mampu meningkatkan perolehan konsep fisika pada siswa dengan tipe belajar berbeda (visual, audiovisual dan kinestetik).
2. Hasil penelitian yang dilakukan Astuti (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp Untuk Pembelajaran

Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember” dari penelitiannya menunjukkan hasil bahwa minat siswa terhadap penggunaan media monopoli menggunakan *xampp* dalam pembelajaran apresiasi cerpen perolehan pengisian angket sikap siswa yang menunjukkan sangat tinggi sebesar 87%.

3. Hasil penelitian Priatama, Geyra (2014) dengan judul “Pengembangan Media Belajar Kimia Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Asam-Basa Tingkat SMP” menunjukkan hasil permainan monopoli dapat digunakan sebagai media belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa untuk memperkuat konsep yang telah diperkenalkan kepada siswa. ketercapaian hasil belajar dengan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran kimia mencapai 80%.
4. Hasil penelitian Sandra, Lia (2014) dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Permainan Monopoli Pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Driyorejo” menunjukkan hasil media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan kategori baik sekali, selain itu juga Proses belajar mengajar menjadi menarik dan memotivasi siswa serta meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Hal ini terlihat dari respon siswa terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan ialah positif dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka. Berdasarkan data yang diperoleh media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan layak digunakan dengan hasil presentase dari validasi guru sejarah dan angket respon siswa yaitu 88,3 % dan 86,6 %.

5. Hasil penelitian Vikagustanti (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP Negeri 1 Doro Jawa Tengah” menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan dapat dikatakan layak oleh pakar sesuai dengan indikator kelayakan yang ditetapkan BSNP. Pada uji coba skala kecil dan besar, media pembelajaran monopoli IPA mendapat respon sangat baik oleh guru dan siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa mencapai tingkat keberhasilan 87%.
6. Hasil penelitian dari Dwi, Endang (2013) dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Smartchems* Monopoli Seri Sistem Periodik Unsur Sebagai Media Belajar Mandiri”. Berdasarkan penilaian *reviewer* (5 orang guru SMA) diperoleh skor rata-rata 97,2 dan perentase keidealan 84,52%. Sehingga media monopoli ini layak dijadikan sebagai media belajar mandiri, bagi peserta didik SMA.
7. Hasil penelitian Fitriyawani (2013) dengan judul “Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya” menunjukkan hasil dari analisis persentase diperoleh bahwa 90,32% mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli pada

pembelajaran kooperatif konsep tata surya memberikan pengaruh positif terhadap kualitas proses pembelajaran.

8. Hasil penelitian Susanto (2012) dengan judul “Media permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk siswa SMA kelas XI IPA pada materi sel”. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan telah dihasilkan media permainan monopoli biologi dengan topik sel mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka media permainan monopoli biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran biologi dengan topik sel.
9. Hasil penelitian dari Nurkanti, Mia (2010) dengan judul “Pengembangan Program Pembelajaran IPA Biologi Melalui Media MIVI (Monopoli Multimedia Interaktif Visual) Bagi Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SLB-Tunarungu”. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan MIVI mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. meningkat 56,3% setelah gurunya mendapat pembekalan pembelajaran IPA biologi di SLB-Tunarungu.
10. Hasil penelitian dari Pramesti, Yuliani (2010) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sejarah Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Gringsing Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2010/2011”. Dengan hasil penelitiannya kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar 91,42% lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 68,71%.

2.3 Kerangka Pikir

Sistem pendidikan di Indonesia masih banyak mengalami masalah. Permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh adalah belum maksimalnya kualitas pendidikan bangsa Indonesia. Kualitas pendidikan yang belum maksimal ini akan menimbulkan kualitas sumber daya manusia yang tidak optimal dan nantinya akan berdampak pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu faktor yang menyebabkan belum maksimalnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya kemampuan guru dalam menggali potensi siswa. Guru kurang memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki siswanya. Pendidikan seharusnya memperhatikan kebutuhan siswa bukan malah memaksakan sesuatu yang membuat siswa kurang nyaman dalam menuntut ilmu.

Proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan mendapatkan hasil pembelajaran Geografi siswa yang diharapkan haruslah ditunjang dengan adanya kreatifitas dari para guru agar materi yang disampaikan menarik minat siswa dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Minat belajar yang tinggi pada siswa terhadap pelajaran geografi diharapkan akan meningkatkan juga prestasi belajar siswa. Sebaliknya apabila minat terhadap pelajaran pada diri siswa masih rendah hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa juga yang belum maksimal.

Guru berperan penting dalam keberhasilan pendidikan, harapan agar bisa memperbaiki kehidupan dan kesejahteraan disematkan dalam proses dan hasil pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan

pembelajaran, karena fungsi utama adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah-langkah kearah tujuan dan aktivitas yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai.

Materi pembelajaran IPS khususnya Geografi sering dinggap sulit dipahami oleh siswa karena dalam pembelajaran Geografi siswa dituntut dapat memahami, menghafal, berhitung dan lainnya. Demikian banyaknya yang harus dikuasai siswa dan ditambah lagi dengan metode pembelajaran guru yang monoton yaitu metode ceramah namun tidak divariatifkan dengan metode pembelajaran lain menyebabkan tidak menarik minat siswa untuk belajar geografi, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas guru memilih dan menetapkan media mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan alat peraga dan media pembelajaran dapat mempengaruhi setiap tingkah laku peserta didik dan dapat juga mengkomunikasikan pesan kepada peserta didik serta menumbuhkan minat,

