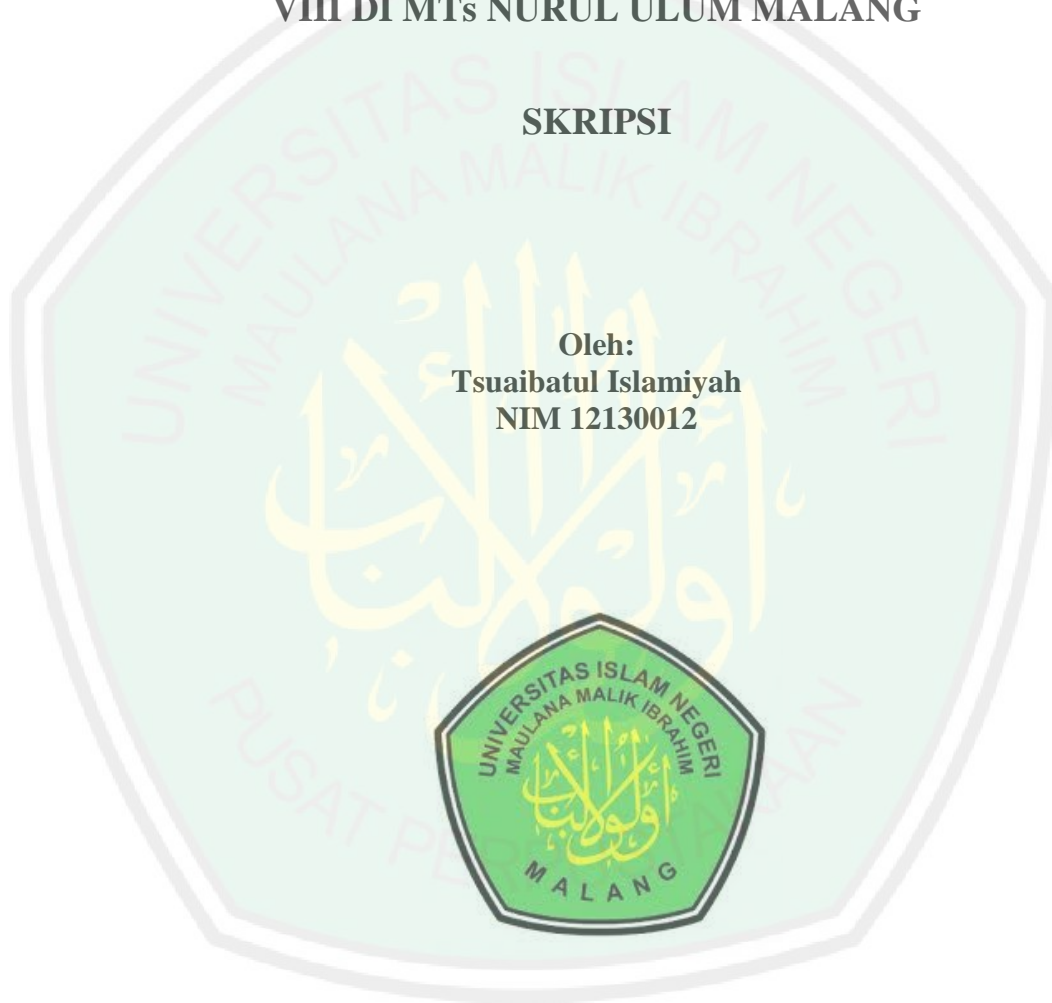


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI MATA PELAJARAN IPS MATERI
PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS
VIII DI MTs NURUL ULUM MALANG**

SKRIPSI

Oleh:
Tsuaibatul Islamiyah
NIM 12130012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI MATA PELAJARAN IPS MATERI
PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS
VIII DI MTs NURUL ULUM MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)*

Oleh:
Tsuaibatul Islamiyah
NIM 12130012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI MATA PELAJARAN IPS MATERI PROSES PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS VIII DI MTs NURUL ULUM
MALANG**

SKRIPSI

Oleh:
Tsuaibatul Islamiyah

NIM 1213002

Telah Disetujui Pada Tanggal 26 Mei 2017

Dosen Pembimbing



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

HALAMAN PENGESAHAN

PENCEMBRANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EMERDEKAAN INDONESIA KELAS VIII DI MTs NURUL ULUM MALANG

SKRIPSI


dipersiapkan dan disusun oleh
Tsuabatul Islamiyah (12130012)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 11 Juli 2017 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP 197606192005012005

: 

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP 198107192008012008

: 

Dosen Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP 198107192008012008

: 

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si
NIP 197610022003121003

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah-Nya dan Syafa'at Rosul-Nya,

*Saya Persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat Saya ta'dhimi dan ta'ati yaitu **Bapak dan Ibu tercinta** :*

Bapak Ach Fauzi dan Ibu Shoihati

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya di setiap perjuanganku.

Terima Kasihku :

Kepada Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepadaku.

Kepada Keluarga besar UKM TEATER K2 yang selalu memberikan berbagai pengalaman serta dukungan yang terbaik untukku.

Kepada Temanku Alriandy Putra Adha, yang telah membantuku untuk mendesain media pembelajaran ini.

Kepada Ketua K2 sekaligus teman terbaikku yang telah pergi mendahuluiku, Alm Zahrul Azizi, terimakasih atas semua semua yang tercurah untukku.

Kepada Sahabat-sahabat terbaikku, Layla el Fitri Maghfiroh dan Nick Nawa Nabila yang selalu memberikan dukungan dan semangat untukku.

Kepada sahabat seperjuanganku, Sanjung Karen Nayusari, Imroatul Azizah dan Sholeh Akbar Nurdiansyah yang selalu memberi semangat, motivasi dan ikhlas menemaniku dikala suka maupun duka, menjadi dukungan dikala aku dalam keputusan.

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua,, Terimakasih beribu terimakasih kuucapkan..

Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf tercurah.

Skripsi ini kupersembahkan.

MOTTO

Give your best effort, your work hard will pays and success well be yours

-Sir Winson Churchill-



LuthfiyaFathiPusposari, M.E

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 21 Juni 2017

Lampiran : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tsuaibatul Islamiyah

NIM : 12130012

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang

Sehubungan dengan itu, selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsitersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Vassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



LuthfiyaFathiPusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada 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 disebutkan dalam daftar rujukan

Malang, 26 Mei 2017



Tsuaibatul Islamiyah
NIM. 12130012

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1978 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ظ	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ =aw

أَيُّ=ay

أُو=û

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahma serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia di MTsNurul Ulum Malang”

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari jalan jahiliyah menuju jalan Islamiyah.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku rector UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M,Pd selaku dekan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Ibu Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasinya hingga laporan ini selesai

5. Ibu Anik Rachmaniah, S.Sos. M.Si selaku dosen ahli materi yang meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
6. Ibu Umamah, M.Pd selaku dosen ahli media yang meluangkan waktunya untuk memberikan validasi media dan saran demi media produk pengembangan.
7. Ibu Riska Nasrullah, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Nurul Ulum Malang.
8. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
9. Bapak Ach. Fauzi dan Ibu Shoihati yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendoakan dengan tulus dan member semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI Malang. Tidak lupa keluarga tercina yang menjadi motivator bagi penulis.
10. Teman-teman UKM TEATER K2 yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua teman-teman IPS angkatan 2012 yang selalu memberikan pengalaman yang berharga
12. Kepada semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan selama perencanaan dan pembuatan proposal skripsi ini

Semoga skripsi sederhana ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca semua. Semoga skripsi ini dapat menjadi acuan dari wacana keilmuan dalam rangka mengembangkan ilmu IPS. Penulisan skripsi ini tentunya masih

banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 29 Mei 2017

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	10

D. Asumsi Pengembangan	11
E. Spesifikasi Produk.....	12
F. Orisinalitas Penelitian.....	12
G. Definisi Istilah	15
H. Sistematika Pembahasan.....	16

