

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPS

Prosedur Penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996), yang terdiri dari lima tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Endang Mulyatiningsih, 2011:184-186) dan prosedur pengembangan media pembelajaran monopoli adalah sebagai berikut :

a) *analisis*

Penelitian dapat dimulai dengan adanya potensi masalah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS Penyampaian materi seringkali tanpa media dan hanya memanfaatkan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan kurang berminat dari proses pembelajaran IPS yang berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran seperti Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli .

b) *design*





Setelah potensi masalah diidentifikasi selanjutnya dilaksanakan pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk seperti mengumpulkan data seperti menentukan tema materi yang dibutuhkan pengembangan media, mengumpulkan materi yang berkaitan dengan potensi sumberdaya hutan di berbagai referensi serta menganalisis kurikulum (meliputi KI, KD ,indikator dan tujuan pembelajaran)

c) development

Berdasarkan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan desain produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran Monopoli. Langkah selanjutnya melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses penelitian rancangan produk yang dihasilkan dengan memberikan penilaian berdasarkan pemikiran rasional. Pada tahap ini media Monopoli yang telah didesain divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi Ibu Eni Yuniastuti, S.Pd., M.Sc dan ahli media Bapak Muhammad Farouq Ghazali Matondang, S.Pd., M.Sc. Ahli materi dan media merupakan Dosen Jurusan geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Tahap selanjutnya perbaikan desain. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan ahli materi dan media, maka akan diketahui kekurangan dari produk desain yang dikembangkan. Kekurangan tersebut akan diperbaiki oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan media. Beserta validasi dari guru dengan ibu Betti Br Purba, S.Pd berupa saran, komentar dan masukan yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada siswa. Hasil penilaian masukan dan saran dari para pakar ahli media dan materi pada pembelajaran potensi sumber daya hutan di Indonesia dapat dilihat dari tabel dibawah ini:



Tabel 13 Hasil media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi ahli materi


| No | Keterangan | Sebelum | Sesudah |
|----|--|--|--|
| 1 | kartu petak tebak gambar di difokuskan pertanyaan a ke potensi hutan |  |  |
| 2 | kartu petak reward di ganti menjadi menarik |  |  |

| | | |
|---|--|--|
| <p>3</p> <p>kartu petak materi di difokuskan pertanyaany a ke potensi hutan</p> |  |  |
| <p>4</p> <p>kartu petak tanda tanya di difokuskan pertanyaany a ke potensi hutan dan kecukupandan kelengkapan soal ditambahakan</p> |  |  |

Tabel 14 Hasil media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi ahli media

| No | Keterangan | Sebelum | Sesudah |
|----|--|--|---|
| 1 | tampilan papan permainan monopoli lebih baik tidak menggunakan gambar kartun |  |  |
| 2 | Tampilan pada tebak gambar belum maksimal |  |  |

