

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MOMOKING
(*MONOPOLY OF THE ISLAMIC KINGDOM*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMAS AL-AZHAR 3 BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

Oleh

Atika Firdayanti



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MOMOKING (*MONOPOLY OF THE ISLAMIC KINGDOM*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS SMAS AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

ATIKA FIRDAYANTI

Media pembelajaran sejarah di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung masih menggunakan power point sebagai media pembelajarannya dan guru terkadang menampilkan sebuah video yang bertujuan untuk merangsang pemikiran siswa sebelum pelajaran dimulai. Mayoritas siswa kurangnya kesadaran dan minat terhadap Mata Pelajaran Sejarah dikarenakan beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran yang monoton seperti yang sudah dijelaskan diatas. Dengan adanya beberapa faktor tersebut hasil belajar tergolong rendah dengan nilai tertinggi adalah 75 dan terendah adalah 65 dengan skor nilai akhir rata-rata 70 (Enam Puluh Delapan) pada materi pembelajaran Kerajaan Hindu Budha.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media monopoli dan mengetahui sejauh mana efektivitas media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan yang diadaptasi dan di modifikasi Thiagarajan dengan langkah kerja dalam penelitian ini meliputi : 1) Define (Pendefinisian) 2) *Design* (Perancangan) 3) *Develop* (Pengembangan) 4) *Disseminate* (Penyebaran). Uji efektifitas produk dilakukan di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan metode eksperimen dengan kelas X IPS 3 dipilih sebagai kelas eksperimen dan X IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan analisis hasil uji efektifitas, hasil *post test* kelas eksperimen yang menggunakan media MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*) pada $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Rata-rata skor nilai kelas eksperimen 88,14 dan kelas kontrol 81,11. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*) pada mata pelajaran Sejarah dalam materi Kerajaan Islam di Indonesia efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pengembangan Media, MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MOMOKING
(MONOPOLY OF THE ISLAMIC KINGDOM) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMAS AL-AZHAR 3 BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh :

Atika Firdayanti

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan ilmu pengetahuan sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MOMOKING (*MONOPOLY OF THE ISLAMIC KINGDOM*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMAS AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Atika Firdayanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513033029

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Maskun, M.H.
NIP 19591228 198503 1005

Sumargono, S.Pd., M.Pd.
NIP 19880108 201903 1012

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

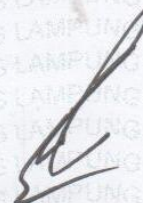
Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1001

Henry Susanto, S.S., M.Hum.
NIP 19700727 199512 1001

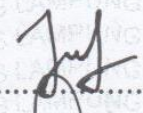
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

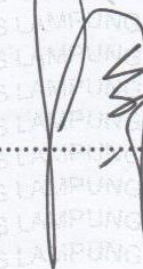
Ketua : Drs. Maskun, M.H.



Sekretaris : Sumargono, S.Pd., M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Henry Susanto, S.S., M.Hum.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Oktober 2019

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Atika Firdayanti
NPM : 1513033029
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung
Alamat : Jl. Bunga Merak 7 No.34 Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Oktober 2019



Atika Firdayanti
NPM. 1513033029

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 14 April 1997, anak Pertama dari pasangan Bapak Erick Apriyanto dan Ibu Fajaria. Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Karya Utama lulus pada tahun 2003, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Al-Azhar 1 diselesaikan pada tahun 2009, Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Azhar 3 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2015 berijazah. Pada tahun 2015, peneliti diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SNMPTN.

Pada Semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Napal, Kecamatan Bulok, Kabupaten Tanggamus, dan menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 2 Bulok, Kabupaten Tanggamus. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat Jurusan maupun tingkat Program Studi. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang diikuti, antara lain Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI) sebagai anggota, Forum Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Sejarah (FOKMA) sebagai Sekretaris bidang Dana dan Usaha (DANUS).

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, selalu percaya saja Allah itu tidak tidur. Jangan pernah lelah untuk menggapai cita-cita yang sudah jadi harapan orang tua dirumah”

“Waktu Bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik maka ia akan memanfaatkanmu” HR. Muslim

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala hidayah dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulis persembahkan sebuah karya kecil ini teruntuk :
Kedua orang tuaku Ayah Erick Apriyanto dan Bunda Fajaria yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendo'akanku dan berjuang selalu untuk aku agar tercapai semua segala cita-citaku. Semua yang telah diberikan oleh Ayah dan Bunda tidak dapat terbalaskan olehku. Teruntuk adikku tersayang Aulya Khoirunnisa dan Astrid fadillah terima kasih karena selalu mendo'akan ku agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi.

Bapak dan Ibu dosen, terima kasih atas bimbingan, dorongan, pengalaman dan motivasi yang telah diberikan selama ini baik didalam lingkungan kampus ataupun diluar lingkungan kampus. Serta sahabat dan teman-teman sejarah angkatan 2015 yang telah memberikan semangat dan dukungan kepadaku, terima kasih atas kebersamaan dan keceriaan yang selalu diberikan selama berada dikampus, tanpa kalian kuliahku akan hambar.

Untuk Almamater tercinta
“Universitas Lampung”.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
7. Bapak Henry Susanto, S.S., M.Hum selaku Pembahas Utama skripsi penulis, terima kasih atas segala masukan, kritik, dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Maskun, M.H. Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen PA, terima kasih atas segala saran serta masukan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Sumargono, S.Pd.,M.Pd Dosen Pembimbing II, terima kasih atas segala saran, serta terima kasih atas kesabaran dalam membimbing penulis dalam melakukan penulisan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yaitu Drs. Ali Imron, M.Hum, M.H., Bapak Henry Susanto, S.S., M.Hum., Bapak Drs. Muhammad Basri, S.Pd.,M.Pd. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Ibu Dr. Risma Sinaga,M.Hum., Bapak Suparman Arif, S.Pd.,M.Pd., Ibu Myristica Imanita, S.Pd.,M.Pd., Bapak Cheri Saputra, S.Pd.,M.Pd., Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Sumargono, S.Pd.,M.Pd. Terima kasih atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun, dukungan, motivasi dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar mengajar maupun diluar kampus.
11. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha dan Karyawan Universitas Lampung.

12. Bapak Drs. Hi. Ma'arifuddin Mz., M.Pd.I Kepala Sekolah SMA sekaligus Pamanku, terima kasih atas bantuannya selama penulis melakukan penelitian di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung
13. Bapak Eko Setia Budi., S.Pd sebagai guru yang selalu membantu Atika selama penelitian. Terima kasih Pak Eko atas bantuannya selama penulis melakukan penelitian di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.
14. Bapak Sumono., S.Pd selaku guru Mata Pelajaran sekaligus Wali Kelasku semasa SMA terimakasih bapak selalu memudahkan anak didiknya terimakasih atas bantuannya.
15. SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, terima kasih atas segala kemudahan dan kenyamanan yang telah diberikan kepada penulis pada saat melakukan penelitian di Yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda Pringsewu.
16. Sahabat tercinta yang telah membantu dalam perkuliahan ini dalam suka maupun duka dan selalu memberikan keceriaan tanpa kalian jujur semasa kuliahku mungkin biasa aja. Makasih atas keceriaan atas kegabutan kenangan indah yang selalu kalian kasih selama aku kuliah yaitu : Luktiani, Deti Anjarwati, Elliyen Sutrisna, Debby Kurnia Putri, Pranita Dewi Vanli, Amanda Dya Putri, Sita Dewi Aulia Teruntuk kalian semua sahabatku selama di bangku perkuliahan, terimakasih atas memori bahagia dan sedih yang kalian berikan kepada penulis. Terimakasih atas kesetiannya sampai akhir. Semoga persahabatan kita tidak hanya sampai disini
17. Teruntuk Egi Prayoga Putra, terimakasih atas tumpangnya sedari SMA sampai Bangku Perkuliahan. Terimakasih selalu jadi tempat keluh kesah selama ini mengenai perskripsian dan perkuliahan ini. Tanpa egi mungkin

perkuliahan ini tidak akan mudah karena penulis pasti akan ribet dengan Gogjek hahaha. Makasih atas kenangan indah atas perjalanan indah dari Waykandis-Unila hahahaha. Makasih sudah mau menemani sampai larut malam untuk ngetik skripsi, dengan ocehan sebelku. Makasih egi untuk selalu ada!!!!

18. Romi Irawan sahabatku yang sangat amat membantu dalam perskripsian ini. Makasih romdut udah buatin skema monopoli, monopoli penelitian ku jadi itu semua karena tangan kreatifmu. Terimakasih tanpamu skripsiku tidak ada apa-apanya
19. Sahabat as-in terimakasih selalu setia dan selalu ada sedari SMA dan Sekarang : Ichsanti Isnaini Annisa, Riawati, Widya Eliska, Devina Amadea dan Ning Intan Lestari. *By The Way*, makasih iceh sudah pernah menemani atas kerunyaman skripsi ini sampai jam 00:00 itu akan selalu penulis ingat.
20. Sahabatku terimakasih untuk setia dan selalu ada tanpa klen hidupku b aja mwahhaah Egi Prayoga Putra, Romi Irawan, Irvan Rudyanto, M. Bagas Septian, M. Rahadiyan Bagaskara, Dini Putri Ramadhani.
21. Sahabatku yang baru kenal namun aku sangat *love* kamu Shelly Novitri, terimakasih selalu ada terimakasih sudah menemani hari-hariku. Terimakasih atas kiriman makanan yang kamu berikan saat aku penelitian dan bimbingan. Aku cinta kamu bukan 3000 tapi tidak ada batas. Terimakasih dan semoga kita selalu bahagia.
22. Sahabat rumahku terimakasih selalu menemani Agustriana, Afifah Zulfa Destiyanti, Belinda Tiara F.

23. Kakak-kakakku yang sudah membantu, Ning Ayu Saraswita, S.Pd., Afida Afianingsi, S.Pd., M. Fadlan, S.Pd., Johan Setiawan, M.Pd., Regiano, S.Pd., makasih ya saran-saran rumus segala macemnya.
24. Abang Uli makasih udah selalu mau nganterin Tika selama kuliah.
25. Terimakasih untuk kedua kucingku Panjul dan Garfield yang selalu menemaniku tugas sampai subuh terimakasih kucing kesayangan aku <3
26. Keluarga besar Pendidikan Sejarah 2015, terima kasih atas kekeluargaan ini hingga menjadi memori indah yang akan selalu dikenang oleh penulis.

Semoga hasil penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya, semoga Allah SWT,

Bandar Lampung, September 2019
Penulis,

Atika Firdayanti
NPM. 1513033029

DAFTAR ISI

DATAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
1.5 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan.....	11
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah	13
2.1.2 Materi Sejarah Kelas X SMA	15
2.1.3 Media Pembelajaran	17
2.2 Teori Media Pembelajaran	18
2.3 Model Pengembangan	24
2.3.1 Sadiman A.M	22
2.3.2 Model Pengembangan Borg&Gall	25
2.3.3 Model Pengembangan Thiagarajan Dkk	27
2.4 Permainan Monopoli	30
2.5 Media Pembelajaran Permainan Monopoli	32
2.6 Hasil Belajar	34
2.7 Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam Berbasis Permainan MOMOKING (<i>Monopoly Of The Islamic Kingdom</i>)	35
2.8 Penelitian Yang Relevan	36
2.9 Kerangka berpikir	37
2.10 Paradigma	40