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran	18
a. Definisi Media	18
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
c. Pentingnya Media Pembelajaran	22
d. Pengembangan Media Visual.....	23
e. Pandangan Islam terhadap Pengembangan Media	27
2. Permainan Monopoli	28
a. Pengertian Permainan Monopoli	28
b. Sejarah Permainan Monopoli	29
c. Peralatan Permainan Monopoli	30
3. IPS	31
a. Pengertian IPS	31
b. Tujuan Pembelajaran IPS	32
c. Ruang Lingkup Materi IPS.....	33
d. Prinsip-prinsip Belajar IPS.....	34

e. Pengelolahan Bahan Ajar IPS	35
4. Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia	35
a. Sebab Kekalahan Jepang	35
b. Peristiwa Rengasdengklok	36
c. Detik-detik Proklamasi	37
B. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Model Pengembangan	43
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Uji Coba Produk	48
1. Desain Uji Coba	49
2. Subyek Uji Coba	51
3. Jenis Data	53
4. Instrumen Pengumpulan Data	53
5. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Deskripsi Spesifikasi Produk	62
B. Penyajian Data Validasi	67
1. Hasil Validasi Ahli Materi	68
2. Hasil Validasi Ahli Desain	72

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	76
C. Hasil Perbandingan Ujicoba Kelas Kontrol Eksperimen	79
1. Penyajian Data Uji Coba Lapangan	79
2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	81
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil pengembangan Produk.....	91
B. Analisis Hasil Validasi	93
1. Analisi Data Validasi Ahli Materi	94
2. Analisi Data Validasi Ahli Desain.....	96
3. Analisi Data Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	98
C. Analisis Perbandingan Hasil Belajar	100
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	102
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1.1 OrisisnalitasPengembangan	13
4.1 KriteriaPensekoranAngketValidasi Ahli, Guru Bidang Studi dan Angket Siswa	68
4.2 Hasi IValidasi Materi Terhadap Media Berbasis PermainanMonopoli IPS Pada Mata Pelajaran IPS	69
4.3 DistribusiFrekuensi Tingkat Validasi Ahli Materi.....	70
4.4 Kritik dan Saran Terhadap Materi.....	70
4.5 RevisiBahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi	71
4.6 Hasil Penelitian Ahli Desain	72
4.7 DistribusiFrekuensi Tingkat Validasi Ahli Desain Media	74
4.8 Kritikdan Saran Ahli Media.....	75
4.9 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Desain	75
4.10 HasilPenilaian Ahli Pembelajaran Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-I	76
4.11 DistribusiFrekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran	78
4.12 Kritikdan Saran Guru Mata Pelajaran IPS	79
4.13 Responden Ujicoba Lapangan.....	79
4.14 HasilPenilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> KelasKontrol	81
4.15 HasilPenilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	82
4.16 Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	84

4.17 Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	85
4.18 Data Hasil Belajar (<i>Gain Score</i>)	85
4.19 Hasil Penghitungan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	87
5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase	94
5.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Media.....	96
5.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Ahli Pembelajaran.....	98



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1 Gambar Cover Media Permainan Monopoli	62
2. Gambar 4.2 Gambar Papan Media Permainan Monopoli	63
3. Gambar 4.3 Gambar Kartu Hak Milik Permainan Monopoli	64
4. Gambar 4.4 Gambar Kartu Doorprize.....	64
4. Gambar 4.5 Gambar Kartu Pertanyaan Media Permainan Monopoli	65
5. Gambar 4.6 Gambar Uang-uangan Media Permainan Monopoli	65
6. Gambar 4.7 Gambar Pion Media Permainan Monopoli	66
7. Gambar 4.8 Gambar Dadu Media Permainan Monopoli	66
9. Gambar 4.9 Gambar Kartu Peraturan Permainan Monopoli.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I Surat Izin dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	108
2. Lampiran II Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	110
3. Lampiran III Bukti Konsultasi	111
4. Lampiran IV Rencana Perencanaan Pembelajaran	112
5. Lampiran V Hasil Lembar Validasi Ahli	129
6. Lampiran VI Angket Hasil Uji Coba Lapangan	140
7. Lampiran VII Hasil Pre-Test dan Post-Test siswa dan Angket	143
9. Lampiran VIII Kunci Jawaban Soal	146
10. Lampiran IX Foto Penelitian	149

ABSTRAK

Islamiyah, Tsuaibatul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang*, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini didasarkan pada kenyataan dilapangan bahwa siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan karena sebagian besar materinya berisi deskriptif dan biasanya guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa banyak mengantuk disaat pelajaran. Belum lagi tidak adanya media yang mendukung siswa menjadi lebih tertarik saat pembelajaran IPS. Untuk itu dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS ini dapat membantu siswa untuk lebih giat dan semangat serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran, (2) Mengetahui kevalidan media pembelajaran, (3) Mengetahui perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*, untuk menghasilkan produk bahan ajar. Subyek penilaian produk untuk kelayakan bahan ajar modul terbatas pada 3 ahli yaitu ahli isi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Sasaran uji coba produk yaitu siswa kelas VIII MTs Nurul ulum Malang.

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS ini menghasilkan produk cetak yang menyerupai permainan monopoli yang semua komponennya bertemakan materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Dari analisis paparan data memiliki tingkat kelayakan dengan hasil validasi ahli isi mencapai tingkat kevalidan 95% menyatakan sangat valid, ahli media mencapai tingkat kevalidan 80% menyatakan valid, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 75% menyatakan valid. Nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol mencapai 72,5% dan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 79,1%. Pada uji *gain score* dapat diketahui bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen 19,7%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS lebih meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, IPS.

ABSTRACT

Islamiyah, Tsuaibatul. 2017. *The Development of Learning Media Based on Monopoly Game in Social Science Subject Indonesian Freedom Preparation Material Grade 8 in Islamic Junior High School NurulUlum Malang*, Social Science Education Departmen, Faculty of Tarbiyah Science and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Counselor: LuthfiyaFathiPusposari, M.E

The Development of Learning Media Based on Monopoly Game is based on reality that students thought that social science was a boring subject. It is because almost all material contains of descriptive. Also, the teacher used a lecture method so that the students felt sleepy. There was also no media to make the students interested. The existence of this learning media can help the students to study harder enthusiastically and also improve students learning outcomes.

The aim of this research is: (1) Produce a teaching materials in learning media form; (2) Know the validity of learning media; (3) Know the ratio of control class and experiment class result.

Method that is used in this research is Research and Development (R&D) method, to create a teaching material. Subject of product assessment for the worthiness of this learning media is divided by 3 experts: content expert, media expert, and learning expert. The target of product trial are the students of grade 8 Islamic Junior High School Student NurulUlum Malang

The result of this research is produce 3D product resemble as monopoly game. The difference is this learning media have a material of Indonesia Freedom preparation theme. The result of this development research in the form of monopoly game has the level of eligibility by: contain expert validity is 95%, media expert validity is 80%, and learning expert validity is 75%. The average of control class post-test result is 72.5 and experiment class post-tes result is 79.1. On gain score try out knowed that control class was increasing 14.3%, while experiment class was 19.7%. it can be concluded that learning outcome of class using learning media based on social science monopoly game is more increasing than class which is not using learning media based on social science learning media.

Keywords: Learning Media, Monopoly Game, Social Science

الملخص

الإسلامية، تسويباتول. ٢٠١٧. تطوير التعليم القائم على اي فون وسائل الإعلام احتكار إيبس الموضوعات المواد عملية إعداد استقلال اندونيسيا الدرجة الثامنة في متس نورول أولوم مالانج، قسم التربية الاجتماعية العلوم، كلية الطرية وتدريب المعلمين، مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية في مالانج. مستشار: لوثيا فتحي بوسبوساري، M.E

ويستند تطوير وسائل الإعلام التعلم على أساس لعبة الاحتكار على واقع الميدان أن الطلاب يعتبرون إيبس الدرس هو درس مملدة لأن معظم المواد تحتوي على وصفية وعادة ما يستخدم المعلم طريقة المحاضرة بحيث يكون الطلاب نعان خلال الدرس. ناهيك عن غياب وسائل الإعلام التي تدعم الطلاب تصبح أكثر اهتماما في تعلم الدراسات الاجتماعية. لذلك مع التعلم القائم على وسائل الإعلام إيبس لعبة الاحتكار يمكن أن تساعد الطلاب على أن تكون أكثر مغامرة وروح ويمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب الغرض من هذا البحث هو: (١) إنتاج مواد تعليمية في شكل وسائط تعليمية، (٢) معرفة كيفالديان التعلم الوسائط، (٣) معرفة المقارنة بين نتيجة التعلم من فئة السيطرة والطبقة التجريبية. طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير (R & D) ، لإنتاج مادة تعليمية. موضوع تقييم المنتج لجدوى المواد وحدة تقتصر على ٣ خبراء: خبراء المحتوى، وخبراء وسائل الإعلام، وخبراء التعلم. محاكمة المنتج المستهدف الذي هو طالب من الصف الثامن متس نورول أولوم مالانج.