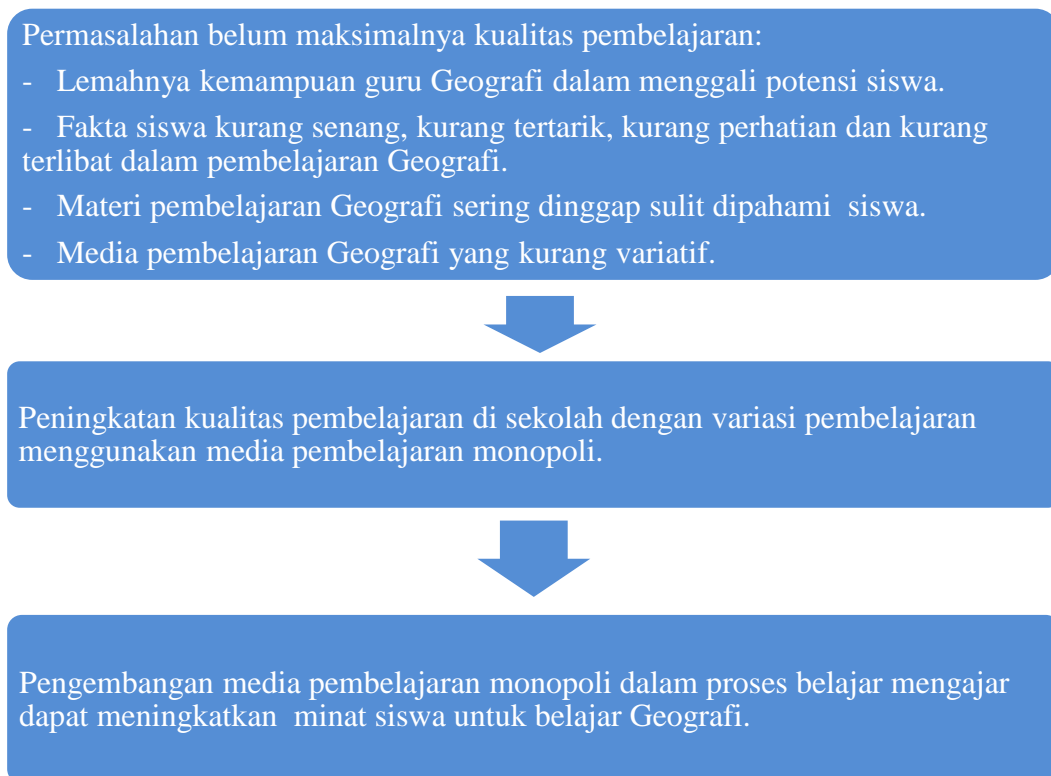
motivasi, mudah mengingat dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam merespon pelajaran.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para siswa aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses baik secara mental maupun secara fisik. Penggunaan media pembelajaran dikelas akan dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Berbagai upaya melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh guru yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa memperoleh pembelajaran melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi, menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian, bakat, minat serta psikologis siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi materi pada saat itu. Selain membangkitkan minat belajar, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Media pembelajaran yang baik harus digunakan pada setiap mata pelajaran di sekolah tak terkecuali mata pelajaran Geografi dan IPS pada umumnya. Pembelajaran IPS dalam

menyampaikan materi pelajaran harus disesuaikan dengan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar yang menyenangkan .

Penelitian ini mencoba memperkenalkan teknik permainan monopoli dalam proses pembelajaran. Teknik permainan monopoli digunakan untuk mengetahui sejauh mana teknik permainan monopoli dapat memperbaiki minat belajar Geografi siswa SMAN 12 Bandar Lampung. Melalui teknik permainan monopoli diharapkan siswa akan terpacu untuk bersaing satu sama lainnya untuk memenangkan permainan dengan syarat penguasaan materi. Dalam persaingan ini secara tidak sadar siswa telah menjalani proses belajar. Berdasarkan penjabaran di atas, ditampilkan diagram kerangka pikir dari penelitian pengembangan media monopoli untuk meningkatkan minat belajar Geografi adalah sebagai berikut.



Gambar 6 Alur kerangka pikir penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian pengembangan media pembelajaran monopoly Geografi ini adalah.

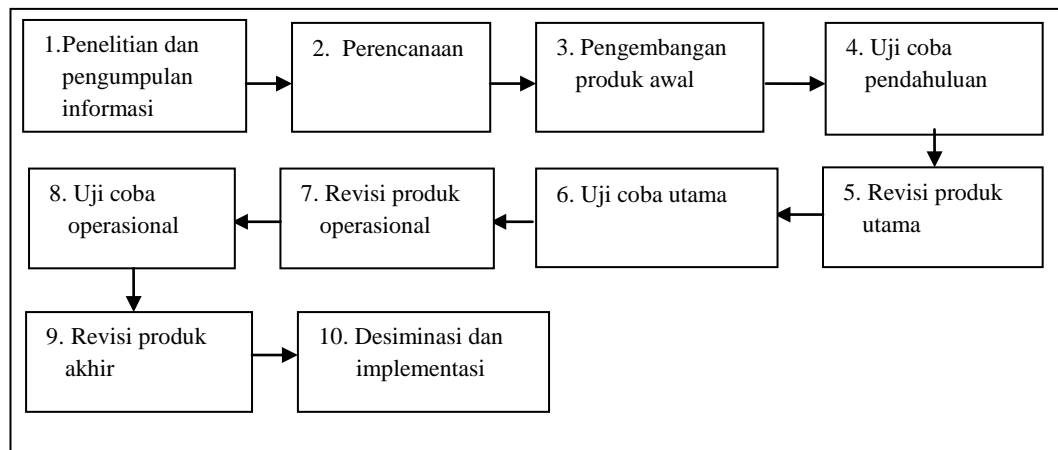
Pengembangan media pembelajaran monopoly efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran monopoli Geografi menggunakan prosedur penelitian *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* merupakan strategi untuk mengembangkan sebuah produk pada bidang pendidikan. Merujuk pada pendapat Borg & Gall (2003: 569) penelitian dan pengembangan bidang pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk baru bidang pendidikan, yang disusun secara sistematis kemudian mengevaluasi produk sampai didapatkan kriteria yang lebih efektif, berkualitas atau dapat disebut berstandar baik.

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall tersebut dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan efektivitas produk yang digunakan sekolah dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat menghasilkan media, sistem, pola, model, kurikulum, buku ajar, model alat evaluasi ataupun perangkat pembelajaran lain yang lebih baik. Menurut Borg and Gall (2003: 570) ada beberapa langkah yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan meliputi langkah-langkah:



Gambar 7. Prosedur penelitian menggunakan langkah Borg & Gall

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan pendapat Borg and Gall (2003: 570) yaitu dengan langkah pertama mengumpulkan berbagai informasi permasalahan pembelajaran dilapangan, selanjutnya langkah kedua dan ketiga merencanakan kemudian mengembangkan desain produk sesuai kebutuhan, pada langkah keempat melakukan uji coba pendahuluan, pada langkah kelima merevisi produk utama dari berbagai pendapat ahli dijadikan masukan untuk perbaikan desain produk utama, setelah itu pada langkah keenam melakukan uji coba utama dilanjutkan pada langkah ketujuh desain diperbaiki, langkah kedelapan kembali menguji secara terbatas dan sebagai eksperimen pengujian dapat digunakan pada satu kelas terlebih dahulu selanjutnya pada langkah kesembilan melakuakn revisi terhadap produk akhir dan langkah terakhir kesepuluh adalah desiminasi dan implementasi.