2.11 Hipotesis Penelitian	41
2.12 Model Hipotetik.....	42
III. METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Desain Penelitian	44
3.2 Implementasi Langkah-Langkah penelitian	49
1. Studi Pendahuluan	49
2. Pengolahan Data Penelitian Pendahuluan	51
3.3 Pengujian Keefektifan Media Melalui Kuasi Eksperimen	60
3.4 Alur Penelitian dan Pengembangan Media	70
3.5 Subjek dan Objek Penelitian	71
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Situasi dan Kondisi Daerah Penelitian	72
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	72
2. Visi dan Misi dan Tujuan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	74
3. Keadaan Pendidik, Karyawan dan Peserta Didik	75
4.2 Deskripsi Data	77
1. Define (Studi Pendahuluan)	77
2. Design (Perancangan)	81
3. Development (Pengembangan/Uji coba dan Implementasi Produk)	97
4. Disseminate (Tahap Penyebaran)	111
V. KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Materi	57
Tabel 2. Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Media	58
Tabel 3. Aspek Penilaian Media Oleh Siswa	59
Tabel 4. Kriteria Kelayakan	64
Tabel 5. Aturan Pemberian Skor	65
Tabel 6. Rumus Konservasi Jumlah Rerata Skor Pada Skala Lima	65
Tabel 7. Pedoman Konversi Skor Penilaian ke Dalam Nilai Dengan Lima Kategori	66
Tabel 8. Data Kepala Sekolah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	74
Tabel 9. Keadaan Guru dan Karyawan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	76
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi	98
Tabel 11. Data Hasil Ahli Media	101
Tabel 12. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	102
Tabel 13. Uji Lapangan Kelas X IPS 3	104
Tabel 14. Nilai Siswa Kelas X IPS	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Sadiman dkk	25
Gambar 2. Model Penelitian Pengembangan Menurut Borg dan Gall	26
Gambar 3. Model Penelitian Pengembangan Menurut Thiagarajan	27
Gambar 4. Paradigma Penelitian.....	40
Gambar 5. Bagan Hipotesis Penerapan Media Meningkatkan Hasil Belajar	42
Gambar 6. Four-D Model (Thiagarajan, Semmel&Semmel)	45
Gambar 7. Bagan Metode Triangulasi Data	53
Gambar 8. Bagan Komponen Analisis Data	54
Gambar 9. Alur Penelitian dan Pengembangan Media.....	70
Gambar 10. Papan Monopoli Kerajaan Islam.....	88
Gambar 11. Kartu Kesempatan.....	89
Gambar 12. Kartu Dana Umum	90
Gambar 13. Kartu Pelabuhan	9
Gambar 14. Kartu Hak Milik	93
Gambar 14. Perbandingan Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Surat Izin Uji Instrumen
2. Lembar Surat Izin Penelitian Pendahuluan
3. Lembar Permohonan Kesediaan Mernjadi Tim Uji Ahli Materi
4. Lembar Permohonan Kesediaan Mernjadi Tim Uji Ahli Media
5. Lembar Rencana Judul Penelitian Kaji Tindak/Skripsi
6. Lembar surat izin Penelitian Pendahuluan
7. Lembar surat izin Penelitian
8. Lembar surat keterangan telah melaksanakan Penelitian
9. Lembar Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
10. Lembar Latihan Soal
11. Lembar Latihan Soal (*Posttest*)
12. Lembar Transkrip Wawancara Dengan Guru
13. Gambar 1. Penilaian Ahli Media
14. Gambar 2. Foto Bersama Ahli Materi
15. Gambar 3. KBM Dengan media MOMOKING
16. Gambar 4. KBM Menggunakan media MOMOKING
17. Gambar 5. Gambar Peserta Desiminasi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan pembangunan suatu negara. Negara dapat dikatakan sudah maju apabila pendidikan warga negaranya sudah memadai, sehingga dapat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin lama semakin canggih.

Pendidikan merupakan tolak ukur dalam membantu mengembangkan sikap masyarakat suatu negara. Pendidikan selalu diarahkan untuk pengembangan nilai-nilai kehidupan manusia. Di dalam pengembangan nilai-nilai pendidikan tersirat manfaat yang ingin dicapai oleh manusia dalam hidupnya. Pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa, melainkan mencakup beberapa aspek yang sangat mendasar yang mengarah kepada pembinaan watak manusia secara utuh. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga tercipta manusia Indonesia yang dapat membangun dirinya serta bertanggung jawab terhadap pembangunan negaranya.

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia, aspek rohaniah dan jasmaniah juga harus berlangsung secara bertahap. Oleh karena itu, suatu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan atau pertumbuhan baru dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses ke arah tujuan akhir. Namun suatu proses yang ingin dicapai dalam suatu usaha kependidikan adalah proses yang terarah dan bertujuan, yaitu mengarahkan anak didik (manusia) kepada titik optimal kemampuannya. Sedangkan tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya kepribadian yang positif sebagai manusia sosial yang bermanfaat.

Undang-Undang Nomor 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan bagi perannya di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu pembelajaran mengenai pengetahuan, keterampilan melalui bentuk pengajaran, pelatihan. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran untuk peserta didik untuk memiliki kekuatan spritual dalam keagamaan, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan dalam bermasyarakat.

Arti Pendidikan menurut UU RI No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadia, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

UNESCO menetapkan beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap anak didik dalam menjalani proses pendidikan dan pembelajarannya. Beberapa kompetensi tersebut antara lain pengetahuan yang memadai (*to know*), keterampilan dalam melaksanakan tugas secara profesional (*to do*), kemampuan untuk tampil kesejawatan bidang ilmu atau profesi (*to be*), dan kemampuan memanfaatkan bidang ilmu untuk kepentingan bersama secara etis (*to live together*). Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan sebuah proses belajar yang efektif dan menarik. Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). (Dina Indriana, 2011:46)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung pada tanggal 4 Februari 2019 khususnya dalam Mata Pelajaran Sejarah. Guru Mata Pelajaran Sejarah masih menggunakan ceramah sebagai media pembelajarannya walaupun tidak mencatat. Namun, siswa yang sadar untuk mencatat hal-hal yang penting hanya beberapa saja selebihnya siswa asik dengan dunianya sendiri. Media yang digunakan Guru terkadang adalah sebuah video yang ditampilkan untuk merangsang pemikiran siswa sebelum pelajaran dimulai. Namun siswa yang memerhatikan pun hanyalah segelintir siswa saja selebihnya siswa ada yang mengobrol atau melakukan aktivitas yang lain yang tidak

memerhatikan video yang ditayangkan oleh Guru. Mayoritas siswa kurangnya kesadaran dan minat terhadap Mata Pelajaran Sejarah dikarenakan beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran yang monoton seperti yang sudah dijelaskan diatas. Dengan adanya beberapa faktor tersebut hasil belajar tergolong rendah dengan nilai tertinggi adalah 75 dan terendah adalah 65 dengan skor nilai akhir rata-rata 70 (Enam Puluh Delapan) pada materi pembelajaran Kerajaan Hindu Budha.(Wawancara bersama WAKA Kurikulum Bpk. Eko Setia Budi S.Pd, Guru Mata Pelajaran Sejarah Sumono, S.Pd dan Murid-Murid Kelas X IPA dan X IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung)

Proses pendidikan memberikan kesempatan bagi seseorang agar dapat mengembangkan segala potensi yang mereka miliki menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dilihat dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Kemampuan ini akan diperlukan oleh individu tersebut untuk kehidupannya dalam bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan kehidupan umat manusia. Oleh karena itu suatu kegiatan pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa.

Pada proses pembelajaran yang berpusat pada siswa/peserta didik, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk dapat membangun sendiri pengetahuan sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas siswa. Melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif, selalu ditantang untuk

memiliki daya kritis, mampu menganalisa dan dapat memecahkan masalahnya sendiri (Karsen, 2008).

Menurut Udin (2008: 3) siswa akan 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 pelajaran 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.

Menurut Abimanyu (2008:22) Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang berkeyakinan bahwa orang secara aktif membangun atau membuat pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalaman orang itu sendiri pula.

Teori Konstruktivisme menempatkan guru untuk memberikan suatu kebebasan kepada siswa dalam proses pembelajaran agar siswa mendapatkan pengetahuan, siswa dapat menemukan makna dari proses pembelajaran yang berlangsung. Diharapkan didalam proses pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam menemukan dan bisa memecahkan suatu permasalahan yang ada.

Hasil observasi guru masih menggunakan *Teacher Centre* atau guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*). Pada saat mengikuti pembelajaran atau mendengarkan ceramah, peserta didik sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan agar siswa lah yang menjadi pusat dalam suatu pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku.

Model *Student Centred Learning* (SCL) menjadi peran pengajar sebagai fasilitator dan dalam hal ini pengajar mampu memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran yang menjadikan pengajar sebagai mitra atau pendamping bagi siswa dalam proses pembelajarannya, artinya adalah pengajar mampu untuk membantu siswa menciptakan rasa nyaman dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Student Centered Learning (SCL) menekankan pada minat, kebutuhan dan kemampuan individu, menjanjikan model belajar yang menggali motivasi intrinsik untuk membangun masyarakat yang suka dan selalu belajar. Model belajar ini sekaligus dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan masyarakat seperti kreativitas, kepemimpinan, rasa percaya diri, kemandirian, kedisiplinan, kekritisian dalam berfikir, kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim (Santoso,2011)

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran ditandai dengan adanya perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif yang inovatif pada diri

individu sesuai dengan tujuan yang memang sudah diharapkan. Keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah dari media pembelajaran. Pada saat melakukan observasi siswa berkeinginan media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar memotivasi siswa untuk belajar dengan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan media pembelajaran berbasis permainan, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

Secara etimologi, monopoli berasal dari bahasa Yunani yaitu “monos”, yang artinya satu atau sendiri, dan “polein” yang artinya menjual atau penjual. Berdasarkan etimologi monopoli tersebut dapat diartikan bahwa monopoli tersebut dapat diartikan bahwa monopoli adalah kondisi dimana hanya ada satu penjual yang menawarkan satu barang dan jasa tertentu (Margono, Suyud, 2009:06). Tentunya karena pada kenyataannya monopoli sempurna jarang ditemukan, dalam praktiknya sebutan monopoli juga diberlakukan bagi pelaku yang menguasai bagian terbesar pasar. Secara lebih longgar pengertian monopoli juga mencakup struktur pasar dimana terdapat terdapat beberapa pelaku, namun karena peranannya yang begitu dominan, maka dari segi praktis pemusatan kekuatan pasar sesungguhnya ada disatu pelaku saja. (Margono, Suyud, 2009:07)

Penggunaan media monopoli ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran permainan seperti Monopoli dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu : 1) Permainan adalah

sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, 4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, 5) permainan bersifat luwes, 6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S. Sadiman, 2011:78)

Penggunaan media ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara pada sub bab Kerajaan islam di Nusantara. Materi dalam Kerajaan Islam ini akan mudah dirancang dengan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli. Dikarenakan dari obeservasi yang sudah dilakukan di SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung siswa-siswi lebih senang penggunaan media dalam bentuk permainan yang membuat siswa-siswi lebih mudah mengingat materi yang dijelaskan.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis MOMOKINGG (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini, maka terdapat beberapa rumusan masalah guna membatasi lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana Media Pembelajaran Sejarah yang digunakan selama ini pada kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran sejarah nasional berbasis MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*) untuk siswa kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sejarah nasional berbasis MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*) untuk siswa kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui media pembelajaran sejarah yang digunakan sebelumnya selama ini pada kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung
2. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran sejarah nasional berbasis MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic*

Kingdom) untuk siswa kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung,

3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sejarah nasional berbasis MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*) untuk siswa kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Sejarah untuk siswa Kelas X IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga anak didik dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Guru dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang baru serta memiliki sebuah konsep belajar sambil bermain agar suatu pembelajaran tersebut membuat siswa merasa senang sehingga pembelajaran tidak terlihat dan terasa monoton.

b. Bagi Siswa

1. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa meningkatkan hasil belajar
2. Melalui media pembelajaran ini siswa akan lebih banyak memiliki pengalaman dan banyak berkreaitivitas dalam pembelajaran sehingga siswa akan menjadi aktif, kreatif, efektif dan merasa senang dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

1.5Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Karakteristik produk mencakup semua identitas penting yang dapat digunakan untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya (UM, 2015:35). Jenis media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Monopoli Pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan adalah suatu media pembelajaran sejarah untuk SMA Kelas X IPS berbantuan Papan Monopoli, Dadu, Pion, Kartu Kesempatan dan Dana Umum. Aplikasi Monopoli Pembelajaran ini gambar yang biasa digunakan pada Monopoli umumnya diganti dengan gambar yang menyesuaikan pada pelajaran yang sedang berlangsung. Dalam aturan permainannya, setiap pemain melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan pionnya. Jika seorang pemain berhasil mendarat disebuah petak yang belum dimiliki pemain lain, tentu siswa harus menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dan jika siswa tidak bisa menjawab maka ia harus membayar denda yang sudah ditentukan. Pemain dinyatakan menang jika ia memiliki

banyak properti dan uang terbanyak, sedangkan pemain yang dinyatakan kalah ialah pemain yang bangkrut dan memiliki banyak hutang. (Elisabeth, 2013).

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan ini di asumsikan bahwa :

1. Siswa lebih tertarik dan senang mempelajari mata pelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.
2. Guru akan menjadi mudah dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Keterbatasan dalam pengembangan ini adalah :

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi “Islami Masuk Istana Raja”
2. Media pembelajaran yang produknya berbentuk *hardfile* pembelajaran menggunakan papan monopoli.