Tabel 15 Hasil media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi guru

| No | keterangan | sebelum | sesudah |
|----|--|---|---|
| 1 | Petunjuk penggunaan media dilengkapi dan dibuat berwarna | <p style="text-align: center;">ATURAN PERMAINAN MONOPOLI</p> <p>a) Jumlah kelompok terbagi menjadi empat kelompok pemain selama 35 menit</p> <p>b) Setiap pemain diberi poin 50</p> <p>c) Pemain yang berhad terlewat dibantu memulai adalah pemain yang mendapatkan lemparan dadu terbesar</p> <p>d) Pemain memulai dari kotak "START"</p> <p>e) Jika pemain berhenti dikotak "Zoo" maka pemain tidak berhak mendapatkan apapun</p> <p>f) Jika pemain berhenti di kotak "Tanda Tanya" pemain menjawab karta pertanyaan yang disediakan dengan mendapatkan poin 10 poin, jika tidak bisa menjawab karta pertanyaan yang disediakan poin berkurang 5 poin</p> <p>g) Jika pemain berhenti di kotak "Materi" pemain menjabar kembali materi tersebut ke kelompok masing-masing sehingga pada saat penataran ke 2 dan berada pada petak materi yang sama berkesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah dipaparkan sebelumnya dan jika lain pemain lain ingin melewati petak materi yang sudah di kuasai maka pemain lawan harus membayar sebesar 5 poin</p> <p>h) Jika pemain berhenti dikotak "tebak gambar" pemain menjawab karta tebak</p> |  <p>1) Jumlah kelompok terbagi menjadi empat kelompok pemain selama 35 menit</p> <p>2) Setiap pemain diberi poin 50</p> <p>3) Pemain yang berhad terlewat dibantu memulai adalah pemain yang mendapatkan lemparan dadu terbesar</p> <p>4) Pemain memulai dari kotak "START"</p> <p>5) Jika pemain berhenti dikotak "Zoo" maka pemain tidak berhak mendapatkan apapun</p> <p>6) Jika pemain berhenti di kotak "Tanda Tanya" pemain menjawab karta pertanyaan yang disediakan dengan mendapatkan poin 10 poin, jika tidak bisa menjawab karta pertanyaan yang disediakan poin berkurang 5 poin</p> <p>7) Jika pemain berhenti di kotak "Materi" pemain menjabar kembali materi tersebut ke kelompok masing-masing sehingga pada saat penataran ke 2 dan berada pada petak materi yang sama berkesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah dipaparkan sebelumnya dan jika lain pemain lain ingin melewati petak materi yang sudah di kuasai maka pemain lawan harus membayar sebesar 5 poin</p> <p>8) Jika pemain berhenti dikotak "tebak gambar" pemain menjawab karta tebak gambar yang disediakan dengan poin 10 poin</p> <p>9) Jika pemain berhad pada kotak "tahu" maka pemain mendapatkan reward sesuai dengan pengetahuan belah belaka soal</p> <p>10) Jika pemain berhad pada kotak "jawab ditanya" maka harus membayar 5 poin untuk bisa melewati petak selanjutnya</p> <p>11) Jika pemain berhad pada petak "Berpas" pemain tidak bisa melewati petak tersebut dan petak harus mendapatkan 7 poin selanjutnya</p> <p>12) Jika pemain berhad pada petak "tebak gambar" pemain bisa melewati ke petak mana saja</p> <p>13) Setiap petak yang mendapatkan pertanyaan harus dibantu oleh petak petak lain, dan pertanyaan dari petak yang tersebut</p> |

d) *implementasi*

setelah revisi produk dilakukan, selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian produk kepada peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji coba pemakaian produk pada siswa kelas VII-3. Siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran pemanfaatan Media Pembelajaran Monopoli. Siswa berusaha menguasai pengetahuan dengan banyaknya poin yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan disertai juga dengan tambahan kartu bonus (reward) poin

sehingga membuat peserta didik berlomba-lomba menjadi juara. Selain itu, selama pembelajaran siswa memiliki peran masing-masing seperti setiap di kelompok anggota kelompok memiliki peran seperti memainkan dadu, mencatat poin, membacakan soal pertanyaan ke lawan, mengambil kartu reward, kartu pertanyaan, kartu tebak gambar. Pembelajaran dengan memanfaatkan Media Pembelajaran Monopoli membawa suasana baru dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan

Minat belajar siswa pada pembelajaran IPS yang berdampak kepada hasil belajar siswa yang meningkat . Uji coba ini bermaksud untuk mencari data respon , reaksi atau komentar dari sasaran pemanfaatan media.

berikut ini adalah reaksi ataupun respon peserta didik



Gambar 17 uji coba media

e) *evaluation*

pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan. pada tahap ini mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk untuk memperkuat kelayakan suatu media dihasilkan dengan latihan soal essay mengenai potensi sumber daya hutan di Indonesia, sehingga produk yang diuji coba dinyatakan efektif dan layak. Produk yang dihasilkan yaitu media permainan Monopoli materi potensi sumber daya hutan di Indonesia.

berikut ini adalah mengukur ketercapaian dengan menjawab soal essay:



Gambar 18. menjawab soal

2. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

Media pembelajaran monopoli ini merupakan alat bantu pembelajaran yang dibuat dari bahan Styrofoam dengan ukuran 54 x 40 cm. Media monopoli membuat siswa lebih aktif dalam belajar karena semua siswa mempunyai kesempatan yang sama menumbuhkan minat belajar siswa, serta menekankan pada kerjasama kompetensi dan sportivitas siswa.