أسفرت نتيجة البحث في تطوير المواد التعليمية في شكل وسائل الإعلام التعلم على أساس إيبس نطق احتكار في المنتج الطباعة التي تشبه لعبة الاحتكار التي هي جميع العناصر تحت عنوان عملية إعداد المواد من الاستقلال الاندونيسي. من تحليل تعرض البيانات لديه درجة من الأهلية مع نتائج التحقق من خبير المحتوى تصل إلى مستوى الصلاحية و ٩٥٪ من الدول صالحة، وخبير وسائل الإعلام يصل إلى مستوى الصلاحية و ٨٠٪ من الدول صالحة، وخبير التعلم يصل إلى مستوى الصلاحية و ٧٥٪ من الدول صالحة. وبلغ متوسط قيمة فئة الرقابة على الاختبار البعدي ٧٢.٥٪، وبلغ متوسط درجة ما بعد الاختبار ٧٩.١٪. في اختبار نقاط الكسب يمكن ملاحظة أن فئة السيطرة قد زادت بنسبة ١٤.٣٪، في حين أن الطبقة التجريبية هي ١٩.٧٪. ويمكن استنتاج أن نتائج التعلم في الفصول الدراسية باستخدام إيبس القائم على وسائل الإعلام الاحتكار التعلم هو أكثر زيادة مقارنة مع الفئة التي لا تستخدم إيبس القائم على وسائل الإعلام الاحتكار التعلم.

كلمات البحث: تعلم وسائل الإعلام، لعبة الاحتكار، إيبس.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan hal yang mendasar yang dibutuhkan oleh manusia dan dapat digunakan sebagai bekal untuk kelangsungan hidup. Selain itu, baik atau buruknya suatu negara, salah satunya dapat dinilai dari segi pendidikannya. Oleh karena itu kualitas pendidikan yang baik dan terjamin di negara Indonesia ini sangat dibutuhkan sebagai bekal bagi warga Negara ini terutama untuk generasi muda yang masih menempuh jenjang pendidikan.

Islam sangat memperhatikan pendidikan, untuk mencari dan menuntut ilmu pengetahuan. Sebagaimana Allah SWT memerintahkan kepada seluruh umat manusia untuk mempelajari ilmu pengetahuan, sebagaimana yang terkandung dalam al-Quran surat al-Mujadilah ayat 11

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi

kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".¹

Dalam perkembangan terakhir pembelajaran bukan lagi terpusat pada kegiatan yang dilakukan oleh guru, namun pembelajaran haruslah berpusat pada siswa. Mengajar bukan lagi proses menyampaikan ilmu, namun pembelajaran meruakan proses menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan difasilitasi oleh guru. Dalam permendiknas nomor 41 tahun 1992 tentang Standar Proses Pendidikan untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa : "proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan Dasar dan Menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."²

Kita ketahui bersama bahwa pembelajaran tidak terlepas dari proses penyajian materi. Tutor atau guru harus dapat menyajikan materi yang baik, menarik, jelas dan melingkupi seluruh materi menjadikan suatu presentasi diterima dengan baik. Jika hal itu bertolak belakang, peserta didik akan cepat bosan dan menurunkan motivasi untuk belajar. Contohnya, presentasi

¹*Al-Qur'andan Terjemahnya* (Semarang: Menara Kudus,1990), hal 544

²Depdiknas, 1992. *Himpnan Perundang-undangan Republik Indonesia*, Humas Depdiknas, Jakarta. Hal:424

Kehidupan santri di pondok pesantren modern berbeda dengan kehidupan santri di pondok pesantren tradisional atau *salaf*. Di pondok pesantren modern, santri dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap kegiatan-kegiatan dan peraturan yang berlaku. Situasi yang sering dihadapi santri seperti kurangnya perhatian dari orang tua, padatnya kegiatan yang harus dijalani, ketatnya peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap santri dan kehidupan pondok pesantren yang hanya sebatas lingkungan tersebut. Terorganisirnya jadwal yang harus diterima oleh santri, terkadang membuat kondisi yang berbeda dan dampak terhadap pola kehidupannya (Zariah, 2013:1).

Hal yang sama juga terjadi di Pesantren Putri al Mawaddah 2 Blitar, selain menerapkan sistem klasikal dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan Kurikulum Kementerian Agama tahun 2006 (KTSP) untuk tingkat MTs dan MA, Pesantren Putri al-Mawaddah 2 memberikan kesempatan kepada santrinya untuk mengikuti Ujian Negara, sehingga mereka tidak kesulitan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, setelah menyelesaikan pendidikan (wikipedia, 2005). Dengan cara seperti ini, para santri diharapkan dapat belajar lebih giat dan bersungguh-sungguh menjalankan setiap peraturan dan kegiatan di pesantren.

disajikan dengan huruf yang terlampau kecil sehingga sulit untuk dibaca, warna yang ditampilkan tidak menunjukkan gradasi yang jelas, atau penyaji menggunakan metode ceramah saja dan lain-lain³

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi keadaan dalam proses pembelajaran, mengingat fungsi media dalam proses pembelajaran sangatlah baik untuk stimulus peningkatan keserasian terutama dalam menerima informasi. Sehingga media juga berfungsi sebagai perantara.

Pemilihan media dan penentuan metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan yang satu, pemakaian metode yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara pemakaian metode yang lain digunakan untuk mencapai tujuan yang lain.⁴ Keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari menggunakan media atau metode yang membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun

³Sanjung, *Faktor-Faktor yang Menurunkan Motivasi Siswa* (www.Sanjungblog-friendster.com2013) dikutip tanggal 30,8,2013

⁴Syaiful bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010) Hlm 75

kelompok untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar.⁵

Sebagai kegiatan yang berupa untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁶

Perlu diketahui dalam setiap kegiatan pembelajaran, ada banyak yang tidak mungkin habis dipelajari dalam waktu tertentu, seaneh bahkan seumur hidup. Disini guru IPS harus memilih isi berdasarkan ide-ide dasar dan struktur ilmu pengetahuan dengan memperhatikan pengetahuan dan kemampuan yang sebelumnya sudah dimiliki siswa. Pada setiap bidang ilmu pengetahuan termasuk IPS, konsep dan pemahaman tingkat tinggi dibangun dalam bentuk seperti piramida.⁷

Dalam hal ini peneliti mewawancarai Ibu Fela selaku guru IPS kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang.

“menganggap bahwa pelajaran IPS memang sangat membosankan karena dalam mata pelajaran IPS yang sebagian besar materinya berisi deskriptif, biasanya metode yang digunakan oleh guru adalah

⁵ Ibid...

⁶ Dimayati Supardan, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) Hlm 163

⁷ Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015)

metode ceramah dan belum adanya media yang membuat siswa menjadi lebih tertarik saat pembelajaran IPS⁸

Dengan kata lain peserta didik terjebak dalam kondisi verbalistik. Keadaan yang demikian dapat dicegah guru menggunakan alat bantu aural aids, bahkan peserta didik akan menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar, misalnya menggunakan rekaman. Demikian pula, jika guru mengaktifkan indera penglihatan, seperti menggunakan buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi, maka peserta didik akan belajar lebih efektif. Hal ini karena sesuatu yang dilihat akan memberikan kesan lebih lama, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami.⁹

Sekilas jika dilihat banyak sekali permasalahan yang dialami oleh siswa. Misalnya mengantuk saat pelajaran, hal ini dikarenakan waktu pembelajaran IPS sering kali pada jam pelajaran siang, karena di tempa penelitian ini jam pelajaran untuk kelas putri adalah jam siang dari 12.00 s/d 17.00 sehingga banyak siswa yang mengantuk saat pelajaran dan konsentrasi siswa menjadi berkurang di waktu siang. Maka dari itu peneliti mengadakan penelitian di sekolah ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat hasil belajar siswa antara kelas yang sudah menggunakan media permainan monopoli dengan kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli. Permasalahan di lapangan bukan hanya soal masuk jam siang saja tetapi ada

⁸Wawancara dengan Ibu Fela, guru IPSMTs Nurul Ulum Malang, tanggal 7 Mei 2017

⁹Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) Hlm 201

juga masalah lainnya antara lain adalah adanya siswa yang asik berbicara dengan teman sebangkunya, bergurau, bermain sendiri, dan mengganggu temannya, dan adanya siswa yang diam tidak memperhatikan gurunya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan suatu cara baru berupa metode ataupun media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berfikir siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan.