Alternatif pengembangan yang dapat dilakukan untuk dapat melaksanakan proses pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini berbentuk papan yang menggunakan kertas foto atau banner dipergunakan menggunakan pion dan didukung oleh dadu, kartu kesempatan dan dana umum dan penyewaan tanah.
2. Media pembelajaran sejarah berupa papan monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang sekreatif mungkin. Guru dapat menggunakannya dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan menyenangkan ketika menyampaikan materi pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materialnya, meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, *slide* dan *film*, *audio* dan *visual tape*.

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Sudjana (2004:28) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran sejarah, selain bertugas memberikan pengetahuan sejarah (kognitif), tetapi juga untuk memperkenalkan nilai-nilai luhur bangsanya (afektif). Fungsi pembelajaran sejarah, yaitu : 1) untuk membangkitkan minat kepada sejarah tanah airnya; 2) Untuk mendapatkan inspirasi dari sejarah, baik dari kisah-kisah kepahlawanan baik peristiwa-peristiwa yang

merupakan tragedi nasional; 3) memberi pola berpikir kearah berpikir secara rasional, kritis dan empiris; dan 4) mengembangkan sikap mau menghargai nilai-nilai kemanusiaan. (Dr. Aman, 2011:40). Sapriya (2009:26) dalam Mustika Zahro dkk, menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual. Selain itu, pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan dengan lingkungan tempat diri bangsanya hidup. Pembelajaran sejarah mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya.

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja, 1989:30 dalam Mustika Zahro dkk : 3).

Pemilihan materi dan pengembangan tujuan pembelajaran sejarah tidak dapat hanya dipandang sebagai rutinitas. Disamping memerlukan pemahaman mengenai hakikat belajar sejarah dan wawasan mengenai nilai edukatif sejarah dalam kaitan dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, juga memerlukan kesungguhan dan ketekunan untuk

melaksanakannya. Masalah ini menjadi semakin penting apabila seorang pengajar sejarah hendak mengembangkan atau melaksanakan strategi atau pendekatan baru dalam pembelajarannya, seperti halnya pendekatan garis besar kronologis dengan pendekatan tematis (Taufik Abdullah, 1996:10) Pembelajaran sejarah sebagai sub-sistem dari sistem kegiatan pendidikan, merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa melalui proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah komunikasi antar pembelajar dan pengajar yang menciptakan kegiatan edukatif antar dua pihak serta melibatkan seluruh indera agar memunculkan suatu kreativitas. Pembelajaran sejarah dalam materi Kerajaan Islam Nusantara membutuhkan komunikasi antar pembelajar dan pengajar yang menciptakan edukatif antar dua pihak maka seperti materi Kerajaan Islam Nusantara yang membutuhkan para siswa mengetahui mulai dari Kerajaan Samudra Pasai hingga Kerajaan Islam yang ada di Nusa Tenggara. Banyak nama-nama kerajaan yang harus diketahui maka dari itu peneliti memilih materi Kerajaan Islam di Nusantara dikarenakan materinya yang sesuai dengan media yang akan digunakan sebagai penjelajah sederhana untuk siswa mengetahui kerajaan islam diberbagai tempat dengan cara yang menyenangkan.

2.1.2 Materi Sejarah Kelas X SMA

Berdasarkan kurikulum tahun 2013 tentang penjelasan materi pelajaran Sejarah Indonesia kelas X semester 1 dan 2 adalah sebagai berikut :

BAB 1 Konsep Berfikir dalam Sejarah	<p>A. Konsep Berfikir Diakronik (Kronologis) dalam mempelajari sejarah</p> <p>B. Konsep Berpikir Sinkronik dalam mempelajari sejarah</p> <p>C. Konsep ruang dan waktu dalam sejarah</p>
BAB II Perubahan dan Keberlanjutan dalam Sejarah	<p>A. Konsep Perubahan dalam Sejarah</p> <p>B. Konsep Keberlanjutan dalam Sejarah</p>
BAB III Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia	<p>A. Teori Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia</p> <p>B. Suku Bangsa Proro Melayu</p> <p>C. Suku Bangsa Deutro Melayu</p> <p>D. Ras Melanosoid</p>
BAB IV Hasil Kebudayaan Masyarakat Masa Praaksara	<p>A. Zaman Batu</p> <p>B. Zaman Logam</p>
BAB V Perkembangan Agama dan Budaya Hindu-Budha	<p>A. Lahir dan Berkembangnya Agama Hindu Budha</p> <p>B. Teori Masuk dan Berkembangnya Agama serta kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia</p>
BAB VI Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia	<p>A. Kerajaan-Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia</p> <p>B. Bukti-bukti Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia</p>
BAB VII Perkembangan Agama dan Budaya Islam di Indonesia	<p>A. Teori-Teori dan Bukti Masuknya Islam di Indonesia</p> <p>B. Proses Persebaran Islam di Indonesia</p>
BAB VIII Kerajaan Islam di Indonesia dan Pengaruhnya	<p>A. Kerajaan-Kerajaan Bercorak Islam di Indonesia</p> <p>B. Bukti-Bukti Pengaruh Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia</p>

Sumber : Buku Pelajaran Sejarah Indonesia K13

2.1.3 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan didalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajarn tersebut. Istilah media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Henich et.al.,2002;Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al, 2001)

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan di SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung peneliti menemukan bahwasannya siswa menginginkan media pembelajaran yang tidak membosankan untuk pembelajaran sejarah maka dari itu peneliti menggunakan monopoli yang sudah dimodifikasi sebagai media pembelajaran dalam materi Kerajaan Islam di Indonesia. Kerajaan Islam di Indonesia yang berkembang sehingga memiliki kerajaan-kerajaan sendiri dalam setiap wilayah.

Menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Selanjutnya menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa mdia pembelajaran adalah sluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang disediakan oleh guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

2.2. Teori Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

AECT (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sementara itu Gagne dan Briggs (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar dan media dengan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman, dkk 2012:07)

Menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku,

koran, majalah dan sebagainya. Menurut Russel (1993) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan cetak (*Printed materials*), komputer, dan instruktur.

Dengan demikian, dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan atau menyampaikan sebuah pesan atau sebuah informasi kepada siswa demi merangsang pikiran, perasaan dan minat belajar siswa dengan bertujuan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajarannya serta mencapai kompetensi pembelajarannya.

2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai penyalur sebuah informasi kepada siswa. Menurut Sudrajat (dalam Putri, 2011:20) mengemukakan bahwa fungsi media diantaranya sebagai berikut : 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. 2) Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas. 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. 7) Media memberikan

pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

Kemp dan Dayton sebagaimana yang dikutip oleh Dina Indriana (2011:47) media pengajaran memiliki beberapa manfaat. 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar. 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik. 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun 6) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Azhar Arsyad (2009: 25) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut : 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Sedangkan Arief S. Sadiman (2003:17) menyatakan secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut : 1)

Memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk : a) Menimbulkan kegairahan belajar b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. d) dengan sifat yang unik dan pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan merasa kesulitan bila harus mengatasinya sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam : 1) Memberikan perangsang yang sama 2) Mempersamakan pengalaman 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi media yang sudah dipaparkan oleh beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk menarik dan membuat pemusatan terhadap siswa serta mengugah emosi siswa untuk memahami materi pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tidak membosankan.

3) Jenis Media

Jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2014:35-36) dapat dikelompokkan

menjadi pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mukhtair. Sejalan dengan Dodo Suwanda (2008:1) yang mengemukakan “Monopoli merupakan suatu permainan papan (*Boar game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain” .

Dari beberapapa pengelompokkan media menurut para ahli seperti Setyosari dan Sihkabudden (dalam Basri dan Sumargono, 2018: 39) yaitu ciri fisik, unsur pokoknya, pengalaman belajar, penggunaan, cara penggunaan, dan hierarki manfaat media.

a. Pengelompokkan berdasarkan ciri fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran 2 dinmensi (2D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja dan hanya dilihat dimensi panjang dan lebar saja. Contoh dalam media pembelajaran sejarah : grafik jumlah penduduk, foto dokumentasi pembacaan teks proklamasi, peta jalur pantura, dan sebagainya.
2. Media pembelajaran 3 dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandangan mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi, dan tebal. Contoh dalam media pembelajaran sejarah: model candi (miniatur candi), *prototype*, gunung dan alam sekitar.
3. Media pandang diam (*style picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar dia (tidak bergerak atau statis) pada layar. Contoh dalam media pembelajaran sejarah :

foto tokoh sejarah, tulisan, gambar lingkungan kampung yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Media gambar gerak (*Motion picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi dan dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, film dokumenter sejarah atau video recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui komputer atau layar LCD dan sebagainya.

b. Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya

Menurut Brex dan Brigs (dalam Basri dan Sumargono, 2018: 40) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu: media audiovisual diam dan media audio visual bergerak.

4) Media sebaneka

Media sebaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi disuatu daerah, disekitar sekolah atau di lokasi lain atau dimasyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah sebuah permainan papan yang merupakan jenis media tradisional yang belum menggunakan teknologi mutakhir serta masuk dalam jenis media pembelajaran 2 dimensi (2D) yang tampilannya dapat diamati dan dalam pengelompokan berdasarkan unsur pokok termasuk dalam media visual yang seperti monopoli tampilan sesuai dengan pengertian media visual diatas.

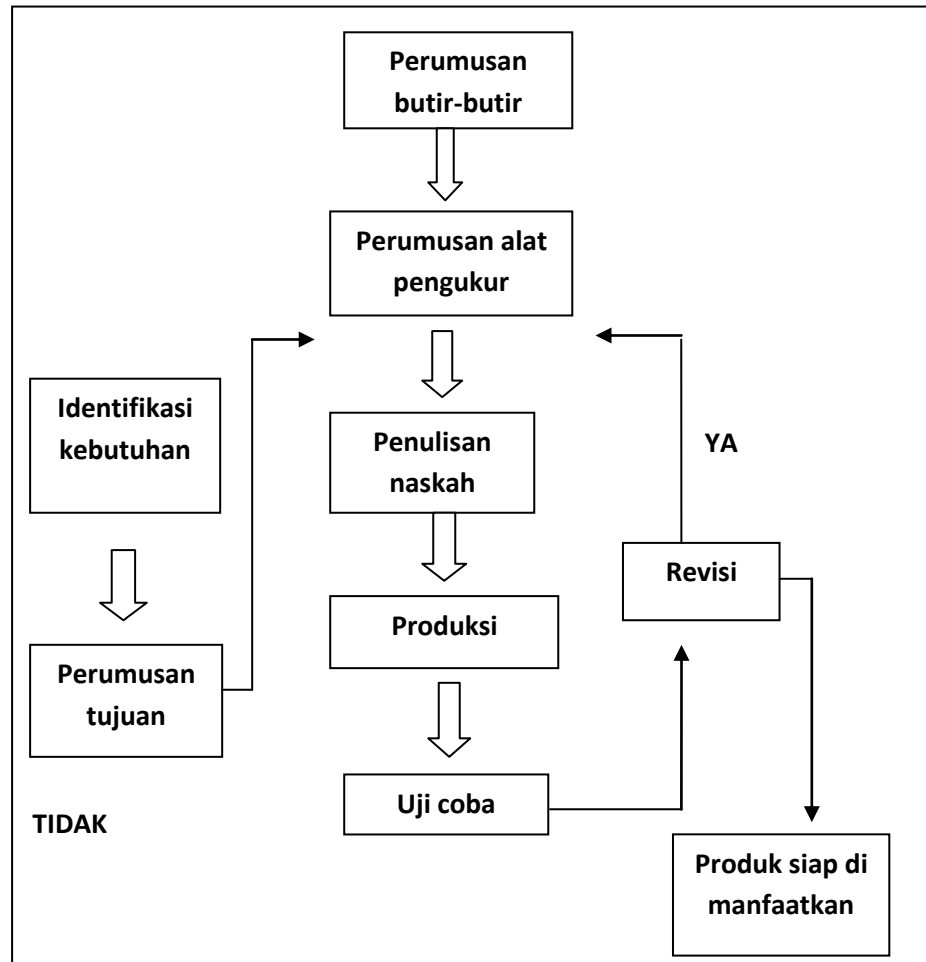
2.3 Model Pengembangan

2.3.1 Sadiman A.M

Sadiman A.M mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut : a) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa b) merumuskan tujuan intruksional (*intructional objective*) dengan operasional dan khas c) merumuskan butir-butri materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan d) mengembangkan alat pengukur keberhasilan e) menulis naskah media f) mengadakan tes dan revisi.