Kelayakan media monopoli diperoleh berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan, media, dan guru.

a) kelayakan media monopoli ahli materi

Ibu Eni Yuniastuti sebagai ahli materi yang menilai kualitas dalam materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dapat dilihat dari beberapa aspek seperti aspek Kesesuaian Materi mendapatkan persentase 60 %, Pemberian Motivasi mendapatkan persentase 80 %, Kontekstual mendapatkan persentase 80 % Kelengkapan dan Kualitas Bahan mendapatkan persentase 80 % , Kedalaman Materi mendapatkan persentase 40 % , Kemudahan Pemahaman mendapatkan persentase 40 %, Sistematis mendapatkan persentase 60 %, Kejelasan mendapatkan persentase 80 %, berikut penilaian ahli materi yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 16. Rekapitulasi Produk Oleh Ahli Materi Tahap 1

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | Skor Max | Persentase Nilai (%) | Kategori Produk |
|----------------------|--------------------------------|------|----------|----------------------|-----------------|
| 1 | Kesesuaian Materi | 9 | 15 | 60 | Cukup Layak |
| 2 | Pemberian Motivasi | 4 | 5 | 80 | layak |
| 3 | Kontekstual | 4 | 5 | 80 | Layak |
| 4 | Kelengkapan Dan Kualitas Bahan | 4 | 5 | 80 | Layak |
| 5 | Kedalaman Materi | 2 | 5 | 40 | Cukup Layak |
| 6 | Kemudahan Pemahaman | 2 | 5 | 40 | Cukup Layak |
| 7 | Sistematis | 3 | 5 | 60 | Cukup Layak |
| 8 | Kejelasan | 4 | 5 | 80 | Layak |
| Rata-Rata Persentase | | | | 65 | Layak |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Persentase dari hasil penilaian kelayakan media monopoli dengan persentase 65 % dikategorikan **layak dengan revisi**. Rekapitulasi hasil revisi oleh ahli materi setelah dilakukan perbaikan dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:



Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Revisi Validasi Oleh Ahli Materi

| Nama Validator | Saran | Perbaikan |
|-----------------------------|--|---|
| Eni Yuniastuti, S.Pd, M.Sc. | <ul style="list-style-type: none"> ● Perbaiki sistematika penulisan sesuai kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar ● Kelengkapan cakupan soal masih kurang ● Kecukupan jumlah soal masih kurang ● Dalam materi ini tidak ada sama sekali contoh gambar hasil hutan,peserta didik akan kebingungan dalam memainkan monopolinya. ● Materi pembelajaran belum sesuai dengan tujuan pembelajaran ● Materi pembelajaran belums sesuai dengan indikator pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> ● Sudah diperbaiki sistematika penulisan ● Kelengkapan cakupan soal sudah diperbaiki ● Kecukupan jumlah soal sudah ditambahkan ● contoh gambar hasil hutan,sudah ditambahkan ● materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ● materi sudah sesuai indikator pembelajaran |

Sumber : pengolahan data primer 2022

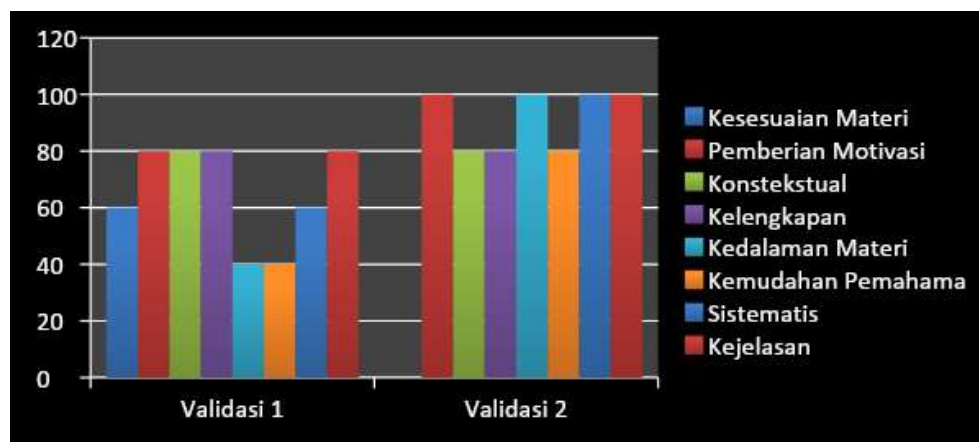
Setelah dilakukan perbaikan dengan mengikuti saran di tabel dan divalidasi tahap kedua oleh ahli materi dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 18. Rekapitulasi Produk Oleh Ahli Materi Tahap 2