Karena dalam segi permainan, siswa dapat belajar tanpa tekanan dan pembelajaran yang dilakukan secara langsung akan mengaktifkan siswa karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan. Merujuk dari pendapat Piage bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pembelajaran.¹⁰

Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS khususnya pada materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Media yang ingin dikembangkan

¹⁰ Mulyo Prayetno, Teori Bermain menurut Ahli (<http://mulyoprayetno.blogspot.com>, diakses pada tanggal 20 februari 2017 jam 19.00 wib)

peneliti adalah permainan Monopoli, permainan monopoli adalah permainan yang telah banyak dikenal oleh anak-anak. Peraturan dan cara permainan juga familiar dilakngan mereka, sehingga penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran sangat bagus karena tidak terlalu sulit.

Dengan media yang dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar kepada siswa dan juga dapat memberikan patokan atau saran kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar dan dapat membuat peserta didik senang dan semangat belajar.

Dari pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI MATA PELAJARAN IPS MATERI PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS VIII DI MTs NURUL ULUM MALANG”.

Didasari dengan masalah yang ada bahwa dalam kegiatan proses belajar mengajar, seorang guru dituntut untuk berkomunikasi dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya, agar komunikasi tersebut dapat berjalan lancar dan efisien. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah spesifikasi produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia ?
2. Bagaimana validitas produk pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia ?
3. Bagaimana perbedaan nilai hasil belajar kelas yang sudah menggunakan media permainan monopoli dengan kelas yang belum menggunakan media monopoli?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui spesifikasi produk pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.
2. Untuk menjelaskan validitas produk pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

3. Untuk menjelaskan perbedaan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi institusi kampus

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai turut serta dalam mengembangkan dan membangun pendidikan di Indonesia menjadi lebih membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

2. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa karena guru dalam penyampaiaanya akan menggunakan berbagai macam metode untuk memotivasi siswanya, sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk karakter siswa yang dapat berprestasi.

3. Bagi peneliti dan guru

Sebagai sarana dalam mengembangkan diri dan visi pendidikan dengan meningkatkan efektifitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa, serta dapat mengembangkan metode pembelajar yang menyenangkan melalui Media Permainan Monopoli.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai kontribusi nuansa dan wacana baru bagi perkembangan dan pengembangan media serta konsep ilmu pengetahuan sosial, dapat memberi tambahan informasi atau masukan untuk menciptakan berbagai macam ilmu pengetahuan, sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan dan cakrawala berfikir di bidang pengetahuan, sebagai suatu eksperimen yang dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

D. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran permainan monopoli dan buku penuntun yang dikembangkan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, antara lain :

1. Permainan monopoli IPS hanya dapat digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.
2. Permainan monopoli hanya dipergunakan oleh siswa kelas VIII semester II pada materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

3. Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep proses persiapan kemerdekaan Indonesia.
4. Media permainan monopoli berisi tentang materi pokok proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran IPS pada materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media cetak berupa satu set permainan monopoli IPS
2. Materi pokok pembahasan dalam permainan tersebut yaitu mengenai proses persiapan kemerdekaan Indonesia yang terdapat pada mata pelajaran IPS kelas VIII semester II

F. Originalitas Pengembangan

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah menilik beberapa skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan metode pembelajaran berikut :

Tabel 1.1
Orisinalitas Pengembangan

No	Nama Peneliti, judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	‘ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Materi Bank dan Lembaga Keuangan bukan Bank kelas X IPS di MA Bilingual Batu</i> ’ yang ditulis oleh Datin Ima Sa’diyah	Menggunakan metode yang sama (R&D), menggunakan media yang sama yaitu permainan monopoli	Objek sekolah, tujuan pengembangan, dan materi yang dikembangkan	Dari Hasil pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran ekonomi kelas X IPS mampu dan layak digunakan sbagai media pembelajaran dengan rata-rata nilai yang dihasilkan sebesar 40%
2	‘ <i>Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar</i> ’ ditulis oleh Umi Khulsum	Menggunakan Metode (RnD), Jenis media yang dikembangkan	Objek sekolah, tujuan pengembangan, dan materi yang dikembangkan	Dari hasil pengembangan telah di dapatkan hasil dari ahli media 3,5 dengan kategori baik, ahli materi 3,8 dengan kategori baik, dari guru IPS 4,25 dengan kategori sangat baik, dan dari siswa 3,69 dengan kategori baik, dan media tersebut layak digunakan.
3	‘ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pecahan pada siswa kelas VII di SMP I Kabupaten Blitar</i> ’ ditulis oleh Aning Maysrufatin	Menggunakan Metode (RnD), Jenis media yang dikembangkan	Materi yang digunakan adalah materi pecahan,objek sekolah, tujuan pengembangan	Dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di dapatkan hasil sebagai

				berikut adalah tingkat validasi ahli materi mencapai 88% ahli media 95%, uji ahli pembelajaran 94%, dari siswa mencapai tingkat kevalidan 95,36% dalam hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
4	<i>“Penggunaan Media Gambar dalam peningkatan Kemampuan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II di MI MIFTAHUL HUDA SILIR”</i> yang ditulis oleh Furoidah	Menggunakan Metode (RnD), Jenis media yang dikembangkan	Menghasilkan soal test atau lembar evaluasi yang menggunakan media gambar	Dari hasil pengembangan yang didapatkan bahwa media gambar yang digunakan untuk pembelajaran matematika kelas II mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata nilai yang dihasilkan 55%
5	<i>“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan bulat Berbasis Komputer”</i> yang ditulis oleh Choirul Anwar	Menggunakan Metode (RnD), Jenis media yang dikembangkan	Materi yang dikembangkan tentang matematika dan berbasis komputer	Dari hasil pengembangan telah didapatkan hasil dari ahli media 4,25 dengan kategori sangat baik, ahli maeri 3,5 dengan kategori baik, dari siswa 3,90 dengan kaegori baik, dan media tersebut layak digunakan.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi, antara lain :

1. Pengembangan

Dalam bahasa Inggris pengembangan disebut *development*, dalam bahasa jerman disebut *durchfuhrung*, yang mempunyai makna pengolahan frase-frase dan motif-motif dengan detail terhadap tema atau yang dikemukakan sebelumnya.¹¹

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perantara alat oleh pengantar pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

3. Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia yang tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas

¹¹ Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000), hlm. 186

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

4. Mata Pelajaran IPS

Ips adalah nama mata pelajaran atau integrasi dari mata pelajaran sejarah, ekonomi, dan geografi yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs yang mengkaji tentang fenomena sosial di masyarakat.

5. Proses persiapan kemerdekaan Indonesia

Adalah materi Ips yang menjelaskan tentang proses untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia setelah Indonesia dinyatakan merdeka oleh Jepang.

I. Sistematika Pembahasan

Sisematika pembahasan dalam penelitian pengembangan media ini terbagi menjadi lima bab yang masing-masing bab memiliki sub-sub bab tersendiri.

Bab Pertama, Mengemukakan uraian-uraian yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.

Bab Kedua, Berisi kajian pustaka yang membahas tentang landasan teori dan kerangka berfikir, dimana landasan teori yang terdiri dari pembelajaran IPS Terpadu, tinjauan materi IPS, penggunaan media permainan Monopoli.

Bab Ketiga, Berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba yang disertai dengan desain uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab Keempat, Berisi tentang hasil pengembangan dimana peneliti tersebut melakukan penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

Bab Kelima, Berisi tentang pembahasan kajian produk yang telah direvisi.

Bab Keenam, Berisi tentang penutup, kesimpulan serta saran tentang hasil pengembangan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasa Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Secara harfiah, “Media” berarti peranan atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pendapat lain mengatakan media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.¹²

Secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹³ Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, Slide, bahan cetakan, tetapi juga meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar serta juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan

¹² Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2011) Hlm 7

¹³ Wina Sanjaya, *Op, Cit*, hal 163

Beberapa pengertian dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran digunakan sebagai komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangka lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar, belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- c. Media memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar dan diraba oleh panca indera.
- d. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : film, slide, video), atau perorangan (seperti: buku, komputer)

Dari berbagai pendapat tentang pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan kita yang dapat digunakan sebagai penganar atau perantara unuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Gerlach & Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹⁴

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting, Dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa hingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. sehingga siswa tidak bosan.