Brog and Gall (2003: 572) berpendapat bahwa tahapan R and D dapat disederhanakan menjadi 3 atau 4 tahapan. Oleh karena itu dalam pelaksanaan penelitian ini hanya akan menggunakan langkah penelitian sampai pada tahap langkah ke 6 uji coba utama, yaitu langkah penelitian setelah media yang

dikembangkan direvisi terlebih dahulu. Alasan menyederhanakan langkah penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 6 dikarenakan penelitian ini hanya sebatas uji coba *prototype* produk dalam skala kecil dan digunakan hanya di tempat penelitian ini dilakukan.

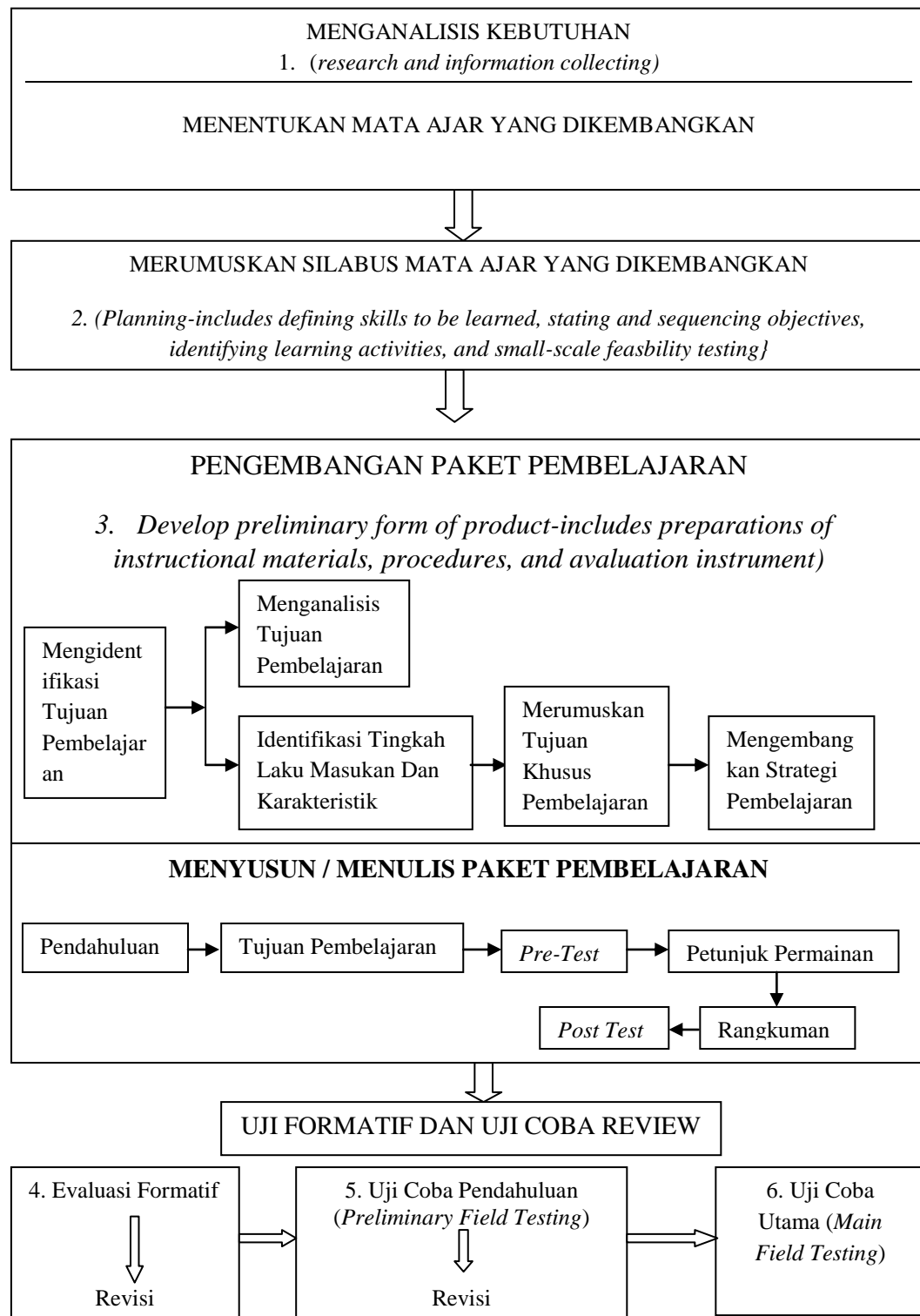
3.2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan memadukan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall dengan model pengembangan ASSURE. Kombinasi antara langkah penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Kombinasi Langkah Penelitian dan pengembangan

Borg and Gall		ASSURE	
1.	Penelitian dan pengumpulan informasi	1.	Analisis karakteristik siswa
2.	Perencanaan	2.	Menetapkan kompetensi
3.	Pengembangan produk awal	3.	Memilih metode, media dan bahan ajar
		4.	Pemanfaatan bahan dan media pembelajaran
		5.	Melibatkan siswa dalam proses belajar
		6.	Evaluasi dan revisi
4.	Uji coba produk		
5.	Revisi terhadap produk utama		
6.	Uji coba utama		

Berikut tahapan pengembangan media monopoli Geografi yang diadaptasi dari model penelitian Borg and Gall.



Gambar 8. Tahapan Pengembangan Media Monopoli Geografi Adaptasi Dari Model Penelitian Borg and Gall.

3.2.1 Penelitian dan pengumpulan informasi

Tahapan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan *need assessment*. Tahapan ini dilakukan melalui pengamatan, pra survey terutama untuk mendapatkan informasi langsung berkenaan dengan penilaian siswa kelas XI IPS terhadap pelajaran Geografi dan penggunaan bahan ajar Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung. Hasil penelitian pendahuluan ini diharapkan dapat digunakan untuk merumuskan desain produk yang akan dikembangkan.