Model yang ditawarkan oleh Sadiman dkk (2007:98) mengarah pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Sistematika pengembangan program media dalam model Sadiman menitikberatkan pada masalah media yang memiliki kecendrungan untuk dimanfaatkan pada proses pendidikan formal. Berikut adalah bagan langkah-langkah pengembangan media

pembelajaran maupun media pembelajaran berbasis multimedia berdasarkan adaptasi dari model Sadiman yang dipakai oleh seorang pengembang.



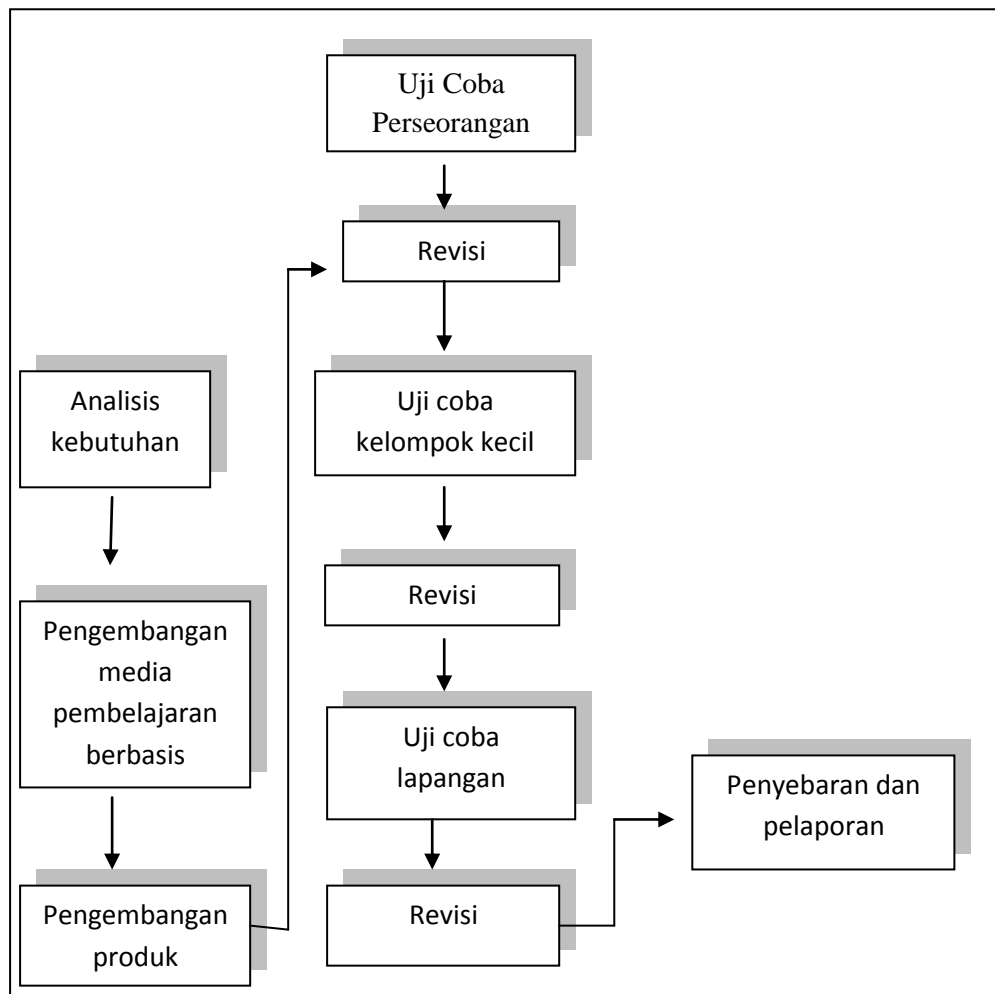
Gambar 1. Bagan Model Penelitian Pengembangan

Menurut Sadiman dkk (2007:101)

2.3.2 Model Pengembangan Borg&Gall

Menurut Borg&Gall (1983:95) menawarkan model penelitian pengembangan seperti langkah-langkah sebagai berikut untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer terdiri dari : (1) analisis kebutuhan (2) perancangan media (3) pengembangan produk (4) uji coba perseorangan (5) Revisi (6) Uji Coba kelompok kecil (7) revisi (8) Uji coba kelompok besar (9) Revisi dan (10) penyebaran dan pelaporan.

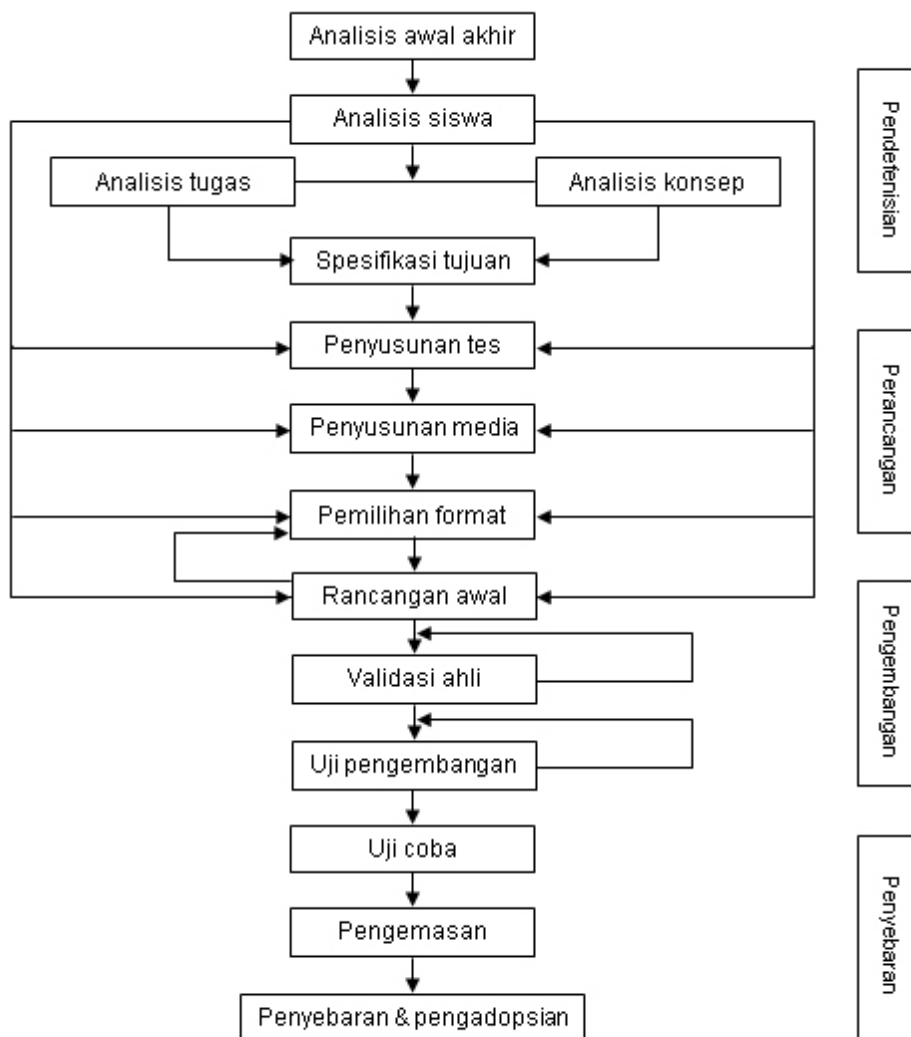
Dalam model tersebut Borg dan Gall merinci langkah-langkah uji coba media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan. Titik tekan yang paling mendasar pada model Borg dan Gall adalah tahapan uji coba produk dan revisi yang dilakukan secara berurutan dalam garis kontinum. Uji coba dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media dan siswa. Berikut adalah bagan-bagan media pengembangan menurut Borg dan Gall



Gambar 2. Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Borg&Gall (1983:98)

2.2.3 Model Pengembangan Thiagarajan dkk

Menurut Thiagarajan (dalam Ishaq Madeamin, 2010:10-21) adalah model 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop* dan *dessimante* atau lebih dikenal Four-D (4-D) seperti bagan di bawah ini :



Gambar 3. Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

Dalam model pengembangan sistem pembelajaran 4-D terdapat 4 tahap yaitu :

1) Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap awal ini dilakukan analisis untuk menentukan tujuan pembelajaran dan pembatasan materi yang akan dikembangkan.

Tahap pendefinisian terdiri dari tiga langkah analisis, yaitu :

a) Analisis awal-akhir.

Langkah ini digunakan untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi guru. Dalam *alternative* pengembangan perangkat pembelajaran.

b) Analisis siswa.

Langkah ini dilakukan untuk menelaah siswa. Dilakukan identifikasi terhadap karakteristik siswa sesuai dengan rancangan dan pengembangan pembelajaran.

c) Analisis tugas dan konsep.

Analisis tugas dan konsep adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran, analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar, analisis ini mencakup : 1) analisis struktur isi, 2) analisis prosedur, 3) analisis proses informasi, 4) analisis konsep, 5) perumusan tujuan.

d) Analisis tujuan.

Analisis yang dilakukan untuk menentukan atau merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh mahasiswa.

2) Tahap perancangan (*design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang protoype perangkat pembelajaran.

Tahap ini terdiri dari tiga langkah, sebagai berikut :

- a) Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara tahap *define* dan *design*. Tes acuan patokan mengkonversi tujuan-tujuan khusus ke dalam garis besar materi pembelajaran.
- b) Pemilihan media adalah langkah yang dilakukan untuk menentukan media yang tepat dengan penyajian materi pelajaran.
- c) Pemilihan format adalah langkah yang berkaitan erat dengan pemilihan media.

3) Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar.

- a) Validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi
- b) Uji coba terbatas, hasilnya sebagai dasar revisi
- c) Uji coba lebih lanjut pada kelas sesungguhnya

4) Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang luas dan bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat hasil pengembangan.

Model pengembangan dalam penelitian ini peneliti menggunakan model dari Thiagarajan dkk dikarenakan sesuai dengan media yang akan digunakan oleh peneliti. Model pengembangan Thiagarajan sesuai dengan yang akan peneliti lakukan penelitian dikarenakan sesuai dengan

materi yang peneliti gunakan yaitu Kerajaan Islam di Nusantara. Model Thiagarajan juga langkah-langkahnya pun sesuai dengan yang akan peneliti lakukan. Kerajaan Islam Nusantara termasuk materi yang cocok karena menggunakan beberapa kota, beberapa kerajaan dan beberapa peninggalan yang sesuai dengan pembuatan media yang akan peneliti gunakan yaitu Media Permainan Monopoli.

2.4 Permainan Monopoli

Yosephie, Maria dan Endang (2015: 4) menjelaskan bahwa monopoli bukan merupakan permainan tradisional dari dalam negeri, tetapi permainan ini banyak dikenal oleh anak-anak sejak lama. Monopoli mengadopsi permainan yang semula diciptakan oleh Elizabeth Magie, *The Landlord's Game*, pada tahun 1904 yang ditujukan untuk mengvisualisasikan bagaimana para tuan tanah memperkaya dirinya. Seiring berkembangnya waktu, monopoli mulai diadopsi oleh berbagai negara dunia namun penjualnya belum meluas. Di Amerika sendiri monopoli baru diperkenalkan pada tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* dan di Inggris pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*. Pada tahun 1935, barulah monopoli dipatenkan dan dipasarkan secara meluas oleh *Parker Brothers*, yang didaulat sebagai “Bapak Monopoli Dunia”

Menurut Fitriyawani (2013:226) Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai

media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat menjadi salah satu alternatif media bahan ajar yang dapat digunakan dalam suasana belajar mengajar yang dapat menimbulkan semangat belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Monopoli terdiri dari beberapa properti diantaranya bidak sebagai wakil pemain, dadu, papan permainan, uang-uangan monopoli, rumah dan hitel plastik serta kartu dana umum dan kesempatan. Dalam permainan tentu menekankan pada interaksi yang terjadi antara para pemain karena jika tak ada interaksi maka sebuah permainan tak akan dapat berjalan. Begitu pula permainan monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran, ingin menekankan pada interaksi siswa dengan sesama siswa maupun interaksi siswa dengan guru agar terciptanya suasana belajar yang aktif namun menyenangkan dan tetap dalam proses belajar mengajar.

2.5 Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Ida (2009:12) menjelaskan bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi ahli bangunan.

Monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia yang ditemukan dan dibuat oleh Parker Brothers. Permainan ini dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan namun kembali dijual kepada Parker. Ia mulai memproduksi dan memperluas permainan ini sejak tanggal 5 November 1935.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama (Arief S. Sadiman, 2011) yaitu : 1) Adanya pemain (pemain-pemain); 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; 3) Adanya aturan-aturan main; 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut : (Arief S. Sadiman, 2011: 78) 1) Permainan adalah

sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.