¹⁴Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputan Pers, 2002), hlm.3

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁵

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹⁶

Tujuan media pembelajaran selain membangkitkan motivasi dan minat siswa juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memusatkan informasi. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsure-unsur

¹⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar baru, 1997), hlm 2

¹⁶ Azhar Arsyad, *op cit.* hlm. 16

pemahaman, aplikasi, analisis, lebih menginginkan digunakannya media pengajaran.

2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Secanggih apapun medianya, tidak akan mempunyai arti apa-apa. Bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.¹⁷

c. Pentingnya Media Pembelajaran

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar sendiri adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi

¹⁷ Ibid, hlm. 4-5

yang sebenarnya. Semisal, agar siswa belajar bagaimana mengoperasikan komputer maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa, agar siswa memiliki keterampilan mengendarai kendaraan, maka secara langsung guru membimbing siswa menggunakan kendaraan yang sebenarnya.

Pengalaman langsung seperti itu, tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk itu mempelajari hidup didasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar laut. Untuk memberikan pengalaman belajar seperti itu, guru memerlukan alat bantu seperti film, foto, dan lain sebagainya. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran.

d. Pengembangan Media Visual

Dalam penelitian ini permainan monopoli dikembangkan dan digunakan sebagai media visual pembelajaran yang fungsinya untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran, penguatan pemahaman pada materi yang dipelajari, dan meningkatkan motivasi serta menumbuhkan minat belajar siswa. Permainan monopoli dalam penelitian ini akan dimodifikasikan dalam bentuk permainan edukasi agar

permainan tersebut relevan dengan materi yang dipelajari dan menumbuhkan motivasi anak untuk belajar meskipun dengan bermain.

Dengan mengembangkan dan proses penataan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, terdapat prinsip-prinsip desain yang harus diperhatikan, karena keberhasilan penggunaan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafis tersebut. Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

1. Prinsip Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan.

2. Prinsip Keterpaduan

Keerpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3. Prinsip Penekanan

Meskipun terdapat prinsip kesederhanaan, namun konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang

akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, prespektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4. Prinsip Keseimbangan

Bentuk yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangannya yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan formal seperti ini menampilkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun.¹⁸

Pengembangan media visual yang menggunakan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual. Maka yang perlu diperhatikan antara lain :

a) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

b) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari urutan-urutan khusus.

¹⁸ Azhar Arsyad, *op cit*, hlm. 105-108

c) Tekstur

Tekstur adalah unsure visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsure seperti hanya senyawa.

d) Warna

Warna merupakan unsure visual yang paling penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik, warna digunakan untuk member kesan pemisahan dan penekanan atau untuk membangun kesan keterpaduan.¹⁹

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, maka permainan monopoli yang dikembangkan akan efektif di gunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Teknik efektif untuk memahami pesan permainan monopoli sebagai media visual adalah menuntut penerima pesan atau pelajar (siswa) untuk melihat dan membaca pesan-pesan visual pada berbagai tahapan, yaitu:

1. Fase diferensiasi, yaitu dimana pembelajar mula-mula mengamati, mengidentifikasi, dan menganalisis terlebih dahulu unsur-unsur suatu unit pengajaran dalam bentuk pesan-pesan visual tersebut.
2. Fase integrasi, yaitu dimana pembelajar menempatkan unsur-unsur visual secara serempak, menghubungkan keseluruhan pesan visual kepada pengalaman-pengalamannya.

¹⁹ Azhar Arsyad, *op.cit*, hlm. 109-110

3. Kesimpulan, yaitu dari pengalaman visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.²⁰

Dengan paparan tersebut dijelaskan bahwa pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu teknik mengaktifkan siswa untuk belajar dengan cara menyenangkan dan efisien melalui permainan. M. Sobry Sudikno mengemukakan bahwa “Pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajari.²¹

e. Pandangan Islam terhadap Pengembangan Media Ajar dalam Pembelajaran

Pandangan Al-Quran tentang ilmu dan teknologi dapat diketahui prinsip-prinsipnya dari analisis wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW.²²

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari ‘alaq. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar manusia dengan pena. mengajar manusia dengan apa yang tidak diketahuinya“ (QS Al-Alaq (96): 1-5)²³

²⁰ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hlm.7

²¹ Pupuh Fahurrohman dan Sobry Sutikno. *Straegi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: Rafika Aditama,2009), hlm.113

²² M.Quraish Shihab, *Wawasan Al-Quran Tafsir Tematik atas berbagai persoalan Umat*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), hlm 569

²³ *Al-Qur'andan Terjemahnya* (Semarang: Menara Kudus,1990), hal 598

Selanjutnya, dari wahyu pertama Al-Quran diperoleh isyarat bahwa ada dua cara perolehan dan pengembangan ilmu, yaitu Allah mengajar dengan pena yang telah diketahui manusia lain sebelumnya, dan mengajar manusia (tanpa pena) yang belum diketahuinya. Cara pertama adalah mengajar dengan alat atau atas dasar usaha manusia. Cara kedua dengan mengajar tanpa alat dan tanpa usaha manusia. Walaupun berbeda, keduanya berasal dari satu sumber, yaitu Allah SWT.²⁴

Penggunaan media pembelajaran ditujukan agar siswa menjadi interaktif dalam kelas. Maksudnya adalah siswa menjadi lebih tertarik lagi dalam belajar dan bahwasannya dalam pembelajaran siswa tidak hanya menggunakan satu indera saja akan tetapi harus ada keterkaitan antara pendengaran, mata (penglihatan), akal serta hati ketika keempat tersebut sudah menyatu maka pembelajaran akan menjadi mudah. Seperti yang diterangkan dalam ayat Al-Quran surat Al-Nahl ayat 78

“dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur”²⁵

2. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

²⁴M.Quraish Shihab, *Wawasan Al-Quran Tafsir Tematik atas berbagai persoalan Umat*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), hlm 570

²⁵*Al-Qur'andan Terjemahnya* (Semarang: Menara Kudus,1990), hal 378

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia yang tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila dia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera, namun bila petak itu sudah dibeli pemain lain maka ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.²⁶

b. Sejarah Permainan Monopoli

Permainan Monopoli ini ditemukan dan dibuat oleh Parkers Brother. Permainan ini dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan namun kembali dijual kepada Parker. Ia mulai memproduksi dan memperluas permainan ini sejak tanggal 5 November 1935.²⁷

Sebelum permainan monopoli, sudah ada permainan-permainan yang serupa, diantaranya adalah *The Landlord Games* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bahwa bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini ditahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic*

²⁶ Monopoli Permainan, (<http://www.id.wikipedia.org/>, diakses tanggal 20 febuari 2017 jam 11.30 WIB)

²⁷ Ibid..

Game Company di *New York*. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newble Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

c. Peralatan Permainan Monopoli

Untuk memainkan monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- a. Bidak-bidak untuk mewakili permainan. dalam kotak monopoli disediakan sepuluh bidak yaitu topi, setrika, kapal perang, mobil, gerobak, meriam, kuda, dan sepatu.
- b. Sebuah dadu berisi enam angka.
- c. Kartu hak milik setiap property. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli property itu. Diatas kartu tertera harga property, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hoel.
- d. Papan permainan dengan petak-petak:
 1. 22 tempat, dibagi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing memiliki dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 2. 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu sasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 3. 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki

keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun diatas perusahaan

4. Petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah diatasnya.²⁸

3. IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti: sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengeahuan Sosial dirumuskan atas dasar realias dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliener dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). IPS atau studi sejarah iu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi maeri cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, anropologi, filsafa dan psikologi sosial.²⁹

²⁸ Monopoli Permainan, (<http://www.id.wikipedia.org/>, diakses tanggal 20 febuari 2017 jam 11.30 WIB)

²⁹ Tim Pusaka Yustisia, *Panduan Penyusunan KSP Lengkap* (Kurikulum Tingkat Sauan Pendidikan) SD. SMP DAN SMA, (Yogyakarta: PT.Buku Kita, 2007). Hlm 337

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Awan Mutakin pada tahun 1998 menyatakan bahwasannya tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut³⁰ :