Untuk melengkapi data digunakan sejumlah metode yakni, wawancara, observasi, survei dan analisis konten pada silabus, RPP dan bahan ajar. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari siswa kelas XI IPS dan 2 guru Geografi. Wawancara pada siswa mengenai pembelajaran Geografi dan kesulitan yang siswa alami selama ini, selanjutnya dari informasi siswa yang ada dilanjutkan pada wawancara terhadap guru Geografi tentang bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Geografi yang ada serta kebutuhan guru Geografi kelas XI IPS terkait pengadaan bahan ajar.

3.2.2 Perencanaan

Berdasarkan informasi dari hasil observasi temuan dan wawancara kepada guru Geografi kelas XI IPS ditemukan bahwa kebutuhan media sangat nampak akan proses tersebut. Langkah selanjutnya perencanaan untuk kegiatan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran.

Tabel 7. Rancangan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli Geografi

Pertemuan/ Alokasi waktu	Kompetensi Dasar	Materi Pokok/sub pokok Bahasan	Model Pembela jaran	Kegiatan	Sumber Belajar
Pertemuan 1 dan 2 (3X45menit)	Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim.	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan wilayah Indonesia bagian barat, tengah dan timur. • Persebaran flora dan fauna di Indonesi berdasarkan karakteristik ekosistem dan region. 	Koperatif tipe TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkelompok untuk memainkan media monopoli dengan daftar pertanyaan tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media Monopoli Geografi • Buku Geografi kelas XI
Pertemuan 3 dan 4 (3X45menit)		<ul style="list-style-type: none"> • Persebaran flora dan fauna di dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region. 		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkelompok untuk memainkan media monopoli dengan daftar pertanyaan tentang persebaran flora dan fauna di dunia. 	

Tabel 8. Distribusi Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran Geografi

Nilai Karakter	Nilai utama mata pelajaran Geografi
1. Religius	1. Jujur
2. Jujur	2. Toleransi
3. Toleransi	3. Disiplin
4. Disiplin	4. Kerja keras
5. Kerja keras	5. Rasa ingin tahu
6. Kreatif	6. Bersahabat komunikatif
7. Mandiri	7. Peduli lingkungan
8. Demokratis	8. Peduli sosial
9. Rasa ingin tahu	9. Tanggung jawab
10. Semangat kebangsaan	
11. Cinta tanah air	
12. Menghargai prestasi	
13. Bersahabat/komunikatif	
14. Cinta damai	
15. Gemar membaca	
16. Peduli lingkungan	
17. Peduli sosial	
18. Tanggung jawab	

3.2.3 Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal bertujuan menghasilkan prototipe paket pembelajaran yaitu media pembelajaran bagi siswa kelas XI IPS SMA. Identifikasi pembelajaran ini mengacu pada kurikulum SMA yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 12 Bandar Lampung yaitu kurikulum 2013. Model pengembangan untuk media monopoli menggunakan model ASSURE. Langkah-langkah pengembangan media yaitu.

1. Analisis Karakteristik Siswa

Langkah awal yang perlu dilakukan adalah menganalisis karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran Geografi. Tujuan utama dalam menganalisis karakteristik siswa adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa yang terpenting, sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis terhadap karakter siswa meliputi beberapa aspek penting yaitu.

1.1 Karakteristik Umum

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Smaldino dalam pribadi (2011: 42) mengemukakan empat faktor penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik siswa, yaitu: 1) karakteristik umum; 2) kompetensi atau kemampuan awal; 3) gaya belajar; dan 4) motivasi.

- a. Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan dan gender.

- b. Kompetensi dan kemampuan awal menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti program pembelajaran.
- c. Gaya belajar menggambarkan tentang kecenderungan seseorang dalam memberi respon terhadap sebuah stimulus.
- d. Motivasi merupakan kondisi yang dapat mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan atau bahkan menghindarinya. Motivasi dapat dikategorikan ke dalam motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1.2 Menetapkan Kompetensi

Gagne dalam Pribadi (2011: 60) mengemukakan taksonomi yang juga merupakan tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti sebuah program pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tujuan pembelajaran umum atau kompetensi umum dan tujuan pembelajaran khusus atau kompetensi khusus. Taksonomi tersebut terdiri dari lima aspek kemampuan yang juga merupakan hasil belajar individu yaitu: 1) informasi verbal; 2) keterampilan psikomotor; 3) sikap; 4) keterampilan intelektual; 5) strategi kognitif.

- a. Informasi verbal adalah kemampuan yang diperlukan untuk menyediakan respons lisan dan tertulis terhadap stimulus.
- b. Keterampilan psikomotor dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau eksekusi suatu tindakan untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu.

- c. Sikap yaitu kondisi internal yang mempengaruhi pilihan individu dalam melakukan suatu tindakan.
- d. Keterampilan intelektual adalah keterampilan yang diperlukan oleh siswa untuk melakukan aktivitas kognitif yang bersifat unik. Keterampilan intelektual melibatkan kemampuan dalam menganalisa dan memodifikasi simbol-simbol kognitif atau informasi.
- e. Strategi kognitif merupakan kompetensi yang paling tinggi dari taksonomi yang dikemukakan oleh Gagne, berupa kemampuan metakognitif yang diperlihatkan dalam bentuk kemampuan berpikir tentang proses berpikir dan belajar bagaimana belajar.

1.3 Memilih Metode, Media dan Bahan Ajar

Pada langkah ke 3 ini merencanakan pembelajaran yang efektif adalah dengan memilih metode, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Metode, media dan materi dipilih secara sistematis. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran secara spesifik, dengan kata lain metode pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur yang dipilih guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Macam metode pembelajaran adalah dapat dengan pemecahan masalah, permainan, simulasi, diskusi, latihan berulang, tutorial, demonstrasi dan presentasi.

Media pembelajaran berperan untuk menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber pesan dengan penerima pesan. Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses

pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media tradisional dan media teknologi modern.

Materi pelajaran atau isi pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh siswa agar memiliki kompetensi seperti yang diharapkan. Materi atau isi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh siswa secara sistematis dan sistemis.

1.4 Memanfaatkan Bahan dan media pembelajaran

Langkah keempat dalam model pembelajaran ASSURE adalah memanfaatkan penggunaan media monopoli. Memafaatkan bahan dan media pembelajaran perlu dilakukan secara optimal, agar guru dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Guru dan instruktur diharapkan mampu secara kreatif menciptakan kombinasi pemanfaatan metode dan materi pembelajaran yang dapat berfungsi dalam mencapai pembelajaran sukses.