2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. 5) Permainan bersifat luwes. 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan dapat membuat siswa seolah-olah mereka sedang bermain sehingga tidak ada rasa tegang dan jenuh dalam diri seorang siswa. Dengan tidak ada rasa tegang dan jenuh tersebut proses pembelajaran disekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

Menurut Levie & Lentz dalam Ida (2009:14) Pengembangan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran digunakan sebagai tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, permainan media monopoli memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual. Fungsi-fungsi tersebut menurut Levie & Lentz yaitu :

- a) Fungsi Afektif, media visual yang digunakan dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- b) Fungsi Kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

c) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh atau dicapai dari proses belajar mengajar. Susanto (2016:5) mengemukakan definisi hasil belajar secara sederhana adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sementara itu, Kunandar (2013:62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Purwanto (2010: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu didapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sementara itu, menurut Sariono dalam (Yuli, 2016:02) hasil belajar mencakup kemampuan Kognitif (pengetahuan), Afektif (sikap), dan Psikomotor (keterampilan) .

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang didapatkan oleh seseorang dari suatu proses pembelajaran yang sudah dilalui dan dapat perubahan dalam

aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif.

2.7 Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam Berbasis Permainan MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*)

Desain pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik sehingga nantinya akan dapat mewujudkan tujuan yang telah direncanakan. Dengan adanya desain akan lebih mudah dalam menguraikan suatu kesulitan dalam mengorganisir peserta didik, dikarenakan desain pembelajaran dapat menciptakan pengembangan, pelaksanaan dan penilaian dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran juga adalah suatu proses untuk menentukan atau menciptakan kondisi tertentu yang menyebabkan siswa dapat berinteraksi dalam bermain namun tetap dalam konteks belajar. Dalam pengembangan perangkat ini harus sesuai dalam pengembangan media yang sesuai dengan materi yang akan digunakan. Materi yang akan peneliti gunakan yaitu Kerajaan Islam Nusantara yaitu, materinya terdiri dari beberapa kerajaan yang terpecah dalam beberapa kota yang ada di Indonesia. Peneliti menggunakan media yang sesuai dengan materi tersebut yaitu Media Permainan Berbasis Monopoli. Media berbasis monopoli sama umumnya dengan permainan monopoli yang sudah sering dimainkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu berkeliling dunia namun disini berkeliling kota dan objeknya adalah kerajaan-kerajaan Islam yang sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ada dalam pelajaran. Salah satu dalam penelitian pengembangan berbasis permainan

monopoli ini peneliti menggunakan model pengembangan Thiagarajan dikarenakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah model pembelajaran 4D yang sesuai dengan Monopoli jenis permainan 4D.

2.8 Penelitian yang Relevan

1. Aprilia Wahyu Mardhani (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang diukur oleh 1 Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak” penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Nuril Lailatul Izza (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang, hasilnya adalah Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kuartet ini terdapat perbedaan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 83 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 69,4 yang berarti menunjukan

bahwasannya permainan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Riska Septialia (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan dengan hasil dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* model Sugiyono yang telah dimodifikasi yang dikembangkan melalui proses potensi masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi ahli materi, validasi ahli desain, penilaian guru, respon peserta didik, dan revisi produk. Pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan presentase kelayakan rata-rata sebesar 83% dengan kategori sangat menarik .
4. Desi Naurin Nisak (2013) dengan penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Damdam *JI Chemistry* Pada Materi Koloid Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA dengan hasil perolehan skor rata-rata 42 dari skor maksimal 45 dengan persentase 93% dan termasuk kategori Sangat Baik (SB). Hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor 70 dari skor maksimal 75 dengan persentase 93% dan termasuk kategori Sangat Baik (SB). Sedangkan penilaian dari tiga guru kimia SMA/MA kelas Xi memperoleh skor 116,3 dari skor maksimal 120 dengan persentase keidealan 96,91% dan termasuk kategori Sangat Baik (SB).

2.9 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah penting. Sejarah merupakan ilmu yang memiliki peranan penting bagi pembelajaran mengenai sejarah Indonesia maupun kehidupan yang ada dimasa lalu serta untuk pembelajaran di kehidupan masa depan. Diharapkan dengan mempelajari sejarah seseorang dapat mengenang selalu perjuangan yang sudah dilakukan oleh para pahlawan dan dijadikan pelajaran untuk kehidupan yang akan datang dan dapat memiliki jiwa nasionalis cinta Indonesia dan diterapkan didalam kehidupan sehari-hari.

Pada latar belakang masalah disebutkan bahwa dalam pembelajaran sejarah, guru masih menggunakan *Teacher Centre* dan peserta didik merasa bosan akan metode ceramah yang digunakan. Adapun harapan yang ingin dicapai dalam pembelajaran sejarah di SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung adalah : 1) Guru menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran karena media pengajaran sangat membantu pendidik dalam memberikan pengajaran secara maksimal dan efektif. 2) Siswa memiliki dorongan sendiri untuk belajar dan secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi sehingga pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan. 3) adanya proses

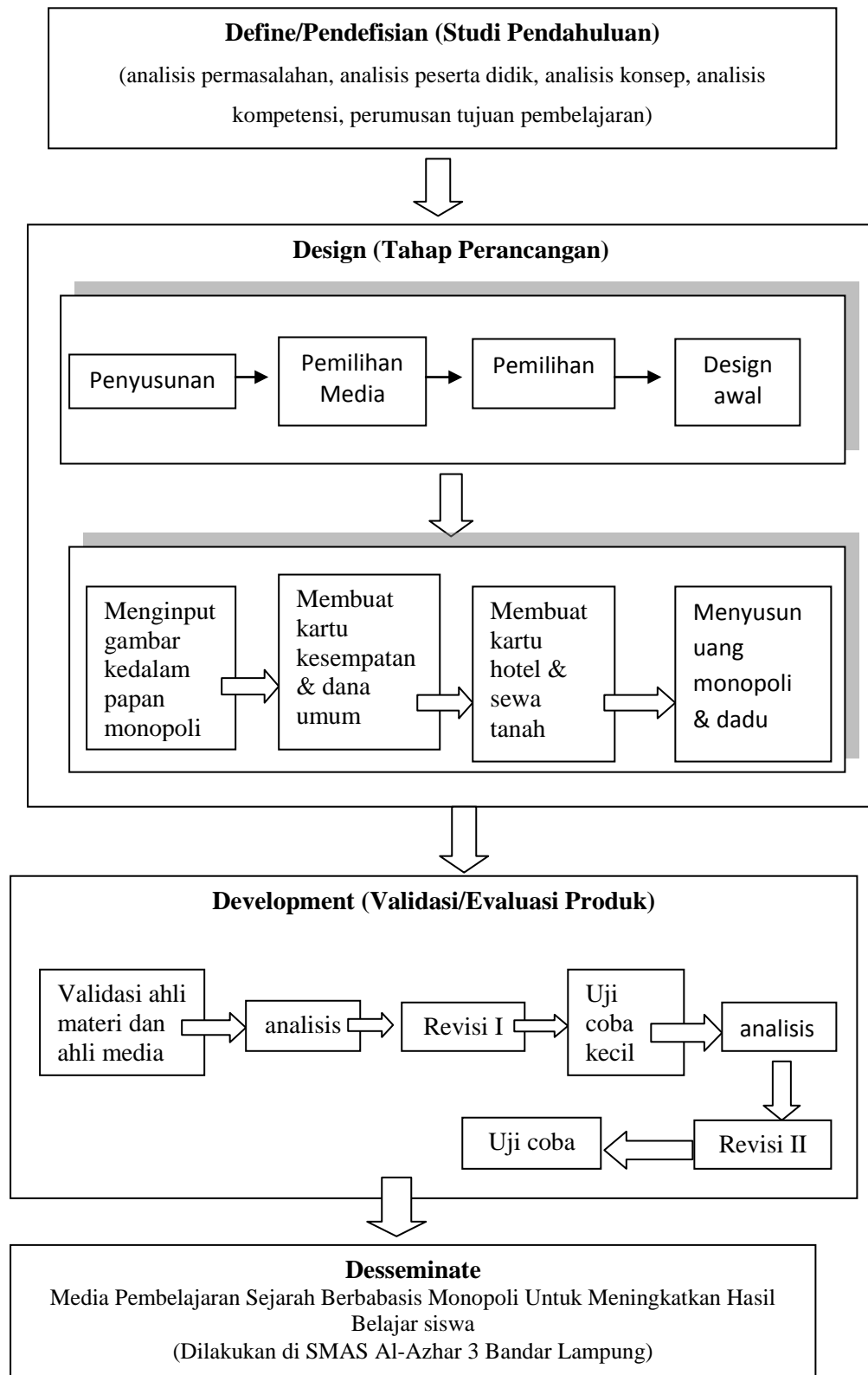
pembelajaran yang menggunakan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat.

Media pembelajaran permainan seperti monopoli dipilih karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu :

- 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur,
- 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar,
- 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung,
- 4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya dimasyarakat,
- 5) permainan bersifat luwes,
- 6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S. Sadiman, 2011:78).

dari kelebihan yang sudah dipaparkan diatas, pengembangan produk ini sangatlah tepat digunakan dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI program IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Hasil respon sepuluh peserta didik terhadap media permainan Damdam Ji *Chemistry* materi pokok koloid untuk SMA/MA Kelas XI memperoleh skor 23,3 dari skor maksimal 25 sehingga mendapatkan persentase keidealan sebesar 93,2%.

2.10 Paradigma



Gambar 4 : Paradigma Penelitian

2.11 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan hipotesis yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis MOMOKING “*Monopoly Of The Islamic Kingdom*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 “

Hipotesis Pertama adalah sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis MOMOKING sebagai media belajar siswa kelas X IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

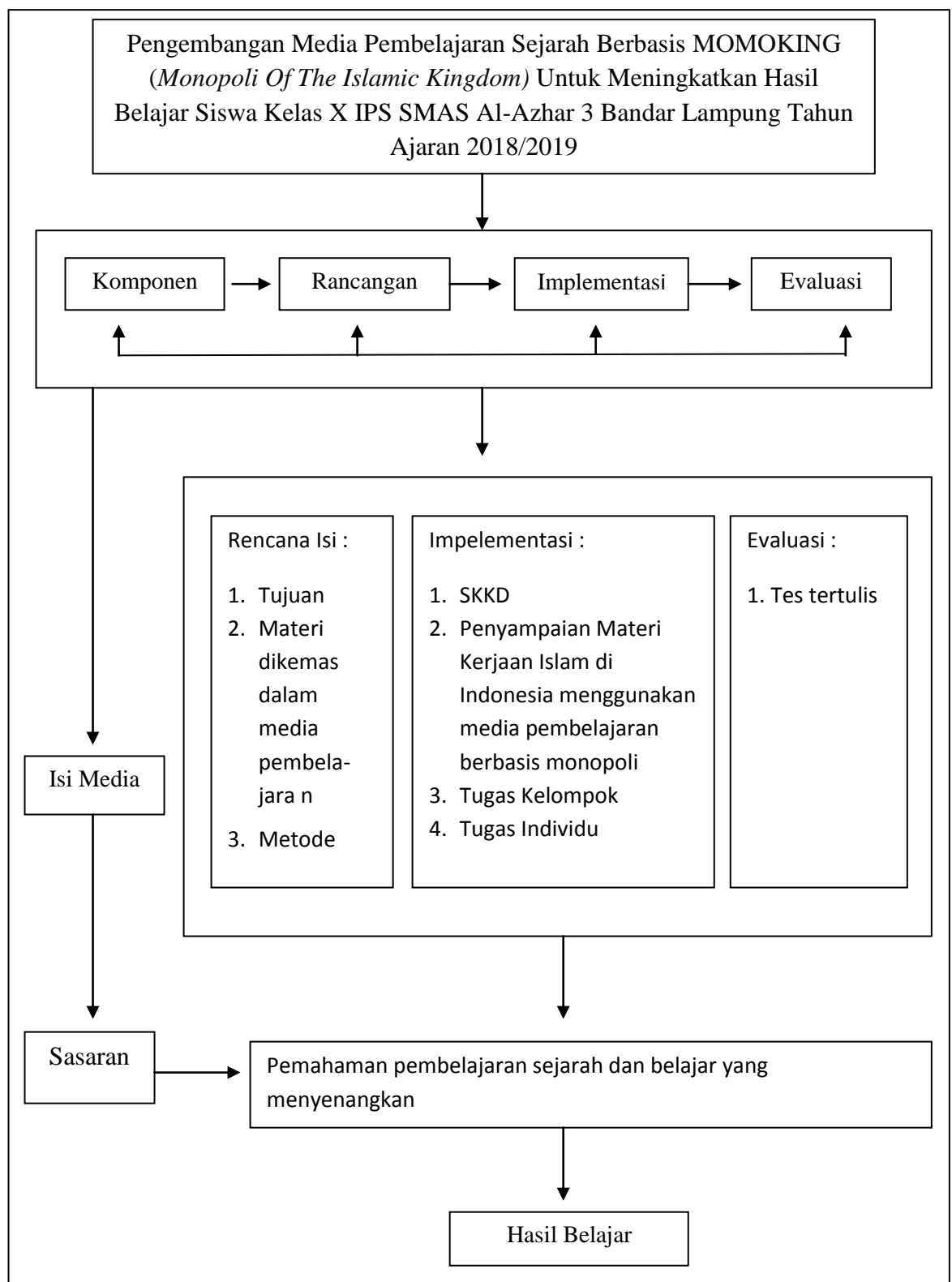
H_1 = Ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan media MOMOKING sebagai media belajar siswa kelas X IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Pengambilan kesimpulan dengan asumsi :

Jika nilai signifikansi/P –value $< \alpha$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai signifikansi/P- value $\geq \alpha$, maka H_0 diterima.