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pematangan terhadap nilai-nilai sejarah kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang

³⁰ Ibid hlm 338

- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun dari sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Menurut Gross dalam bukunya Trianto, “Model Pembelajaran Terpadu” menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan , “ *to prepare students to be will functioning citizens in a democratic society* “ , Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.³¹

Tujuan tersebut akan terlaksana dengan baik, ketika kedua pihak saling mengerti dan saling memahami tugas satu sama lain. dan salah satu yang mempengaruhi suksesnya pembelajaran adalah bagaimana cara penyampaian materi oleh guru kepada siswanya. Ketika materi yang disampaikan bisa dipahami oleh siswa maka tujuan pembelajaran IPS bisa terwujud.

c. Ruang Lingkup Materi IPS

³¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 173

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu
- b. Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman Hindu-Budha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi
- c. Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- d. Interaksi manusia dengan lingkungan alam sosial budaya dan ekonomi

d. Prinsip-Prinsip Belajar, Pembelajaran dan Penilaian IPS

Pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Salah satu diantaranya adalah memadukan Kompetensi Dasar. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal

yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik erlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.³²

e. Pengelolaan Bahan Ajar IPS

Bahan ajar adalah bahan atau material atau sumber belajar yang mengandung substansi kemampuan tertentu yang akan dicapai oleh siswa. Secara garis besar bahan ajar atau materi pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Substansi materi dalam pembelajaran IPS terdiri atas fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan nilai.

4. Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia

a. Sebab Kekalahan Jepang

Kekalahan Jepang atas Sekutu di Perang Asia-Pasifik mulai dirahasiakan beritanya oleh pemerintah Jepang. Walaupun demikian, berita kekalahan Jepang tersebut dapat diketahui pula oleh para pemimpin Indonesia terutama pemimpin-pemimpin pemuda. Keadaan tersebut dimanfaatkan oleh para pemuda Indonesia yang menyadari adanya kekosongan kekuasaan (*vakum of power*) di Indonesia, karena Jepang masih harus menunggu kedatangan pasukan Sekutu sekitar tanggal 8 September 1945 untuk menyerahkan kekuasaan.

³² Tim Pustaka Panduan Penyusunan KTSP Lengkap (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD, SMP, DAN SMA (Yogyakarta: PT, Buku Kita, 2007). Hlm 338

Tanpa menyalakan kesempatan, pada tanggal 15 Agustus 1945, para pemuda seperti Sutan Syahrir, Chairul Saleh, Darwis, dan Wikana mendesak Ir. Soekarno dan Drs. M.Hatta, yang baru kembali dari Dalat, Saigon (vietnam) untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia tanpa harus menunggu persetujuan dari Jepang. Setelah mendengar jawaban dari Soekarno-Hatta yang belum sepenuhnya mendukung, maka para pemuda mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur (Jakarta) pada tanggal 15 Agustus 1945 pukul 20.30 WIB yang dipimpin oleh Chairul Saleh dan dihadiri oleh beberapa pemuda seperti Johan Nur, Kusnandar, Subadio, dan Wikana. Keputusan dalam rapat ialah dengan kesepakatan bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hal dan permasalahan rakyat Indonesia sendiri yang tidak bergantung pada orang atau kerajaan lain sehingga para pemuda dapat ikut sertakan dalam pernyataan proklamasi. Hasil keputusan rapat para pemuda yang disampaikan oleh Wikana dan Darwis terhadap Ir. Soekarno adalah tidak mengubah pendirian Ir. Soekarno.

b. Peristiwa Rengasdengklok

Perbedaan pendapat antara golongan tua dengan golongan para pemuda menyebabkan golongan muda mengambil suatu keputusan untuk mengamankan Soekarno dan Hatta ke luar kota Jakarta, dengan tujuan mengamankan kedua tokoh Indonesia tersebut agar tidak

mendapatkan ekannan atau pengaruh politik dari pihak Jepang. Dengan demikian pada dini hari pukul 04:00 WIB tanggal 16 Agustus 1945, Soekarno dan Hatta diamankan oleh Sukarni, Yusuf Kunto, dan Syodanco Singgih ke Rengasdengklok, yakni sebuah daerah di sebelah utara karawang yang digunakan sebagai tempat kedudukan sebuah kompi tentara di bawah pimpinan Cudanco Subeno. Pada saat itu, Soekarno dan Hatta didesak para pemuda untuk melaksanakan proklamasi kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945, dengan alasan Soekarno-Hatta merupakan tokoh yang sanga beribaa di mata rakyat Indonesia dan proklamasi harus dilaksanakan dengan kekuatan sendiri tanpa bantuan dan pihak manapun.

Ketika Soekarno dan Hatta berada dalam pengasingan di Rengasdengklok, tercapailah kesepakatan dalam pembicaraan pribadi dengan Syudanco Singgih, yaitu proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan segera setelah kembali di Jakarta antara Ahmad Subarjo dari golongan tua dengan Syudanco Subeno dari golongan muda, bahwa proklamasi akan dilaksanakan keesokan harinya, yakni tanggal 17 Agustus 1945 sebelum pukul 12.00 WIB.

c. Detik-detik Proklamasi

Setelah dihasilkan kesepakatan tersebut, akhirnya rombongan Soekarno dan Hatta meninggalkan Rengasdengklok untuk kembali ke Jakarta. Setibanya di Jakarta. Setibanya di Jakarta tanggal 16 Agustus

1945, pada pukul 23.00 WIB, Soekarno dan Hatta meninggalkan Rengasdengklok untuk kembali ke Jakarta. Setibanya di Jakarta tanggal 16 Agustus 1945, pada pukul 23.00 WIB, Soekarno dan Hatta segera menemui Mayor Jendral Nashimura untuk melaksanakan proklamasi, tetapi tidak mendapatkan dukungan. Pernyataan Nashimura ini semakin memantapkan keputusan Soekarno dan Hatta untuk melaksanakan proklamasi kemerdekaan Indonesia tanpa bantuan ataupun pemberian negara lain termasuk Jepang. Malam itu juga, anggota-anggota PPKI maupun pemimpin-pemimpin muda segera berkumpul untuk membicarakan persiapan proklamasi dan merumuskan teks proklamasi di rumah Laksamana Muda Tadashi Maeda.

Setelah dilakukan berbagai pembicaraan oleh Soekarno-Hatta dengan pihak penguasa Jepang maupun dengan pemimpin-pemimpin Indonesia diputuskanlah untuk segera merumuskan teks Proklamasi. Rumusan teks proklamasi disusun oleh Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, dan Ahmad Subardjo yang berahir pada pukul 03.00 WIB dini hari tanggal 17 Agustus 1945.

Setelah konsep teks proklamasi selesai ditulis, hasil dibicarakan di hadapan para pemimpin Indonesia yang hadir dan yang telah menunggu di ruangan depan untuk mendapatkan tanggapan, Para tokoh yang hadir telah menyetujui konsep teks proklmasiersebut dengan sedikit perubahan. Akan tetapi, muncul persoalan mengenai siapa yang

tepat untuk menandatangani naskah proklamasi tersebut. Sukarni mengusulkan agar teks proklamasi sebaiknya ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta atas nama bangsa Indonesia.

Kemudian, naskah teks proklamasi diketik oleh Sayuti Melik serta ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah inilah yang disebut sebagai teks proklamasi otentik (resmi) karena diketik, teranggal, dan ditandatangani. Pertemuan pada malam itu juga telah diputuskan bersama bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia akan dibacakan di kediaman Ir. Soekarno, di jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta (sekarang jalan Proklamasi). Sejak pagi hari, pada tanggal 17 Agustus 1945, telah diadakan persiapan-persiapan di rumah Ir. Soekarno di Jalan Pagangsaan Timur No 56 Jakarta untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Pada saat itu semua bersiap, dr. Moewardi salah satu tokoh pemuda menanyakan Ir. Soekarno tentang waktu dimulainya upacara kemerdekaan Indonesia. Pertanyaannya pun dijawab oleh Ir. Soekarno bahwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan setelah Drs. Moh. Hatta hadir. Setelah Bung Hatta tiba di rumah Bung Karno pukul 09.55 WIB, selanjutnya, tepat pukul 10.00 WIB upacara proklamasi kemerdekaan Indonesia dimulai. Bung Karno dan Bung Hatta tampil ke depan pengeras suara untuk menyampaikan pidato

proklamasi dan dilanjutkan dengan pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.