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | Skor Max | Persentase Nilai | Kategori Produk |
|----------------------|--------------------------------|------|----------|------------------|-----------------|
| 1 | Kesesuaian Materi | 13 | 15 | 86,6 | Sangat Layak |
| 2 | Pemberian Motivasi | 5 | 5 | 100 | Sangat Layak |
| 3 | Kontekstual | 4 | 5 | 80 | Layak |
| 4 | Kelengkapan Dan Kualitas Bahan | 4 | 5 | 80 | Layak |
| 5 | Kedalaman Materi | 5 | 5 | 100 | Sangat Layak |
| 6 | Kemudahan Pemahaman | 4 | 5 | 80 | Layak |
| 7 | Sistematis | 5 | 5 | 100 | Sangat Layak |
| 8 | Kejelasan | 5 | 5 | 100 | Sangat Layak |
| Rata-Rata Persentase | | | | 91,4 | Sangat Layak |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Dilihat berdasarkan hasil rekapitulasi tahap II oleh ahli materi pada tabel 15 menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas media yang dikategorikan **Sangat Layak tanpa revisi** dengan persentase 91,4 %, aspek Kesesuaian Materi mendapatkan persentase 86,6%, Pemberian Motivasi mendapatkan persentase 100 %, Kontekstual mendapatkan persentase 80 % Kelengkapan dan Kualitas Bahan mendapatkan persentase 80 % , Kedalaman Materi mendapatkan persentase 100 % , Kemudahan Pemahaman mendapatkan persentase 80 %, Sistematis mendapatkan persentase 100 %, Kejelasan mendapatkan persentase 100 %, Dibawah ini disajikan penilaian dalam bentuk diagram yang memperlihatkan perbedaan aspek materi yang sudah divalidasi melalui tahap I dan II.



b) Kelayakan Media Monopoli dari Ahli Media

Bapak Muhammad Farouq Ghazali Matondang sebagai ahli media yang mengkaji media untuk uji coba. penilaian yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat dari aspek Aspek Rekayasa Media mendapatkan persentase 83,3 % sedangkan aspek Aspek Komunikasi Visual mendapatkan persentase 85 % Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat dari bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 19. Rekapitulasi Produk Oleh Ahli Media Tahap 1

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | Skor Max | Persentase Nilai | Kategori Produk |
|----------------------|-------------------------|------|----------|------------------|-----------------|
| 1 | Aspek Rekayasa Media | 25 | 30 | 83,3 | Sangat Layak |
| 2 | Aspek Komunikasi Visual | 17 | 20 | 85 | Sangat Layak |
| Rata-Rata Persentase | | | | 84.15 | Sangat Layak |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Persentase dari hasil penilaian kelayakan media monopoli dikategorikan **layak dengan revisi** dengan persentase 84,15 %. Rekapitulasi hasil revisi oleh ahli materi setelah dilakukan perbaikan dapat dilihat pada tabel 17 di bawah ini:

Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Revisi Validasi Oleh Ahli media

| Nama Validator | Saran | Perbaikan |
|--|--|---|
| Muhammad Farouq Ghazali Matondang, S.Pd, M.Sc. | <ul style="list-style-type: none"> • Tampilan pada sesi tebak gambar belum maksimal, harusnya dibuat lebih dari 1 gambar • pada papan permainan monopoli, gambar yang ditawarkan lebih baik gambar asli jangan dalam bentuk kartun | <ul style="list-style-type: none"> • Tampilan pada sesi tebak gambar sudah ditambahkan • Tampilan papan monopoli sudah diganti dengan gambar asli |

Sumber : pengolahan n data primer 2022

Setelah dilakukan perbaikan dengan mengikuti saran di tabel dan validasi tahap kedua oleh ahli materi dilihat pada tabel 18 sebagai berikut:

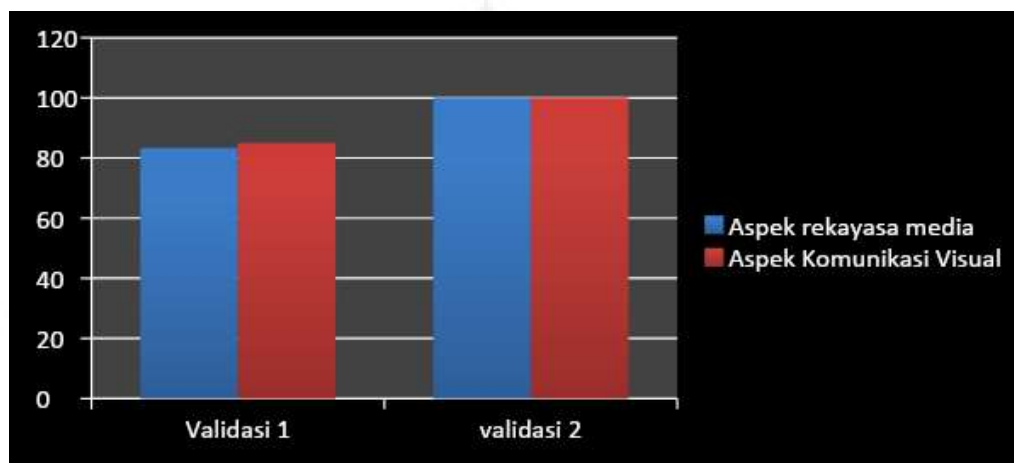
Tabel 21. Rekapitulasi Produk Oleh Ahli Media Tahap 2

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | Skor Max | Persentase Nilai | Kategori Produk |
|----------------------|-------------------------|------|----------|------------------|-----------------|
| 1 | Aspek rekayasa media | 30 | 30 | 100 | Sangat layak |
| 2 | Aspek komunikasi visual | 20 | 20 | 100 | Sangat layak |
| Rata-rata persentase | | | | 100 | Sangat layak |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Dilihat berdasarkan hasil rekapitulasi tahap II oleh ahli materi pada tabel 19 menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas media yang dikategorikan **sangat layak** dengan persentase 100 %, dilihat dari aspek Aspek Rekayasa Media mendapatkan persentase 100 % sedangkan aspek Aspek Komunikasi Visual

mendapatkan persentase 100 %. Dibawah ini disajikan penilaian dalam bentuk diagram yang memperlihatkan perbedaan aspek materi yang sudah divalidasi melalui tahap I dan II.



c. Kelayakan Media Monopoli dari Guru IPS

Ibu Betti melakukan penilaian, penilaian yang diberikan yaitu Aspek Rekayasa Media 70 %, Aspek Rekayasa Visual 76%, dan Aspek Pembelajaran 80 %. dengan rata-rata persentase 75,3 % dikategorikan **layak dengan revisi** .Hasil rekapitulasi produk oleh guru IPS di SMP Negeri 3 Tigapanah pada tabel 22

Tabel 22. Rekapitulasi Hasil Revisi Validasi Tahap 1

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | Skor Max | Persentase Nilai (%) | Kategori Produk |
|----------------------|-----------------------|------|----------|----------------------|-----------------|
| 1 | Aspek Rekayasa Media | 7 | 10 | 70 | Layak |
| 2 | Aspek Rekayasa Visual | 19 | 25 | 76 | Layak |
| 3 | Aspek Pembelajaran | 12 | 15 | 80 | Layak |
| Rata-rata Persentase | | | | 75,3 | Layak |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Hasil pada rekapitulasi diatas terdapat beberapa revisi, revisi dilakukan karena terdapat beberapa kekurangan, adapun beberapa saran yang diberikan oleh guru berikut disajikan pada tabel 21 dibawah ini:

Tabel 23. Rekapitulasi Hasil Revisi Validasi Oleh Guru

| Nama Validator | Saran | Perbaikan |
|----------------------|--|--|
| Betti Br Purba, S.Pd | <ul style="list-style-type: none"> Kejelasan petunjuk pemanfaatan media | <ul style="list-style-type: none"> petunjukan pemanfaatan sudah dibuat di setiap kelompok |

Sumber : pengelolaan data primer

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran pada tabel 21 maka dilakukan lagi penilaian tahap II pada tabel dibawah ini:

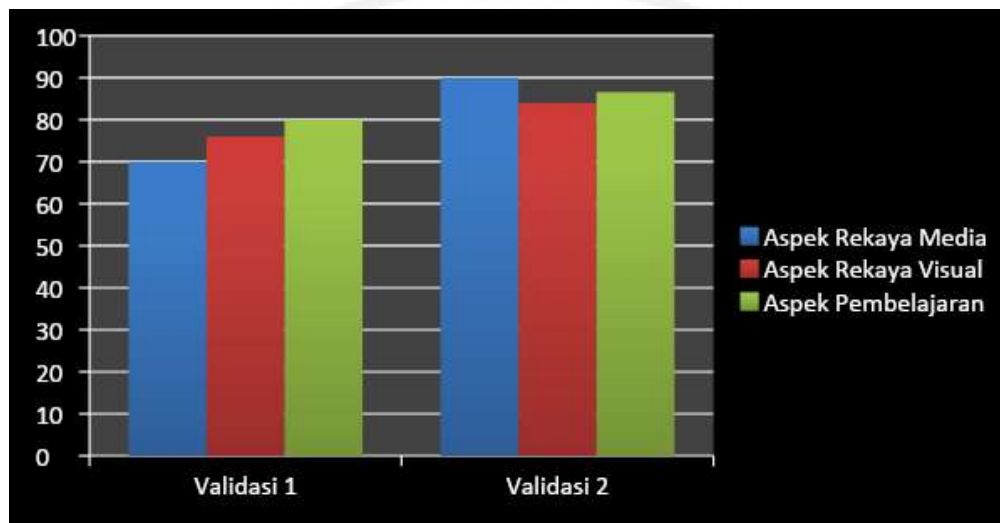
Tabel 24. Rekapitulasi Produk Oleh Guru Tahap 2

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | Skor Max | Persentase Nilai(%) | Kategori Produk |
|----------------------|-----------------------|------|----------|---------------------|-----------------|
| 1 | Aspek Rekayasa Media | 9 | 10 | 90 | Sangat layak |
| 2 | Aspek Rekayasa Visual | 21 | 25 | 84 | Sangat layak |
| 3 | Aspek Pembelajaran | 13 | 15 | 86,6 | Sangat layak |
| Rata-rata persentase | | | | 86,8 | Sangat layak |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Dilihat berdasarkan hasil rekapitulasi tahap II oleh ahli materi pada tabel 22 menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas media yang dikategorikan **sangat layak** dengan rata-rata persentase 86,8 %, Aspek Rekayasa Media mendapatkan

persentase 90 %, Aspek Rekayasa Visual mendapatkan persentase 84 %, Aspek Pembelajaran mendapatkan persentase 86,6 %, Dibawah ini disajikan penilaian dalam bentuk diagram yang memperlihatkan perbedaan aspek materi yang sudah divalidasi melalui tahap I dan II.



3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Monopoli Pada Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 3 Tigapanah yang dilaksanakan pada kelas VII-3 sebanyak 30 siswa. Pelaksanaan pembelajaran diawali pelaksanaan pemaparan materi yang dibawa setelah melakukan pembahasan materi, dilanjutkan dengan penjelasan peraturan media permainan Monopoli dan membagi kelompok untuk melaksanakan pemanfaatan media. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diminta untuk mengisi angket respon tentang apakah media pembelajaran yang sudah disajikan dalam proses pembelajaran menarik untuk dimanfaatkan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Berikut hasil respon siswa disajikan dalam bentuk tabel. 23

Tabel 25. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Kelas VII-3

| No | Indikator | Skor | Skor Max | Persentase Nilai (%) | Interpretasi |
|----------------------|-----------------------|------|----------|----------------------|--------------|
| 1 | Aspek rekayasa media | 264 | 300 | 88 | Sangat baik |
| 2 | Aspek rekayasa visual | 682 | 750 | 90,9 | Sangat baik |
| 3 | Aspek pembelajaran | 405 | 450 | 90 | Sangat baik |
| Rata-rata Persentase | | | | 89,6 | Sangat baik |

Sumber : pengolahan data primer 2022

Tabel diatas merupakan tabel hasil rekapitulasi hasil data angket respon tentang daya tarik media yang dimanfaatkan. berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel menunjukkan bahwa persentase rata- rata 89,6 % siswa memberikan respon terhadap media pembelajaran monopoli yang dikembangkan dalam kategori **Sangat baik**. Dengan Aspek rekayasa media mendapatkan persentase 88 %, Aspek rekayasa visual mendapatkan persentase 90,9 %, Aspek pembelajaran 90 %

4. Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa menjawab soal yang sudah disediakan setelah pemanfaatan media selesai. Berikut tabel hasil data klasikal keefektifan pemanfaatan media pembelajaran Monopoli.