2.12 Model Hipotetik



Gambar 5. Bagan Hipotetik penerapan media meningkatkan hasil belajar siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi. Untuk analisis kebutuhan agar mampu menghasilkan produk yang bersifat hipotetik maka digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut digunakan eksperimen (*action research*). Setelah produk teruji, maka produk dapat diaplikasikan dilapangan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Sugiyono mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *mulky years*). Arifin memberikan penjelasan lebih detail tentang penelitian dan pengembangan, menurutnya:

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*applied research*). Kesenjangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan. Suatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.

Sedangkan pengertian penelitian dan pengembangan menurut Thiagarajan Semme dan Senmel (1974: 5) dalam pengembangan pembelajaran digunakan model yang disebut *Four: D Model (4D)* yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (pendesiminasian). Produk yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sejarah pada pokok bahasan kerajaan islam di Indonesia yang diperlihatkan melalui bentuk papan berbahan kertas berbasis papan monopoli untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Definisi diatas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan model pembelajaran dengan pemanfaatan media papan monopoli. Penulis pun menggunakan penelitian dan pengembangan menurut Thiagarajan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Media ini dirancang berdasarkan materi pokok Kerajaan Islam di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa XI IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

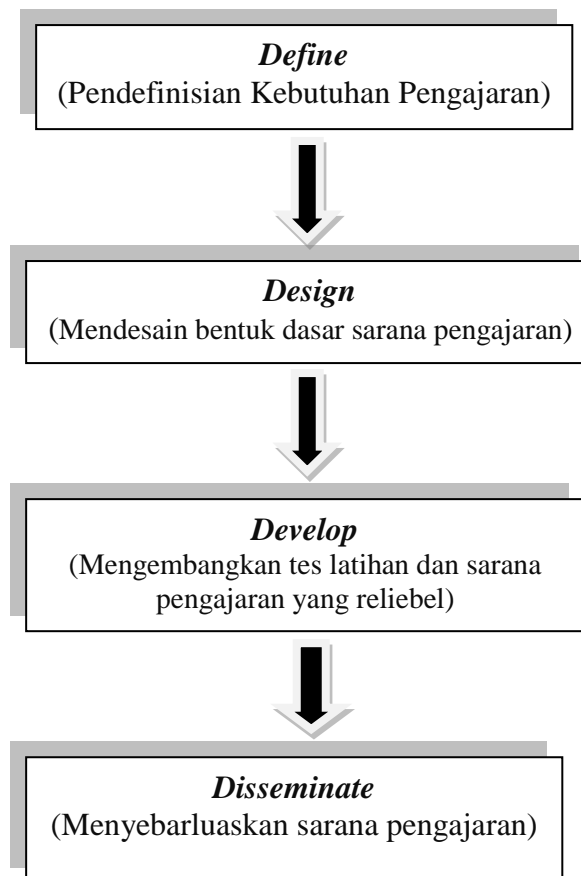
3.1 Desain Penelitian

Perolehan data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berupa data kuantitatif karena data dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Data tersebut merupakan hasil dari angket-angket, baik angket untuk ahli media, ahli materi, dan subjek penelitian. Berupa data kualitatif karena

penelitian juga dilakukan melalui wawancara dan pengamatan kelas untuk mendapatkan deskripsi atau gambaran objek yang diteliti.

Untuk mengembangkan suatu media pembelajaran diperlukan persiapan dan rancangan yang diteliti. Dalam pengembangan ini media yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D) Thiagarajan yang terdiri dari langkah-langkah berikut : (1). *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (desain), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Disseminate* (pendesiminasian).

Deskripsian secara singkat dapat ditunjukkan dalam gambar berikut :



Gambar 6 : Four-D model (Thiagarajan, Semmel & Semmel 1974: 5)

Keempat model tahap tersebut adalah :

1) Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap awal ini dilakukan analisis untuk menentukan tujuan pembelajaran dan batasan materi yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah yaitu :

a. Analisis awal-akhir.

Langkah ini dilakukan analisis pada tahap ini dilakukan analisis pada sub pokok bahasan tentang Kerajaan Islam di Indonesia, teori belajar yang relevan dan tantangan.

b. Analisis peserta didik

Langkah ini untuk menelaah peserta didik, dilakukan identifikasi terhadap karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan pembelajaran. Karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitif.

c. Analisis tugas

Langkah ini merupakan pengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlakukan untuk menganalisisnya ke dalam suatu kerangka sub keterampilan.

d. Analisis konsep

Langkah ini digunakan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusunnya secara hierarkis, dan memilah konsep-konsep individual.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Langkah ini digunakan untuk merumuskan hasil yang telah diperoleh pada langkah analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan-tujuan khusus (indikator pencapaian hasil belajar). Rangkaian indikator pencapaian hasil belajar merupakan dasar dalam menyusun rancangan perangkat pembelajaran dan tes.

2) Tahap perancangan (*design*):

Tahap ini bertujuan untuk merancang prototype perangkat pembelajaran.

Tahap ini terdiri dari tiga langkah, sebagai berikut :

- a) Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara tahap *define* dan *design*. Tes acuan patokan mengkonversi tujuan-tujuan khusus ke dalam garis besar materi pembelajaran.
- b) Pemilihan media adalah langkah yang dilakukan untuk menentukan media yang tepat dengan penyajian materi pelajaran.
- c) Pemilihan format adalah langkah yang berkaitan erat dengan pemilihan media.

3) Tahap pengembangan (*develop*):

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar.

- a) Validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi

Rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap perancangan (draf awal) akan dilakukan penilaian divalidasi oleh para ahli (validator). Adapun komponen yang divalidasi dalam bentuk media. Oleh karena itu, para validator tersebut adalah mereka yang berkompeten seperti

ahli media dan ahli materi. Para validator tersebut diharapkan dapat memberikan masukan atau saran untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah disusun. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi draf awal yang akan menghasilkan draf akhir.

b) Uji coba terbatas, hasilnya sebagai dasar revisi

Perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan (draf akhir) selanjutnya di uji cobakan dikelompok yang menjadi subjek penelitian. Tujuan dari uji coba adalah untuk mendapatkan masukan langsung dari guru, siswa dan para pengamat terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Selama pelaksanaan uji coba ini akan digunakan untuk merevisi media pembelajaran draf final (hasil pengembangan media pembelajaran). Setelah dilakukan revisi, maka draft final pun telah siap untuk diuji keefektifannya.

c) Uji coba lebih lanjut pada kelas sesungguhnya

Tujuan dari uji coba lanjut pada kelas sesungguhnya adalah agar dapat mengetahui langsung media yang telah dirancang. Melihat langsung hasil pengembangan media ini dan melihat uji keefektifannya dalam hasil belajar siswa.

4) Tahap penyebaran (*disseminate*) :

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang luas dan bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat hasil pengembangan

3.2 Implementasi Langkah-langkah Penelitian

1. Studi pendahuluan

Pada tahap penelitian pendahuluan menyusuri dua kegiatan yakni study literatur (kajian pustaka dan hasil penelitian terdahulu) dan study lapangan. Aspek-aspek yang diteliti dalam study pendahuluan ini meliputi kondisi guru, peserta didik, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), proses pembelajaran sejarah yang berlangsung sekarang ini dan kondisi sarana-prasarana media pembelajaran.

Kondisi murid yang menjadi fokus penelitian pendahuluan ini adalah latar belakang guru, kemampuan dan kinerja guru, kemampuan guru dalam membuat, memanfaatkan dan mengkreasikan media pembelajaran, kegiatan guru dalam pembelajaran, kegiatan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran sejarah yang berbasis MOMOKING (*Monopoli Of The Islamic Kingdom*). Kondisi siswa yang menjadi fokus penelitian ini adalah kesan-kesan selama mengikuti pembelajaran sejarah, kesan siswa terhadap media pembelajaran sejarah, pendapat siswa tentang guru sejarah dan hasil belajar siswa.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yakni proses PBM sejarah yang sedang berlangsung sekarang ini. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah :

a. Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan langkah awal dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mengumpulkan landasan teoritik guna pengembangan media. Grand teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teori konstruktivisme dari Abimanyu. Selain itu juga digunakan teori pembelajaran sejarah dan media pembelajaran yang relevan untuk pengembangan media pembelajaran sejarah kerajaan islam berbasis Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar sisw SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Studi Pustaka yaitu kajian untuk mengumpulkan data berupa arsip dan dokumenter yang berkaitan dengan materi pembelajaran kelas XI IPS pada pokok pembahasan Kerajaan Islam di Indonesia. Arsip yang digunakan yaitu berupa jurnal ilmiah dan buku yang berkaitan dengan Kerajaan Islam di Indonesia dan pengembangan media berbasis Monopoli. Sedangkan dokumenter berupa gambar-gambar yang telah ada berkaitan dengan Kerajaan Islam di Indonesia.

b. Observasi Penelitian

Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap proses pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran, sarana dan prasana yang digunakan di SMAS Al-Azhar Bandar Lampung serta wawancara yang dilakukan bersama pihak kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru pengampu mata pelajaran dan siswa.

2. Pengolaan data penelitian pendahuluan

a. Pengolahan Data Penelitian Pendahuluan

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012:335). Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah mereduksikan data, yakni menyeleksi, memfokuskan dan mentransformasikan data mentah dengan tujuan agar mudah dimengerti dan dipahami.

Analisis data dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari wawancara, pengamatan, arsip-arsip dokumen yang digunakan dan foto. Langkah selanjutnya adalah mereduksikan data, yakni menyeleksi, memfokuskan, serta mengolah data menta dengan tujuan agar mudah dimengerti dan di pahami. Data yang akan dioleh adalah data dari 3 macam seperti ini yaitu : (1) data wawancara, (2) Data kearsipan dan (3) Data kelas.

1) Instrumen penelitian pendahuluan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif maka instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data pada fase pertama ini tergantung pada peneliti sebagai alat instrument data. Data

kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran monopoli dengan beberapa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Dengan demikian untuk memudahkan peneliti untuk mendapatkan data digunakan alat bantu berupa catatan lapangan, handphone dan kamera. Sedangkan data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penelitian tentang media pembelajaran monopoli sejarah dari ahli materi, ahli media dan siswa SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung dalam kuesioner.

Catatan lapangan Wiriadmadja (sariyatun, 2012: 166) digunakan untuk mencatat segala kejadian dan peristiwa selama komunikasi interaktif berlangsung dalam proses pembelajaran dikelas.

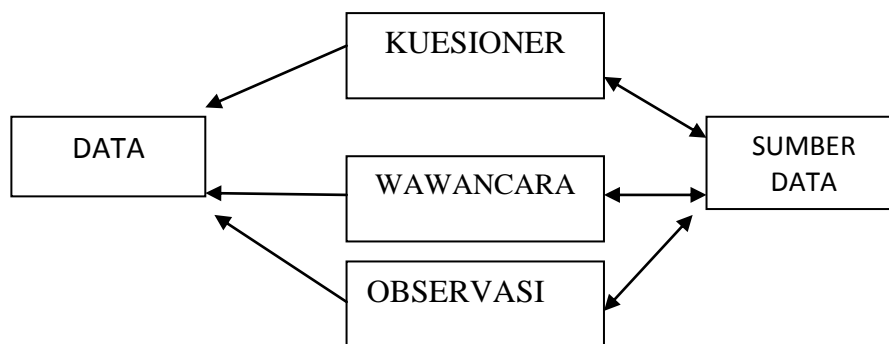
Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012:199). Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan.