B. Kerangka Berfikir

Pada latar belakang yang telah diungkapkan terdapat adanya berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas yaitu dengan tercapainya tujuan pembelajaran sehingga tercipta juga sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pembelajaran yang berkualitas, maka siswa juga akan turut menikmati setiap pembelajaran yang diberikan dan dapat meminimalisir permasalahan dan hambatan yang dihadapi.

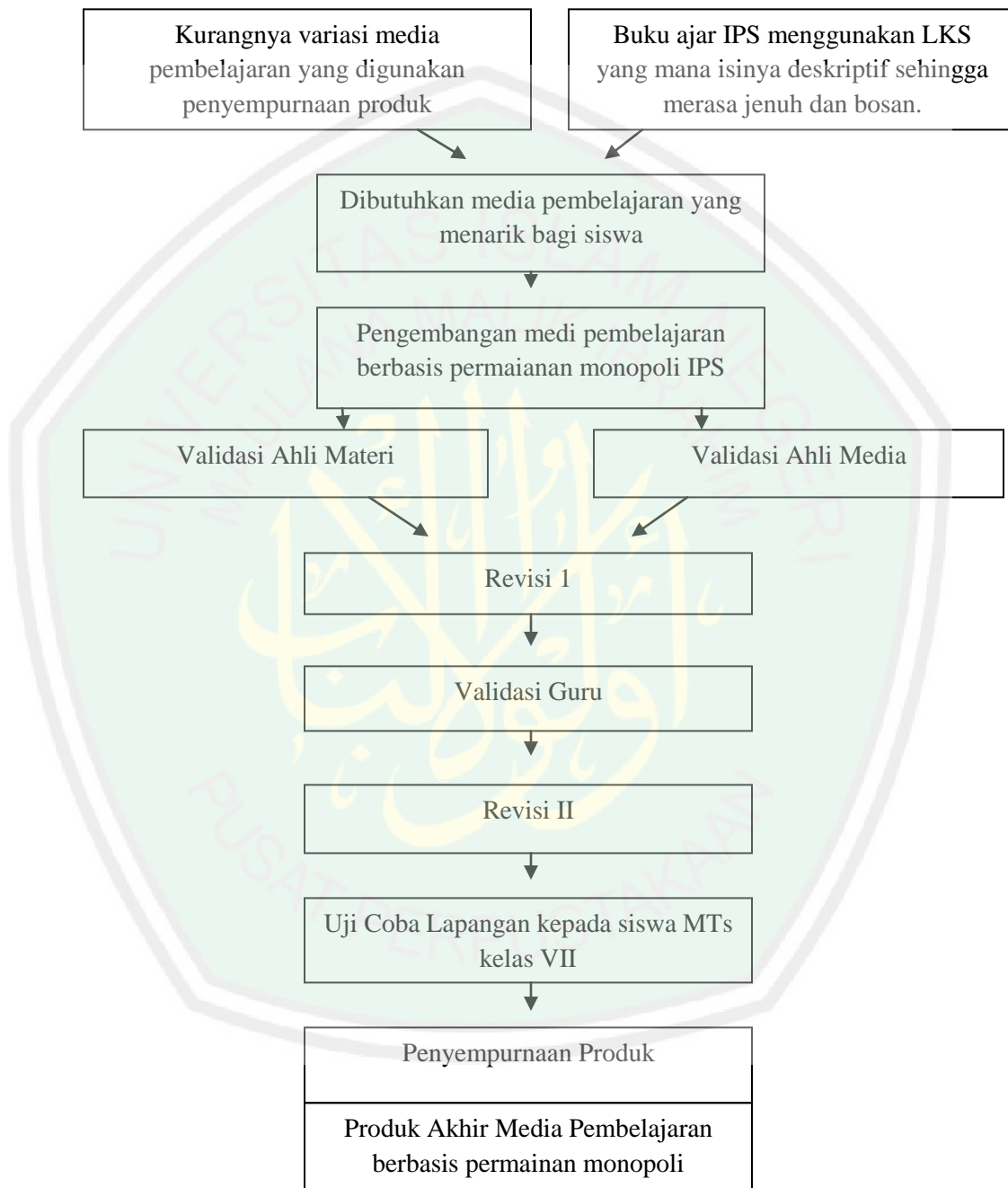
Kualitas pembelajaran IPS masih jauh dari harapan. Siswa banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menjenuhkan, sehingga siswa menjadi kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan LKS di sekolah itu tidak optimal. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa, sebagaimana diketahui bahwa salah satu fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi antar guru dan siswa. Maka media berperan dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran dan bagi siswa, media berguna untuk memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tetapi dalam suatu proses komunikasi tersebut kadangkala menghadapi hambatan. Untuk mengatasi hambatan

tersebut maka dibutuhkan media sebagai alat bantu penyalur pesan yang mampu memvisualisasikan hal-hal yang tergambar abstrak menjadi nyata.

Media pembelajaran visual yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis permainan yang akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Dimana media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media visual berbasis permainan monopoli. Setelah dikembangkan media pembelajaran ini akan diimplementasikan melalui pengisian angket dan observasi.



Secara visual kerangka berfikir dapat ditunjukkan pada gambar sebagai berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*, Pengembangan atau *Reserch and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³³

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keaktifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut, jadi penelitian ini bersifat longitudinal atau bertahap.³⁴

Dalam penelitian ini peneliti membuat metode pembelajaran berbentuk Token Ekonomi yang akan dihasilkan peneliti ini diharapkan dapat menarik minat siswa dari ketertarkaitan itulah yang diharapkan peneliti agar siswa termotivasi dalam pembelajarannya.

B. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana.

³³ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabea, 2013), hlm 407

³⁴ Ibid

Suatu model pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori penelitian.³⁵

C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan oleh Waler Dick & Lou Carey, Menurut pendekatan ini terdapa beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut.³⁶ Penjelasannya sebagai berikut :

a) Identifikasi Tujuan Pengajaran (*Identity Intructional Goals*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan tujuan umum pembelajaran IPS. Sehingga pada langkah ini akan diketahui keinginan pesera didik. Pada langkah ini peneliti akan melakukan observasi dulu ke Sekolah MTs Nurul Ulum Malang meninjau bagaimana kegiatan belajar mengajar yang ada dikelas dengan tujuan untuk mengetahui apakah media berbasis permainan monopili mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dikelas VIII MTs Nurul Ulum Malang serta wawancara dengan Ibu Fela selaku guru mata pelajaran IPS dalam ranah sejarah.

³⁵ Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm 199-200

³⁶ Triano, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 89

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data bahwasannya guru dalam mengajarkan IPS kurang bervariasi, guru biasa menggunakan metode ceramah sehingga hal ini membuat siswa menjadi jenuh ketika pembelajaran, ketidaktertarikan siswa ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti maka perlu adanya media yang menunjang yang membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dimaksud adalah Media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

b) Melakukan Analisis Instruksional (*Conducting a Goal Analysis*)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, maka akan ditentukan tipe belajar siswa yang dibutuhkan siswa. Karakteristik pembelajaran IPS adalah penggabungan dari Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi dimana harus ada integrasi kemudian dalam pembelajaran IPS adalah banyaknya materi hafalan yang harus diketahui siswa sehingga dibutuhkan media khusus agar siswa dapat mengetahui secara langsung apa-apa yang belum diketahui oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran siswa memperhatikan Langkah-langkah media permainan monopoli yang di buat oleh peneliti, siswa mengikuti permainan yang akan diberikan oleh peneliti yaitu dengan mendengarkan materi pelajaran yang diberikan setelah itu siswa diberikan

kesempatan untuk aktif seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, setelah itu peneliti membagi menjadi empat kelompok yang Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila dia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera, namun bila petak itu sudah dibeli pemain lain maka ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.

c) Mengidentifikasi Tingkah Laku Awal/ Karakteristik Siswa (*Identity Entry Behaviours Characteristics*)

Karakteristik siswa SMP/MTs adalah mereka sudah menerima pembelajaran baik dengan penjelasan atau dengan melihat saja. Dan mereka menyukai hal-hal yang membuat tertarik dalam kegiatan belajar.

d) Merumuskan Tujuan Kinerja (*Write Performance Objectives*)

Berdasarkan analisis instruksional dan pernyataan tentang tingkah laku awal siswa, selanjutnya akan dirumuskan pernyataan khusus tentang apa yang dilakukan oleh siswa setelah menyelesaikan pelajaran. Dengan demikian tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan tes.

e) Pengembangan Tes Acuan Patokan (*Develop Criterion-Reference test Items*)

Berdasarkan pada tujuan yang telah diruuskan, maka dilakukan pengembangan instrumen untuk mengukur layak tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti.

f) Pengembangan Strategi Pengembangan (*Develop Instructional Strategy*)

Informasi dari lima tahap sebelumnya, maka selanjutnya akan mengidentifikasi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir. Strategi akan meliputi aktivitas preinstruksional, penyampaian informasi, praktik dan balikan, testing, yang dilakukan lewat aktivitas.