Tabel 26. Nilai Klasikal

| No | Nama | Nilai Tes | Kriteria |
|---------------------|-----------------|-----------|--------------|
| 1 | Ade | 80 | Tuntas |
| 2 | Ade Suherman | 75 | Tuntas |
| 3 | Alesya | 80 | Tuntas |
| 4 | Alya | 70 | Tidak Tuntas |
| 5 | Deby | 60 | Tidak Tuntas |
| 6 | Dirga | 90 | Tuntas |
| 7 | Emenita Pebrina | 100 | Tuntas |
| 8 | Enjel | 75 | Tuntas |
| 9 | Eva Theresia | 85 | Tuntas |
| 10 | Farel | 95 | Tuntas |
| 11 | Gress | 80 | Tuntas |
| 12 | Indah | 80 | Tuntas |
| 13 | Jansen | 60 | Tidak Tuntas |
| 14 | Juwita | 85 | Tuntas |
| 15 | Loisa | 75 | Tuntas |
| 16 | Lopiga | 80 | Tuntas |
| 17 | Melly Elegita | 50 | Tidak Tuntas |
| 18 | Natal Kristiani | 90 | Tuntas |
| 19 | Nirwana | 80 | Tuntas |
| 20 | Ory | 80 | Tuntas |
| 21 | Pemberena | 85 | Tuntas |
| 22 | Pitaloka | 90 | Tuntas |
| 23 | Refail | 80 | Tuntas |
| 24 | Rian | 85 | Tuntas |
| 25 | Rulu Natalia | | Tuntas |
| 26 | Sendi Pramunita | 75 | Tuntas |
| 27 | Tama | 65 | Tidak Tuntas |
| 28 | Tania | 80 | Tuntas |
| 29 | Wendy | 85 | Tuntas |
| 30 | Windy | 95 | Tuntas |
| Ketuntasan Klasikal | | | 83,33 % |

Siswa tersebut dikatakan tuntas belajar apabila hasil belajar individual ≥ 75 yaitu berdasarkan nilai KKM di SMP Negeri 3 Tigapanah. Berdasarkan tabel diatas

menunjukkan terdapat 5 dari 30 siswa tidak tuntas pada pembelajaran dengan pemanfaatan media Monopoli yang dikembangkan peneliti. Dan kelas VII-3 dinyatakan pada kategori telah **tuntas** pada pembelajaran yang dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yang menunjukkan 83,33 % sehingga media Monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini dikatakan efektif untuk dimanfaatkan.

B. Pembahasan Penelitian

1. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

Berdasarkan hasil pengembangan media dapat diketahui produk media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Menurut Sumiati (2017) media pembelajaran yang layak harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Media monopoli ini telah dikatakan layak dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran setelah melalui beberapa tahapan pengujian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru.

Pada penilaian tahap I oleh ahli materi, produk media monopoli dikategorikan **layak digunakan dengan revisi**, dengan rata-rata rata-rata persentase 65 % revisi dilakukan karena masih ada saran perbaikan dari dosen ahli materi berupa Perbaiki sistematika penulisan sesuai kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar, Kelengkapan cakupan soal masih kurang, Kecukupan jumlah soal masih kurang, Dalam materi ini tidak ada sama sekali contoh gambar hasil hutan, peserta didik akan kebingungan dalam memainkan monopolinya, Materi pembelajaran belum sesuai dengan tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran belum sesuai dengan indikator pembelajaran. Setelah sudah diperbaiki penilaian tahap II dilakukan kembali pada ahli materi, pada penilaian tahap ini terjadi peningkatan dilihat dari validasi I dengan

rata-rata persentase 65 %, validasi ke II dengan rata-rata 91,4 % terjadi peningkatan dengan kategori **sangat layak**.