Instrumen kelayakan media pembelajaran permainan monopoli sejarah menggunakan *skala likert* dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2010: 134); sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik=5, baik=4, cukup=3, kurang=2, dan sangat kurang=1.

2) Triangulasi data

Sugiono (2012:330) mengatakan triangulasi sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dengan triangulasi peneliti mengumpulkan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi untuk sumberdata yang sama secara serempak.

Selain itu juga dibantu dengan para ahli media pembelajaran untuk memberikan penilaian tentang media. Hal ini dimaksudkan untuk mempertajam dan untuk mengoreksi maupun untuk memperoleh masukan dan kritikan sehingga data hasil informasi benar-benar telah teruji kebenarannya.

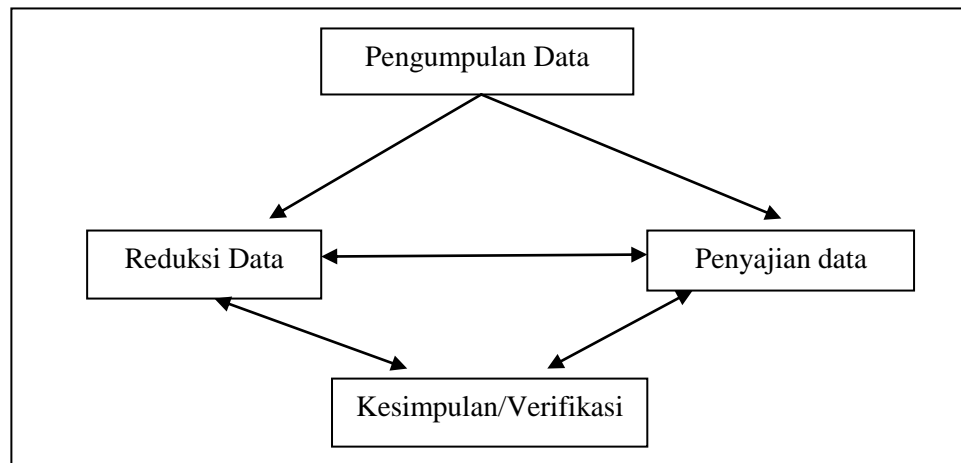


Gambar 7 : Bagan metode Triangulasi Data

3) Pengolahan Data Penelitian Pendahuluan

Pengolahan data dari hasil penelitian dilakukan analisis meliputi tahapan : (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) sajian data, (4)

verifikasi/menarik kesimpulan. Analisis dilakukan secara terus menerus dari awal pengumpulan data sampai dengan betul-betul memperoleh data hasil penelitian yang baik



Gambar 8 . Bagan Komponen analisis data

b. Pengembangan Media

1) Penyusunan Draf Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Produk yang dapat dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, model mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan tertentu dan lain-lain. Hasil akhir dari kegiatan desai produk ini adalah berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang diharapkan untuk meningkatkan penjelasan sejarah.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa Papan Monopoli sebagai media pembelajaran yang dibuat menggunakan kertas foto bagi guru dan siswa. media pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan kertas foto berbasis permainan monopoli untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Rancangan produk yang dikembangkan mengacu pada penjelasan Sukmadinata (2012: 173) mencakup : 1) Tujuan dari penggunaan produk, 2) Siapa pengguna produk tersebut, dan 3) Deskripsi dari komponen-komponen produk dan penggunaannya.

Tujuan dari penggunaan produk pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran materi Sejarah di SMA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Produk digunakan untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Komponen-komponen dalam produk berupa materi pembelajaran dan langkah-langkah dalam memanfaatkan media pembelajaran.

2) Uji Produk

Desain produk yang dihasilkan setelah direvisi dapat langsung di uji cobakan. Uji coba dapat dilakukan dengan simulasi penggunaan media mengajar tersebut. Uji coba dapat dilakukan dengan simulasi penggunaan media mengajar tersebut. Setelah di simulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan media

mengajar yang lama atau yang lain. Untuk pengujian itu dapat dilakukan dengan yang baru. Indikator efektivitas media mengajar baru (Sugiyono: 415)

Penelitian ini melakukan uji coba media pembelajaran yang telah di validasi dan direvisi dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dilokasi penelitian yang telah ditentukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

3) Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini pembelajaran berbasis permainan monopoli secara rasional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. dikatakan rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berupa fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli seperti guru pamong sejarah pada sekolah tersebut untuk menilai isi dari materi yang disampaikan dan ahli media dan teknologi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan penyampaian materi oleh guru. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. (Sugiyono, dalam Sumargono: 99)

a. Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1, 2, 3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Aktualitas	6
5	Kelengkapan dan kualitas bahan	7, 8, 9, 10
6	Kedalaman soal	11
7	Kemudahan untuk dipahami	12, 13
8	Sistematis	14
9	Kejelasan	15, 16
10	Ketepatan evaluasi	17, 18, 19
11	Pemberian umpan balik	20

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi, Satria Wahono, 2006: Dalam Ria, 2009: 53)

b. Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual.

Aspek penilaian media dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2 Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Kefektifan dan keefesienan	1,2
2	Realibilitas	3
3	<i>Maintable</i>	4
4	Usabilitas	5
5	Ketepatan memilih media	6
6	Dokumentasi	7,8
7	Reusabilitas	9
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	10
9	Kreatif dan inivatif	11
10	Sederhana	12
11	Tipografi (Huruf dan susunannya)	13, 14, 15, 16
12	Gambar	17, 18, 19, 20
13	Tata letak	21
15	Warna	22, 23
16	Desain	24, 25

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi, Satria Wahono, 2006: Dalam Ria, 2009: 54)

c. Angket untuk siswa

Angket yang diberikan kepada siswa yaitu angket penilaian terhadap media.

Tabel 3 Aspek Penilaian Media oleh Siswa

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintable</i>	1
2	Usabilitas	2
3	Dokumentasi	3,4
Aspek Komunikasi Visual		
4	Komunikatif	5
5	Kreatif dan inovatif	6
6	Sederhana	7
7	Tampilan umum (visualisasi)	8
8	Pemilihan warna, gambar, tata letak, dan Tipografi	9, 10, 11, 12
9	Kerapian dan kemenarikan desain	13, 14
Aspek Pembelajaran		
10	Kesusaian dengan materi	15
11	Interaktivitas	16
12	Penumbuhan motivasi belajar	17
13	Aktualitas	18
14	Bahasa soal yang mudah dipahami	19
15	Kejelasan uraian soal	20

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi, Satria Wahono, 2006: Dalam Ria, 2009: 55)

d. Revisi Produk

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba dikurangi dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono, dalam Sumargon: 99). Dalam hal ini peneliti memperbaiki kelemahan-kelemahan hasil dari diskusi dengan guru dan arahan dari pakar dan ahli media.

e. Produk Masal

Bila produk yang berupa media baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media pembelajaran baru

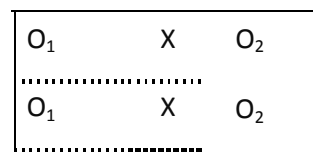
tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan (Sugiyono, dalam Sumargono : 99)

3.3 Pengujian Keefektifan Media Melalui Kuasi Eksperimen

Eksperimen adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis (Arief Furchan, 2011:337). Untuk melihat kevalidan empiris media maka digunakan metode eksperimen. Hal yang paling penting dalam tahap validasi final ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran Monopoli Sejarah untuk melihat hasil belajar kelas IPS 1 SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung maka digunakan metode eksperimen.

Penggunaan metode eksperimen pada tahap ini dilakukan dengan pemisahan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen untuk kemudian diuji melalui *pra-test* dan *post-test*. Selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai rata-rata antar kelompok kontrol dan kelompok *treatment*.

Pola desain eksperimen yang digunakan adalah “*Non-equivalent control group design*” (Sugiyono, 2011: 79) yakni sebagai berikut :



Ket :

O₁= Kedua kelompok(eksperimen danKontrol)diberikan *pra-test*

X = Kelompokeksperimen diberikan*perlakuan/treatment*

... = Garis putus-putus yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol tidakdibentuksecara random

O₂= Kedua kelompok (eksperimen dan Kontrol) diberikan *post-test* untuk mengukur variabel independent.

a. Instrumen Uji Keefektifan Media Pembelajaran

Instrumen penelitian dan perangkat yang digunakan untuk pengembangan media adalah sebagai berikut :

- 1) Kuesioner, digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari siswa tahap-tahap validitas empiris (tahap akhir) untuk mengetahui kemungkinan adaptasi dan deseminasi media yang telah dikembangkan.
- 2) Tes Prestasi, digunakan pada tahap uji coba luas dan pada tahap validitas media. Tujuannya untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran sejarah sesuai dengan SKKD. Bentuknya dalam pilih ganda.
- 3) Pedoman Wawancara, digunakan sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru atau siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap permainan monopoli secara langsung. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.

b. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini validitas butir soal diukur dengan tingkat korelasi menggunakan koefisien korelasi menggunakan koefisien

korelasi *Product Moment* dari Karl Person (Saifuddin Azwar, 1995:153), sebagai berikut :

$$r_{ix} = \frac{\sum ix \frac{(\sum i)(x)}{n}}{\sqrt{\left(\sum i^2 - \frac{(\sum i)^2}{n}\right) \left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right)}}$$

Ket :

- I = Skor responden pada instrumen tertentu
- X = Skor Responden pada instrumen
- N = Banyaknya responden keseluruhan

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s^2 - \sum piqi}{s^2}\right)$$

Ket :

- r^{11} = Indek reabilitas instrumen
- n = banyaknya butir instrumen
- p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar pada butir ke-i
- $q_i = 1 - p_i$

Standar deviasinya dengan rumus :

$$s^2 = \frac{\sum fx^2 - \frac{(\sum fx)^2}{N}}{N-1}$$

Keterangan :

- s^2 = Standar Deviasi
- $\sum fx^2$ = Skor responding
- N = Banyaknya responding

c. Analisis Data

Pada tahap pengembangan, penelitian ini menghasilkan media yang sudah valid tetapi masih harus diuji cobakan lagi agar keefktifan media tersebut dapat diketahui. Untuk uji coba media yang sudah

valid dalam penelitian ini dilakukan eksperimen. Data yang diperoleh dari hasil eksperimen analisis dengan statistik uji t. ini adalah untuk membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Untuk melihat apakah perbedaan rata-rata dan peningkatan itu bermakna selanjutnya uji paired sampel t test antara rerata nilai *pre-test* dan *post-test* dengan hipotesis sebagai berikut :

H_0 =rerata sebelum dan sesudah perlakuan sama

H_1 =rerata sebelum dan sesudah perlakuan berbeda. Pengambilan keputusan:

Jika probabilitas $>0,05$ maka H_0 diterima, artinya rerata sama

Jika probabilitas $<0,05$ maka H_0 ditolak, artinya rerata berbeda.

Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan Rumus :

P : persentase

$\sum xi$: Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum x$: Jumlah skor ideal

Setelah diketahui presentase dari hasil penilaian atau validasi yang dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan persentase yang diperoleh dengan kriteria kelayakan media dan bahan ajar. Kriteria kelayakan tersebut sebagai berikut :

Tabel 4 : Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89	Layak, tidak perlu direvisi
65-74	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Tidak layak, revisi total

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan berdasarkan lembar kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012:207). Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran monopoli sejarah dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan

Tabel 5. Aturan Pemberian Skor

Klarifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2009:242)

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Skor rata-rata , $\sum x$ = Jumlah Skor, N = Jumlah subjek uji coba

- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut :

Tabel 6. Rumus Konservasi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$M_i + 1,50S_{bi} < X$	A	Sangat Baik
4	$M_i + 0,50S_{bi} < X \leq M_i + 1,50S_{bi}$	B	Baik
3	$M_i - 0,50S_{bi} < X \leq M_i + 0,50S_{bi}$	C	Cukup
2	$M_i - 1,50S_{bi} < X \leq M_i - 0,50S_{bi}$	D	Kurang
1	$X \leq M_i - 1,50S_{bi}$	E	Sangat Kurang

Sumber : Saifuddin Azwar (2007:163)

Keterangan :

X = Jumlah rerata skor

Skor Maksimal ideal = Jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Jumlah indikator x skor terendah

$$Mi (\text{Mean Ideal}) = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$Sbi (\text{Simpangan Baku Ideal}) = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

Tabel 7. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klarifikasi
5	$X > 4,01$	A	Sangat Baik
4	$3,34 < X \leq 4,01$	B	Baik
3	$2,26 < X \leq 3,34$	C	Cukup
2	$1,99 < X \leq 2,26$	D	Kurang
1	$X \leq 1,99$	E	Sangat Kurang

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penelitian “B” yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Media dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

d. Uji Keefektifan Media Pembelajaran Sejarah

Untuk membuktikan efektifitas pemanfaatan produk Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Monopoli yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dilakukan uji t berikut hasil perhitungan uji t tes:

a. Uji Kesetaraan

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the Matching Only pra test-post test control group design*. Konsekuensi dari penggunaan rancangan ini adalah kedua kelompok yang dibandingkan secara statistik harus

dalam kondisi yang sama sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan. Untuk mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan diberikan (antara eksperimen dan kontrol), dilakukan pemberian pra test kepada dua kelompok subyek yang akan diberi perlakuan itu.

b. Uji Pra Syarat

Sebelumnya perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Langkah –langkah uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dengan (X^2) dilakukan dengan cara membandingkan kurva normal yang terbentuk dari data yang telah terkumpul dengan kurva normal.