Pembelajaran sukses menurut Pribadi (2011: 123) adalah program pembelajaran yang memiliki karakteristik yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa, mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut, mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi/materi pelajaran, dan mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Kombinasi pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diperlukan.

1.5 Melibatkan Siswa Dalam Kegiatan Belajar

Tahap kelima adalah mengaktifkan partisipasi pembelajar. Mengaktifkan pembelajar di dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi, media dan materi alangkah baiknya kalau ada sentuhan psikologisnya, karena akan sangat menentukan proses dan keberhasilan belajar. Cruickshan dalam Pribadi (2011:126) mengemukakan beberapa langkah yang bisa dilakukan guru untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, yaitu:

- a. Menyiapkan siswa untuk mengikuti program pembelajaran.
- b. Menyajikan informasi secara jelas dan logis.
- c. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya.
- d. Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi.
- e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya.
- g. Membantu siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan.

1.6 Evaluasi dan revisi

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang dipilih dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan evaluasi program dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk. Sedangkan evaluasi formatif dilakukan secara sistematis atau bertahap yang dimulai dari langkah awal yaitu analisis kebutuhan program sampai dengan program menjadi sebuah *prototype* yang siap untuk digunakan.

Langkah-langkah dalam evaluasi formatif menurut Pribadi (2011: 147-148) yang akan dilakukan terhadap program pembelajaran yaitu:

- a. Analisis kebutuhan
- b. Evaluasi perorangan
- c. Evaluasi kelompok kecil
- d. Uji coba lapangan

3.2.4 Uji Coba Pendahuluan

3.2.4.1 Evaluasi formatif tahap pertama: Reviu oleh Ahli Desain Media, Ahli Media, Ahli Materi Pelajaran, dan Ahli Bahasa Indonesia.

Evaluasi formatif tahap pertama adalah tinjauan ahli bertujuan untuk menggali komentar dan saran, dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan dan selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan kualitas produk yang dikembangkan, baik secara tertulis maupun lisan. Tahap evaluasi monopoli dilakukan oleh ahli desain, ahli media, ahli materi Geografi dan ahli bahasa Indonesia. Sebelum dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, terlebih dahulu dibuat suatu rancangan awal media monopoli Geografi tersebut. Rancangan awal masih berupa suatu media yang dicetak dengan ukuran bukan sebenarnya. Dalam rancangan ini, media monopoli dicetak pada kertas HVS dengan ukuran kertas A4. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai rancangan produk media, sebelum dilakukan pencetakan pada ukuran rancangan sebenarnya.

Evaluasi ahli dilakukan oleh empat ahli yang pertama adalah ahli desain dan ahli media melakukan penilaian terhadap kualitas produk ditinjau dari aspek tampilan,

keterpaduan isi materi dan komunikasi visual. Ketiga ahli materi pembelajaran yang melakukan penilaian terhadap kualitas produk dipandang dari aspek pembelajaran dan isi materi Geografi kelas XI, dan keempat ahli bahasa Indonesia terhadap media monopoli Geografi dari segi ejaan, tanda baca dan lainnya. Hasil evaluasi dari ahli yang berupa informasi kelayakan mengenai produk pengembangan, dan saran-saran pengembangan dijadikan sebagai bahan memperbaiki produk media monopoli Geografi.

1. Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran

Penilaian desain media dilakukan untuk memenuhi obyektifitas hasil dari pengembangan desain media monopoli Geografi yang akan dilakukan oleh Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd selaku dosen pascasarjana Teknologi pendidikan Universitas Lampung.

Tabel 9. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli desain media terhadap prototipe monopoli Geografi

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	No item
1	Tahapan media	1. Tahapan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.	1-3
		2. Tahapan media pembelajaran bersifat sistematis.	4
		3. Tahapan media pembelajaran mengembangkan materi pembelajaran.	5
2	Penerapan media	4. Media mampu menempatkan guru pada posisi terhormat.	6
		5. Media mapu mengembangkan pengetahuan siswa.	7-8
3	Desain	6. Kemenarikan media.	9-13
		7. Keterbacaan media.	14
		8. Sistematika penulisan.	15

2. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Reviu oleh ahli media dilakukan untuk memenuhi obyektifitas hasil pengembangan media monopoli Geografi akan dilakukan oleh Bapak DR. Pargito, M.Pd selaku ketua program studi pascasarjana pendidikan IPS Universitas Lampung.

Tabel 10. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media terhadap prototipe monopoli Geografi

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	No item
1	Tujuan pembelajaran	1. Kesesuaian perumusan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.	1
		2. Kemenarikan sajian perumusan tujuan pembelajaran.	2
2	Isi media	3. Sistematika urutan susunan isi dan kedalaman materi pelajaran.	3-4
		9. Ketersediaan soal.	5-6
3	Petunjuk/panduan belajar	10. Kejelasan informasi dan tuntunan cara menggunakan monopoli Geografi.	7
		11. Kemenarikan komponen petunjuk/panduan belajar.	8
4	Tampilan media	12. Kemenarikan dan kualitas gambar.	9-11
		13. Kesesuaian kombinasi warna.	12-13
		14. Font (huruf).	14
5	Efisiensi media	15. Kemudahan penggunaan media.	15
		16. Kemudahan pemeliharaan.	16
6	Kebermanfaatan	17. <i>Reusable</i> .	17

3. Penilaian ahli materi Geografi

Reviu ahli materi dilakukan dosen pendidikan Geografi Universitas Lampung yaitu Bapak Dedy Miswar, S.Si M.Pd. Reviu ahli materi Geografi meliputi kelayakan isi dan penyajian dari seluruh isi materi Biosfer (flora dan fauna di Indonesia dan dunia).

Tabel 11. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi biosfer (flora dan fauna) terhadap prototipe monopoli Geografi.

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	No item
1	Tujuan pembelajaran	1. Kesesuaian perumusan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.	1
		2. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran.	2
2	Isi materi	3. Isi materi, sistematika dan pengorganisasian.	3-7
3	Soal	4. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	8
		5. Ketersediaan petunjuk menjawab soal.	9
		6. Kemenarikan tampilan sajian soal.	10

4. Penilaian Ahli Bahasa Indonesia

Penilaian ahli bahasa Indonesia terhadap media monopoli Geografi dilakukan oleh Bapak Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd selaku ketua program studi pendidikan bahasa dan sastra Universitas Lampung.