Penilaian tahap I oleh ahli media, produk media pembelajaran monopoli dikategorikan **layak digunakan dengan revisi**, dengan rata-rata persentase 84,15 % revisi dilakukan karena ada beberapa saran dari ahli materi yaitu tampilan pada sesi tebak gambar belum maksimal, harusnya dibuat lebih dari 1 gambar, pada papan permainan monopoli, gambar yang ditawarkan lebih baik gambar asli jangan dalam bentuk kartun. Setelah perbaikan sudah dilakukan penilaian tahap II oleh ahli media meningkat dengan rata-rata persentase 100 % Peningkatan dapat dilihat dari validasi I dengan rata-rata persentase 84,15 % validasi ke II 100 % terjadi peningkatan dengan kategori **sangat layak digunakan tanpa revisi**

Penilaian guru yang dilakukan pada tahap I dikategorikan **layak dengan revisi** dengan rata-rata persentase 75,3 %, revisi dilakukan karena ada saran dari guru untuk perbaikan pada media berupa Kejelasan petunjuk pemanfaatan media dan kerapian media masih kurang. Setelah perbaikan sudah dilakukan penilaian tahap II oleh ahli media meningkat dengan rata-rata persentase 86.8 % dengan kategori **sangat layak tanpa revisi**.

Menurut Rezatul Fajriati (2019), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa Smp Pab 9 Klambir V, bahwa media monopoli ini sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran sehingga materi mudah dipahami.

2. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Monopoli Pada Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

Menurut Tsuaibatul Islamiyah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Kelas VIII Mts Nurul Ulum Malang bahwa pemanfaatan media monopoli ini dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa untuk belajar IPS. Dalam menganalisis respon siswa terhadap media yang dikembangkan yaitu pertama angket diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai atau media sudah selesai

dimanfaatkan, setelah siswa sudah mengisi angket selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap media monopoli, untuk angket kemenarikan media terdiri dari 3 aspek yaitu Aspek rekayasa media, Aspek rekayasa visual dan Aspek pembelajaran.

Hasil pada respon siswa dilihat dari persentase Aspek rekayasa media yaitu mendapatkan persentase 88 %, Aspek rekayasa visual 90,9 % dan Aspek pembelajaran 90 %. Dalam kajian kemenarikan media dilihat dari hasil persentase yang didapatkan media 89.6 % media yang dimanfaatkan **sangat baik**. Menurut penelitian Sentaya (2018) yang berjudul Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ips Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Buer menyatakan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan fleksibel sebagai alat untuk membantu menyampaikan pesan atau informasi yang berfungsi sebagai stimulasi otak anak sehingga dapat merangsang daya pikir anak agar belajar secara menyenangkan melalui diskusi.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Pada Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

Keefektifan suatu media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Penilaian keefektifan media pembelajaran monopoli dilihat dari ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan belajar siswa dinilai melalui hasil dari evaluasi yaitu berupa soal essay, setelah proses pembelajaran berlangsung dan media juga sudah dimanfaatkan maka siswa menjawab soal essay. Menurut penelitian Khalida Ulfa (2019) menyatakan Media pembelajaran Monopoli menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menyenangkan. Proses pembelajaran juga dirasakan lebih efektif dan berpusat pada siswa yang membuat

siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Apabila respon pembelajaran baik, maka pemahaman konsep tentang materi juga akan baik.

Berdasarkan hasil soal yang sudah dijawab oleh kelas VII-3 di SMP Negeri 3 Tigapanah, terdapat 25 dari 30 siswa dinyatakan tuntas belajar. sehingga diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 83,3 % >75 %, efektivitas produk pengembangan media monopoli materi potensi sumber daya hutan efektif dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dimas afif (2020) dengan judul penelitian Pemanfaatan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar siswa menyatakan pembelajaran monopoli cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk dijadikan media saat proses belajar mengajar. Dari pemanfaatan media ini siswa dapat belajar dan bermain sehingga menambah minat belajar siswa.

Efektivitas tidak hanya dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dilihat dari sisi persepsi seseorang, demikian juga dalam pembelajaran, efektivitas bukan semata-mata dilihat dari tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai konsep yang ditunjukkan dengan nilai hasil belajar tetapi juga dilihat dari respon siswa terhadap pembelajaran yang diikuti