Rumus dari Chi kuadrat (X^2)

$$X^2 = \frac{f_i - fh}{fh}$$

Keterangan :

X^2 = Chi kuadrat hitung

f_2 = frekuensi yang ditetapkan

f_i = frekuensi / jumlah data hasil observasi

Kriteria:

Chi kuadrat hitung > chi kuadrat tabel maka data tidak berdistribusi normal.

Chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel maka data berdistribusi normal.

(Sujarweni, 2012: 49)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah kedua data memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dapat dilakukan dengan beberapa cara, namun dalam penelitian ini menggunakan uji perbandingan varian.

Prosedur pengujian statistiknya sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian besar}}{\text{varian terkecil}}$$

- i. Menentukan formula hipotesis

H_0 = data varians homogen

H_1 = data varians tidak homogen

- ii. Menentukan taraf nyata dan nilai X^2

Taraf nyata yang digunakan ialah 5% (0,05)

Nilai F dengan db pembilang (V) = n-1 dan db penyebut (V2) = n-1

- iii. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila $F_0 < F_{\text{tabel}}$

H_1 ditolak apabila $F_0 > F_{\text{tabel}}$

- iv. Kesimpulan

Menyimpulkan apakah H_0 diterima atau ditolak

3. Uji Hipotesis

Setelah penelitian diperoleh, lalu dianalisis data yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan terhadap hasil belajar Sejarah.

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan

untuk pengujian hipotesisi komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*. (Sugiyono, 2012:272-273)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

X_1 = rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen

X_2 = rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol

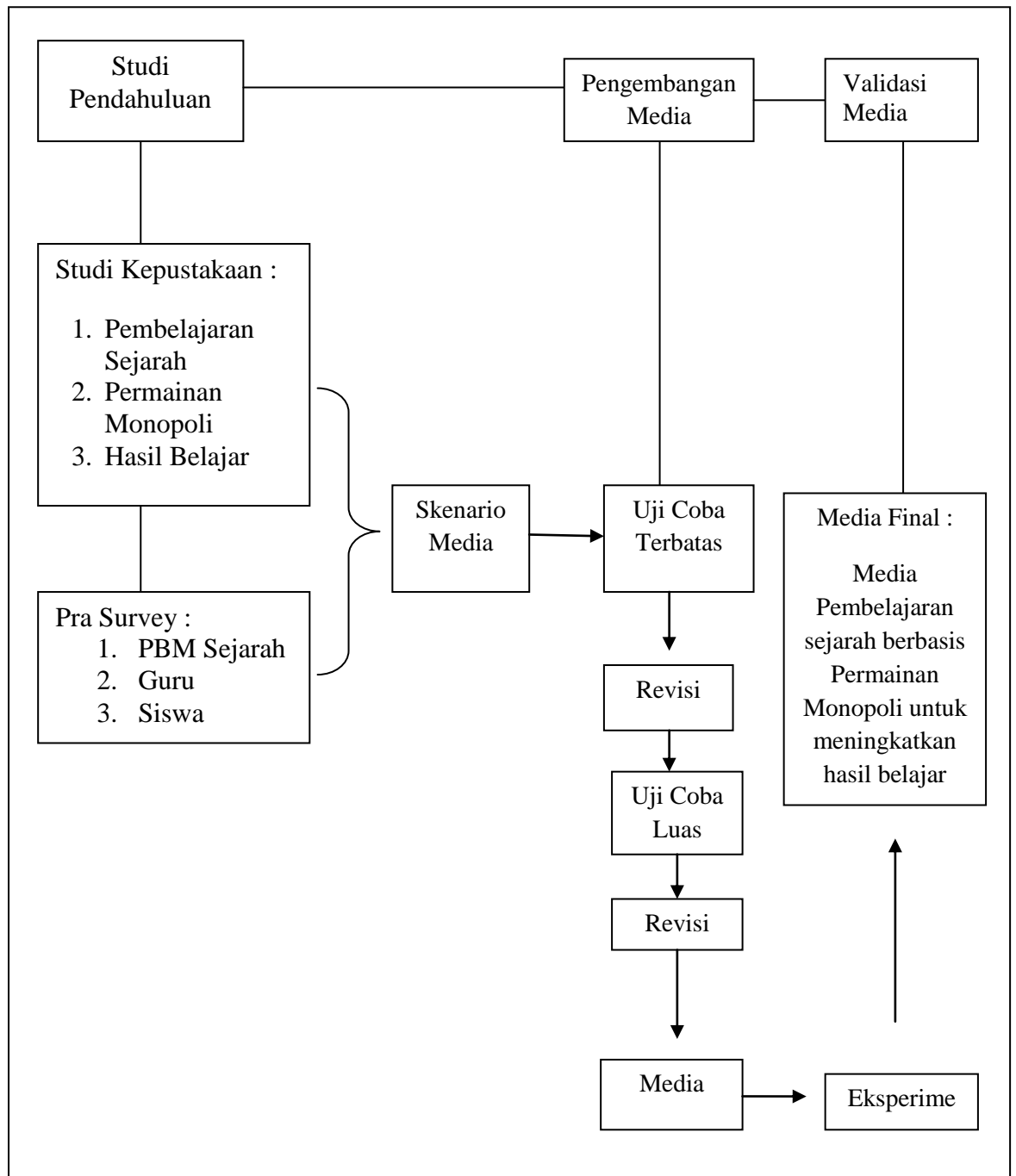
S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

3.4 Alur Penelitian dan Pengembangan Media



Gambar 9 . Bagan Alur Penelitian dan Pengembangan Media

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), uji coba lapangan (*Field tryout*). Menurut Dick & Carey sebagaimana yang dikutip oleh Punaji Setyosari (2012: 225) bahwa uji coba perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang, uji coba kelompok kecil melibatkan subjek yang terdiri atas 6-8 subjek, dan uji coba lapangan melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yang terdiri atas 15-30 subjek.

Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi ahli materi dan seorang ahli media, 5 orang siswa pada uji coba perorangan, 15 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 30 siswa pada uji coba lapangan. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran permainan monopoli sejarah yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan :

1. Penggunaan media yang monoton dan kurang menarik berdampak pada pembelajaran sejarah yang tidak menarik serta membosankan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.
2. Permainan monopoli yang dikembangkan menjadi media pembelajaran sejarah didesain dengan *background* Peta Indonesia. Permainan monopoli sejarah terdiri, papan permainan, beberapa set kartu hak milik, pion, uang-uangan, dan dadu. Dalam validasi dari ahli media permainan monopoli sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia mendapat kriteria layak dengan persentase 75,2%. Dengan persentase tersebut menunjukkan permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah dengan revisi. Komentar dan saran yang disampaikan digunakan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran ini.
3. Media permainan monopoli mendapatkan kualifikasi baik dari ahli materi dengan persentase 95% dengan persentase yang diberikan media pembelajaran berbasis monopoli tersebut layak untuk dipraktikkan didalam

kelas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoli memiliki kualitas dari fungsinya sebagai media pembelajaran.

4. Hasil validasi secara keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis games yang dikembangkan layak untuk diproduksi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.
5. Uji implementasi Media Pembelajaran Berbasis Games dalam pembelajaran sejarah membawa peningkatan dalam hasil belajar sejarah. Berdasarkan analisis hasil uji keefektifan, hasil post test kelas eksperimen (kelas dengan *treatment* media yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan *power point*). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan data dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Dikarenakan rata-rata nilai kelas eksperimen $88,14 >$ rata-rata nilai kelas kontrol $81,11$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penjelasan tersebut membuktikan bahwa produk media pembelajaran sejarah menggunakan Media Pembelajaran berbasis games berbantuan MOMOKING (Monopoli Of The Islamic Kingdom) yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dikelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatifm efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi agar dapat digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. 1996. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta : Gadjah Mada
- Abimanyu, Soli dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : OMBAK
- Arif, Furchan. 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Aditya Media
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : OMBAK
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Bernardin and Russel, 1993. *Human Resource Management*. New Jersey : International Editions Upper Saddle River, Prentice Hall
- Borg, W.R & Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Pers
- Gagne, Robert M and Leslie J Briggs. 1970. *Principles of Instructional Design*. Harcourt Brace Jovanivich College Publisher.San Diego
- Heinich, R. et al. (2002) . *Instructional media and technology for learning 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. diakses dengan <http://books.google.co.id>
- Hendri, Jhon. 2009. Riset Pemasaran.*Merancang Kuesioner*. Universitas Gunadarma

- Ida Rufayda. 2012. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas XI. Malang. Skripsi* : Universitas Islam Negeri Maulana Malik
- Jurnal Historica ISSN No. 2252-4673 Vol. 1. 2017. *The Implentation Of The Character Education In History Teaching*. Diakses dengan [https://jurnal.unej.ac.id > index.php > JHIS > article > download](https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download) _____(diakses pada 1 November 2019)
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar*. Masa Kini. Jakarta: DepdikbudMason R.
- Madeamin, Ishaq. 2011. *Objektivitas dan Kepraktisan*. Diambil dari <Http://www.ak-ishaq.com/2011/06/objektivitas-dan-kepraktisan.html> _____(diakses pada 13 Januari 2019)
- Mamang, Etta dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV.Maulana
- M. Basri dan Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Bandar Lampung : Universitas Lampung
- Putra, Nusa. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. 2012. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Punaji, Sihkabuden.1992. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- Ria Sartikaningrum. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program, Keahlian Akutansi*. Yogyakarta. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta
- Sadiman, Arief S. Rahardjo, dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S. Rahardjo, dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S. Rahardjo, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

- Sadiman, Arief S. Rahardjo, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sariyatun, 2012. *Disertasi ; Model Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik Untuk Menkuatkan Jati Diri Bangsa (Studi Pada Siswa SMP di Surakarta)*. Bandung ; UPI
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. *Model Pembelajaran Student Centered Learning (SCL)*. (Online blog)diakses dengan [Http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/Model-pembelajaran-student-centered-learning.html](http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/Model-pembelajaran-student-centered-learning.html), diakses Januari 2019
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subali Noto, Muchamad. 2014. *Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Smart (Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Time-Bound)*. *Jurnal : Pendidikan Matematika : Universitas Swadaya Gunung Jati*
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensido Offest.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,cet kedua
- Sumargono. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Nasionalisme Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Surakarta*. *Tesis : Universitas Sebelas Maret*
- Sumargono. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Inspiring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMANI Surakarta*. Surakarta : Naskah Lomba Inovasi Pembelajaran
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: C.V Maulana, 2001
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group

- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Bumi Aksara
- Suwanda, Dodo. 2008. *Model Pembelajaran Monopoly Pakem*. Tersedia : <http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaranmonopoly-pakem/> (diakses 12 Januari 2019)
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S Semmel, MI. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana:Indiana University Bloomington
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*
Jakarta : Universitas Terbuka
- Yusri Wahyuni. 2015. *Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestik) Mahasiswa Pendidikan Matematika*.Jurnal : Pendidikan Matematika Universitas: Bung Hatta
- Yuli Prihatni. 2016. *Pengembangan Instrumen Diagnostik Kognitif pada Matapelajaran IPA di SMP*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan. Universitas : Negeri Yogyakarta
- Yosephine Derliana, Maria dkk.2015. *Efektifitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal : Pendidikan Ekonomi. Universitas : Tanjungpura. Pontianak