Tabel 12. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli Bahasa Indonesia terhadap prototipe monopoli Geografi

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	No item	
1	Kelayakan (bahasa)	1. Penggunaan EYD dengan benar.	1. Tanda baca, titik, koma, perintah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	1
		2. Tanda baca, titik, koma.	2. Penggunaan kalimat tidak rancu dan menggunakan SPOK.	2
		3. Penggunaan kalimat dalam paragraf.	3. Kesesuaian gambar dan paragraf	3
2	Kebahasaan	4. Keterbacaan	4. Tulisan terbaca dengan baik	4
		2. Kejelasan informasi	5. Informasi yang disajikan jelas	5
		3. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	6. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang benar	6

3.2.4.2 Evaluasi formatif tahap kedua: Uji Coba Perorangan.

Evaluasi tahap kedua dilaksanakan setelah rancangan monopoli selesai direvisi pada tahap pertama. Evaluasi dilakukan oleh siswa kelas XI IPS dimula pada uji kelompok kecil (*small group*) sebanyak tiga siswa dengan kategori masing-masing siswa dengan kategori hasil observasi minat belajar Geografi rendah, sedang dan tinggi. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dan untuk mengetahui respon *audiens* dalam skala kecil terhadap media yang dikembangkan. Reviu dilakukan oleh guru mata pelajaran materi Drs. Jahidin Husein, M.Pd beliau merupakan guru Geografi SMA Negeri 12 Bandar Lampung, dalam rangka memenuhi objektivitas hasil reviu.

Tabel 13 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru terhadap Media Monopoli untuk Siswa SMA Kelas XI IPS

No.	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah Soal
1	Desain Media Monopoli	Kemenarikan, keterbacaan, sistematika penulisan.	1,2,3,4	4
2	Konten	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran b. Ketepatan SK KD	5,6 7,8	2 2
3	Analisis Kebutuhan	Analisis kebutuhan peserta didik	9,10	2

Reviu dilakukan oleh uji coba perorangan pada kategori siswa dengan minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah pada Siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 12 Bandar Lampung, dalam rangka memenuhi objektivitas hasil reviu.

Tabel 14 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan terhadap Rancangan media monopoli oleh Siswa SMA Kelas XI IPS

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah
1	Analisis Kebutuhan	Kesesuaian kebutuhan media monopoli	1,2,3	3
2	Desain	Desain media monopoli	4,5,6,7,8	5
3	Soal monopoli	Kemenarikan sajian soal	9	1

3.2.5 Revisi Terhadap Produk Utama

Setelah dilakukan uji pendahuluan media monopoli Geografi materi biosfer, dilakukan perbaikan-perbaikan atau revisi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

Reviu yang berasal dari siswa meliputi dua komponen, yaitu pemahaman mereka mengenai materi melalui media pembelajaran monopoli dan ketertarikan mereka untuk menggunakan media tersebut. Angket ini diisi observer pada saat kegiatan ujicoba.

Tabel 15. Kisi-kisi instrumen penilaian minat siswa kelas XI IPS terhadap pelajaran Geografi

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	No item
1	Perasaan senang	1. Senang terhadap pelajaran Geografi.	1
2	Tertarik	2. Tertarik belajar Geografi.	2
3	Konsentrasi	3. Melaksanakan pembelajaran Geografi dengan penuh konsentrasi.	3
4	Ketekunan	4. Tekun mengikuti proses pembelajaran Geografi.	4
5	Kegairahan	5. Gairah melaksanakan pembelajaran dengan Geografi.	5
6	Keaktifan	6. Aktif dalam proses pembelajaran.	6
7	Kemauan untuk tahu tabel lanjutan	7. Mencari tahu tentang jawaban pertanyaan pada pelajaran Geografi.	7
8	Keterlibatan	8. Keterlibatan siswa dalam kelompok dalam	8

Tabel lanjutan				
Pembelajaran Geografi.				
9	Melekatnya pengetahuan pada materi	9.	Mengingat materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	9
10	Perhatian	10.	Perhatian pada saat pembelajaran Geografi.	10

3.2.6 Uji Coba Utama

Selanjutnya setelah direvisi media diuji menggunakan 2 kelas sebagai sampel dari 4 kelas yang ada. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sugiyono, 2012: 217).

Berdasarkan penggunaan teknik *cluster random sampling* diperoleh hasil yang akan menjadi sampel penelitian adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Sebelum memulai penelitian kedua kelompok diobservasi awal untuk gambaran observer tentang minat siswa belajar Geografi. Selanjutnya dilakukan observasi selama pembelajaran untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli Geografi maupun kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli. Hasil observasi tentang minat belajar Geografi siswa menjadi acuan perbandingan tentang minat siswa belajar Geografi untuk kelas yang menggunakan media maupun tidak. Perbedaan hasil pengamatan (*gain skor*) dibandingkan untuk mengetahui minat belajar Geografi dari kedua kelompok ini. Subjek uji pemakaian produk ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 16. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba	Kriteria	Frekuensi
Ahli :		
1. Desain Media	• Minimal lulusan S2.	1
2. Media Pembelajaran	• Pengalaman mengajar menjadi dosen	1
3. Materi Geografi	fakultas pendidikan lebih dari 5 tahun.	1
4. Bahasa Indonesia		1
Pemakai produk:		
5. Kelompok kecil	• Siswa kelas XI dengan skor observasi minat belajar rendah (10-20)	1
	• Siswa kelas XI dengan skor observasi minat belajar sedang (21-30)	1
	• Siswa kelas XI dengan skor observasi minat belajar tinggi (31-40)	1
6. Kelompok besar	• Siswa kelas XI dengan skor observasi minat belajar rendah (10-20)	4
	• Siswa kelas XI dengan skor observasi minat belajar sedang (21-30)	4
	• Siswa kelas XI dengan skor observasi minat belajar tinggi (31-40)	4
7. Uji lapangan	• Siswa kelas XI IPS1	27
	• Siswa kelas XI IPS4	27

3.3 Data Penelitian

Data yang dikumpulkan relevan dengan instrumen atau alat pengumpul data, yaitu.

1. Penelitian pendahuluan instrumen berupa observasi dan wawancara. Data penelitian diisi berupa pendapat, perilaku, pengetahuan, persepsi, penilaian dan sikap siswa maupun guru tentang bahan ajar berupa media monopoli.
2. Tahap pengembangan data berupa angket pendapat atau pernyataan pakar, tentang media monopoli.

3. Tahap pengujian pendahuluan data yang didapat berupa tanggapan siswa, pada tahap ini data yang dihimpun dijadikan acuan untuk merevisi produk media monopoli.
4. Tahap uji coba utama dilakukan dengan observasi terhadap siswa.

3.4 Teknik pengumpulan data

Pada penelitian pengembangan ini alat pengumpul data menggunakan:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar siswa. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk.

Wawancara dilakukan dengan 2 cara, secara terstruktur dengan telah disiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Selain itu menggunakan wawancara tidak terstruktur digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada dilapangan.

2. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner berupa seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mendaptkan data mengenai penilaian para ahli desain media, ahli media, ahli materi Geografi dan ahli bahasa Indonesia tentang media pembelajaran monopoli.

3. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa disaat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan perilaku belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan.

4. Instrumen

Instrumen yang dipergunakan disesuaikan dengan tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian:

a. Tahap penelitian pendahuluan instrumen yang digunakan:

- Observasi
- Wawancara

b. Tahap pengembangan instrumen yang digunakan:

- Angket untuk ahli desain, ahli media, ahli materi Geografi, ahli bahasa Indonesia dan siswa (perorangan).

Tahap uji coba utama instrumen yang digunakan adalah evaluasi untuk mengukur efektifitas media monopoli Geografi yang telah dikembangkan dan angket observasi digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media monopoli Geografi yang telah dikembangkan.

3.5 Teknik Analisis Data

Hasil masukan dan saran dari ahli desain, ahli media, ahli materi Geografi, ahli bahasa Indonesia dan siswa menghasilkan data kualitatif, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif. Angket penilaian responden yang menghasilkan data kuantitatif diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Kriteria penilaian responden dirumuskan dengan menggunakan skala Likert, menggunakan skala skor 1-5

dengan pedoman analisa dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media berikut ini:

Tabel 17. Kriteria penilaian responden terhadap produk pengembangan

Aspek	Indikator	Keterangan
Ahli desain	a. Tahapan media	5. Sangat baik
	b. Penerapan media	4. Baik
	c. Desain	3. Cukup baik
Ahli media	a. Tujuan pembelajaran	2. Kurang baik
	b. Isi	1. Sangat tidak baik
	c. Petunjuk dan panduan	
	d. Tampilan	
	e. Efisiensi	
	f. Kebermanfaatan	
Ahli materi	a. Tujuan pembelajaran	
Geografi	b. Isi materi pembelajaran	
	c. Soal	
Ahli bahasa Indonesia	a. Kebenaran ejaan dan tanda baca	
	b. Ketepatan bentuk dan pilihan kata	
	c. Keefektifan kalimat	
	d. Keterbacaan	
Siswa	a. Analisis kebutuhan	
	b. Desain	
	c. Soal	

1. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan angket yang bertujuan untuk mengukur minat siswa. uji coba dalam penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah sah atau belum, yaitu dengan cara menguji instrumen dengan uji validitas, reliabilitas dan uji t.

2. Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi: 122). Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y
 n = Jumlah sampel yang diteliti
 X = Jumlah skor X
 Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$

Tabel 18. Tingkat besarnya korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Arikunto (2010: 75)

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu *SPSS 17*.

Dalam perhitungan uji validitas hasil tes minat menggunakan lembar observasi .

3. Uji Releabilitas

Sedangkan untuk releabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Releabilitas instrumen
 k = Banyaknya soal
 $\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir
 σ_1^2 = Varian total

Arikunto (2010: 109).

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Tabel 19. Tingkat Besarnya Releabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
< 20	Sangat Rendah
20 - 40	Rendah
40 - 70	Sedang
70 - 90	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Guilford (1956: 145)

3.6 Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

(Sudjana, 2005: 446)

Keterangan:

L_o = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika $L_{hit} < L_{tab}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Uji analisis *One-Way* ANOVA. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa nilai $Sig \geq \alpha$ (0,05) maka dapat dinyatakan bahwa data berasal dari populasi yang bervarian homogen (Sudarmanto, 2005: 123).

3.7 Uji Tingkat Efektifitas Media

Mengetahui tingkat efektifitas produk dalam pembelajaran dilakukan dengan uji eksperimen menggunakan *t test* dan uji *gaint* ternormalisasi untuk mengetahui perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media monopoli Geografi. Kedua skor sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media monopoli Geografi dibandingkan dan dianalisis antara kelompok siswa yang belajar dengan media monopoli Geografi dan kelompok siswa yang belajar dengan cara konvensional. Hasil pengujian tersebut kemudian disimpulkan untuk mengetahui pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli. Perbedaan nilai *gain score* diuji secara statistik dengan t-test berkolasi (*related*) dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : rata-rata sampel 1 (menggunakan media monopoli hasil pengembangan)

\bar{X}_2 : rata-rata sampel 2 (tidak menggunakan media monopoli hasil pengembangan)

S1 : Simpangan baku sampel 1

S2 : Simpangan baku sampel 2

S_1^2 : Varians sampel 1

S_2^2 : Varians sampel 2

r : Korelasi antar data dua kelompok
(Sugiyono,2012: 307).

Hipotesis awal :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara minat belajar Geografi kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 = Terdapat perbedaan antara minat belajar Geografi kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Atau cara lain untuk pengambilan keputusan adalah :

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 dan $dk = n_1+n_2 -2$

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan monopoli pada mata pelajaran Geografi dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli. Pengembangan media monopoli menggunakan model desain ASSURE. Desain dan sintak media monopoli yaitu menggunakan 6 langkah model ASSURE sebagai berikut: *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik siswa) *State performance objectives* (menetapkan kompetensi), *Select, methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran), *Requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar), *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji ahli menyatakan bahwa produk monopoli menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi.
2. Pembelajaran Geografi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media monopoli Geografi lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran dari pada kelas pembanding yaitu kelas kontrol yang

tidak menggunakan media monopoli Geografi. Efektifitas penggunaan media monopoli Geografi diuji dengan t test, hasil t hitung sebesar 5,878 dan t tabel sebesar 1,675. Terlihat pada hasil perhitungan bahwa t hitung > dari koefisien t tabel atau $5,878 > 1,675$ artinya terdapat perbedaan minat belajar Geografi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli dan minat belajar Geografi siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, tindak lanjut penelitian ini berimplikasi pada upaya peningkatan minat belajar Geografi siswa. media monopoli Geografi pada mata pelajaran Geografi akan melatih siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar, kerjasama, daya saing dan sportivitas. Implikasi secara teoritis dan implikasi secara empiris sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

Untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa, guru dapat menggunakan media yang telah dikembangkan teruji validitasnya. Pemilihan media monopoli Geografi yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa pada mata pelajaran Geografi.

2. Implikasi empiris

Secara empiris, implikasi media monopoli pada mata pelajaran Geografi dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Geografi. Tampilan

desain dan isi media monopoli Geografi membuat siswa tertantang untuk menyelesaikan permainan monopoli Geografi ini.

5.3 Saran

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, anjuran peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru produk penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Geografi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung terutama pada materi kelas XI IPS Kompetensi Dasar Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim.
2. Bagi siswa agar lebih giat dalam belajar, dengan media monopoli Geografi diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Geografi.
3. Sekolah harus menganggarkan RAPBS untuk memproduksi media monopoli.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pos.
- Astuti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp Untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Agustus 2014 VOL. 2, NO. 4. Jurusan Magister Bahasa Indonesia. Diakses tanggal 11 Desember 2014.
- Aunurrahman. 2015. *Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamen Melalui Media Untuk Membangun Konsep Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMAN 10 Pontianak*. Jurnal.Untan. ac.id/ index.php/jpb/article/viewfile. Diakses tanggal 19 Mei 2015.
- Barr. R.D, Barth, J.L dan Shermis, S. S. 1977. *Defining The Social Studies*. Virginia: National Council for the Social Studies.
- Borg W.R. and Gall M.D. 2003. *Educational Research An Introduction*. London: LongmanInc.
- BSNP. 2006. *Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Daldjoeni. 1997. *Pengantar Geografi Untuk Mahasiswa dan Guru Sekolah*. Bandung: Alumni.
- Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwi, Endang. 2013. *Pengembangan Media Permainan Smartchems Monopoli Seri Sistem Periodik Unsur Sebagai Media Belajar Mandiri*.//journal.student.UNY.ac.id.jurnal ilmiah. Mei 2014. Vol 2 no 2 diakses tanggal 19 Mei 2015.
- Effendi Usman, Praja. S Juhaya. 1989. *Pengantar Psikologi*. Bandung : Angkasa.
- Fitriyawani, 2013 *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah Dengan Konsep Tata Surya*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari2013 VOL. XIII, NO. 2. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh. Diakses tanggal 19 Januari 2015.

- Gall. D. Meridith ,Gall. P. Joyce and Borg . R. Walterv . 2003. *Educational research and Introduction*. San Fransisco: DMC and Company.
- Geyra, A. Priatama. 2014. *Pengembangan Media Belajar Kimia Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Asam-Basa Tingkat SMP*.[http://ejournal/UPI.edu repository/](http://ejournal/UPI.edu/repository/) vol 1/No.1/Juni 2014. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses Tanggal 21 Agusuts 2014
- Gie. The Liang. 1998. *Cara Belajar yang Efisien Jilid I*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Greadler. E. Margaret. 2011. *Learning and Instruction*. Jakarta: Prenada media group.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adya Bhakti.
- Hergengan B.R. dan Olson H. Matthew. 2010. *Theories of Learning (Teori Belajar)* Edisi Ketujuh yang diterjemahkan oleh Tri Wibowo B.S. Jakarta: Kencana.
- Hermanto.2010.*Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pendidikan Geografi Terpadu*.Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi REGION, (Online), Vol.2, No.2, (<http://www.ejournal-unisma.net/ojs/index.php/region/article/view/472/446>, diakses 8 Juni 2015 pukul 16.30 wib)
- Kartono, Kartini.1996. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Maxim, George . W. 2010. *Dynamic Social Studies for Constuctivist Classroom: Inspiring Tomorrow's Social Scientits*. New York: Pearson.
- Mulyati Arifin, dkk.2005. *Strategi Belajar Mengajar Kimia*. Malang: UM Press
- Nurkanti. 2010. *Pengembangan Program Pembelajaran IPA Biologi Melalui Media MIVI (Monopoli Multimedia Interaktif Visual) Bagi Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SLB-Tunarungu*.//<http://UPI.edu/repository.upi.edu> Vol 1/No.1/Maret 2010. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses tanggal 23 Mei 2015.
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unila Lampung

- Pramesti, Yuliani. 2010. Pengembangan Permainan Monopoli Sejarah Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Gringsing Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2010/2011. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu> Vol. 1/No.1/Juni 2010. Universitas Surabaya. Diakses tanggal 20 Mei 2015.*
- Priatama, A Geyra. 2014. Pengembangan Media Belajar Kimia Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Asam-Basa Tingkat SMP. //ejournal.UPI.ac.id/repository.upi.edu Vol 1/No.1/Februari 2014. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses tanggal 11 Desember 2014.*
- Pribadi, A Benny. 2011. Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: Dian Rakyat.*
- Purwanto, M Ngalim. 2007. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 2013. Kurikulum 2013 Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Puskurbuk Kemendikbud.*
- Sadiman S, dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali pers*
- Safari. 2003. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan.*
- Sandra, Lia. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Driyorejo. //ejournal pendidikan sejarah//Volume 2/No 3/ Oktober 2014. Universitas Negeri Surabaya. Diakses tanggal 11 Mei 2015.*
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.*
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.*
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan, Yogyakarta: UNY press.*
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.*

- Sukardi. 2003. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Bandung: Usaha Nasional.
- Sumaatmadja, Nursid. 1996. *Studi Geografi: Suatu Pendekatan dan analisa keruangan*. Bandung: Alumni.
- Supardi, Suparman. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suparlan. 2002. *Menjadi Guru Efektif*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- Surya, Mohammad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Susanto, Arif. *Permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa kelas XI IPA*.<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu> Vol. 1/No.1/Agustus 2012.Universitas Surabaya. Diakses tanggal 11 Desember 2014.
- Tafsir, Ahmad. 1992. *Metode Khusus Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Udin, S. Winaputra. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Vikagustanti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*:<http://httpjournal.unnes.ac.id/sju/index.php/uses> Vol.3/No.2/2014. Universitas Negeri Semarang. Diakses tanggal 2 Mei 2015.
- Winansih, Varia. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Latansa Press.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Woolever, Roberta dan Scott Kathryn P. 1988. *Active Learning In Social Studes:Promoting Cognitive and Social Growth*. London: Scott foresmen and company.