Dalam hal ini ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam pembelajaran yaitu kegiatan pra pembelajaran, yaitu strategi pengkondisian dan kesiapan siswa ketika akan mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan inti yaitu guru menyiapkan materi yang akan disampaikan oleh siswa. pada kegiatan inti ini guru melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan penutup, yakni kegiatan pemberian penguatan kepada siswa dan memberikan evaluasi kepada materi yang disampaikan.

g) Pengembangan atau memilih Pengajaran (*Develop and Select Instructional Materials*)

Pengembangan ini akan digunakan strategi pengajaran untuk menghasilkan pengajaran yang meliputi petunjuk untuk siswa, bahan pelajaran, tes, dan panduan guru.

Langkah awal dari penelitian ini adalah mendesain Papan monopoli dan menyiapkan beberapa kartu semenarik mungkin untuk menarik

semangat siswa. serta menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan di ajukan kepada siswa.

h) Merancang dan melaksanakan Evaluasi Formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation*)

Langkah yang akan dilakukan setelah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ialah melakukan tes formatif yaitu tes validator, Tes ini dilakukan oleh ahli isi dan ahli desain, dengan ahli isi adalah dosen P.IPS, serta ahli desain adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain metode pembelajaran. Uji validasi tersebut dilaksanakan guna memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.

i) Menulis Perangkat (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Hasil-hasil yang dilakukan oleh tim ahli nantinya dijadikan patokan oleh peneliti untuk memperbaiki kekurangan dalam pembuatan metode pembelajaran. Hasil perangkat selanjutnya divalidasi dan diuji coba dikelas / diimplementasikan dikelas.

D . Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksud untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba produk, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan yang terdiri dari:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan media permainan monopoli berdasarkan konsultasi yang dilakukan dengan dosen pembimbing.

b) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- 1) Ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran (guru mata pelajaran IPS kelas VIII) memberikan komentar dan saran terhadap media permainan monopoli yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media buku bergambar ilmu pengetahuan social berdasarkan penilaian dan tanggapan yang diberikan.

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran terhadap media permainan monopoli tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli untuk digunakan dalam pembelajaran.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang yang terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya:

- 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia menggunakan media permainan monopoli hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media permainan monopoli materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media permainan monopoli berdasarkan analisis penelitian.

Tahap uji coba lapangan yang akan dilakukan pada siswa MTs Nurul Ulum Malang yaitu pemanfaatan media permainan monopoli IPS untuk siswa MTs kelas VIII dengan materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba adalah seseorang yang terlihat secara langsung dalam pengujian produk bahan ajar yang dikembangkan. Subyek uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah ahli materi, ahli desain, dan guru bidang studi IPS khususnya sejarah kelas VIII sebagai ahli pembelajaran IPS dan siswa kelas VIII MTsN 1 Pasuruan. Pemilihan MTsN 1 Pasuruan sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu (1) siswa belum dapat sepenuhnya memahami materi memahami materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia, (2) siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli.

a. Ahli Isi Materi IPS

Ahli isi bidang studi IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen IPS khususnya sejarah. Ahli isi ini dianggap mampu dan menguasai materi IPS khususnya sejarah. Dalam hal ini ahli isi akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang sudah di desain sebelumnya oleh peneliti. Penilaian yang dilakukan tidak hanya dalam segi materi tetapi juga berdasarkan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut. Selain itu ahli isi materi juga akan memberikan masukan berupa kritik atau saran untuk perbaikan atau revisi dalam pengembangan bahan ajar.

b. Ahli desain media pembelajaran

Ahli desain pembelajaran adalah seseorang yang dianggap mampu dalam hal pembuatan media pembelajaran. Ahli desain ini penilaiannya di titik beratkan pada desain produk media pembelajaran. Penilaian tersebut dapat berupa kemenarikan gambar, kesesuaian gambar, tata layout dan lain-lain yang berhubungan dengan desain. Selain memberikan penilaian, ahli desain juga akan memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan bahan ajar.

c. Sasaran user

Sasaran user atau pengguna dalam penelitian ini yang dimaksud adalah guru kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang. Guru akan memberikan penilaian tentang media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli isi dan ahli desain. Penilaian tersebut meliputi apakah bahan ajar tersebut baik digunakan dilihat dari isi pengguna yaitu dalam hal ini guru. Selain memberikan penilaian guru juga akan memberikan masukan berupa kritik dan saran tentang bahan ajar yang dikembangkan.

d. Uji coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada siswa kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang, siswa akan melakukan penilaian berdasarkan angket yang akan diberikan oleh peneliti. Selain itu siswa juga akan melakukan pre-test dan pos-test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif.³⁷Data kuantitatif diambil dari penyebaran angket dan hasil dari pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan produk media pembelajaran. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan es berikut penjelasannya:

- a. Penilaian oleh ahli isi/materi, ahli media, dan sasaran user.
- b. Penilaian siswa terkait dengan kemenarikan bahan ajar.
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar
- d. Hasil pengembangan (*pre test* dan *post test*)

Selain data berupa kuantitatif, juga terdapat data berupa data kualitatif yang dikumpulkan melalui :

- a. Wawancara dengan guru kelas VIII terkait dengan informasi pembelajaran di MTs Nurul Ulum Malang.
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli isi materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

³⁷Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Diserai Contoh Hasil Penelitian*. (Malang : UM Pres, 2008).

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang akan digunakan yaitu berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar. Ketiga instrument pengumpulan data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru kelas VIII dan Kepala Sekolah di MTs Nurul Ulum Malang. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi awal di lapangan dan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa. Selain itu wawancara ini juga dilakukan agar peneliti dapat mengetahui respon dari guru dan kepala sekolah tentang penelitian yang dilakukan.

b. Observasi

Observasi dilakukan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.³⁸

c. Angket

Angket digunakan untuk pengumpulan data erkait dengan tanggapan dan saran dari subjek validator ahli dan subjek sasaran uji coba, selanjutnya digunakan revisi. Angket yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa angket tertutup. Angket tertutup diberikan dengan memilih jawaban yang telah disediakan. Dan subjek uji coba atau responden hanya

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 137

memilih jawaban yang ada. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran IPS khususnya materi sejarah.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli media pembelajaran.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan guru kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang.
- 4) Angket penilaian tentang kemenarikan media pembelajaran atau tanggapan melalui uji coba lapangan.

d. Tes perolehan hasil belajar

Tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permaianan monopoli IPS dengan materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia.

Penggunaan instrumen tes digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII baik yang digunakan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

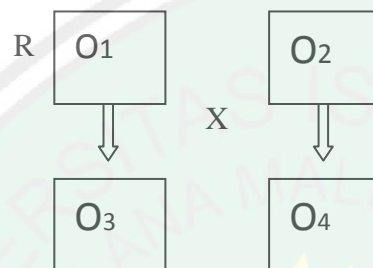
Pada langkah uji coba produk untuk menguji hipotesis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, peneliti membandingkan

hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Jadi, peneliti sebelumnya telah memilih secara acak sampel yang digunakan, yakni siswa kelas VIII I (eksperimen) dan VIII H (kontrol). Setelah itu, peneliti melakukan *pre-test* (tes sebelum mendapatkan perlakuan) kepada kedua kelompok tersebut. Tujuan dari dilakukannya *pre-test* yaitu untuk mengetahui dan mengukur kemampuan atau pengetahuan awal kedua kelompok tersebut. Jika kedua kelompok tersebut mempunyai kemampuan atau pengetahuan yang sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka kelompok tersebut telah sesuai dengan kriteria pemilihan kelas eksperimen dan kontrol.³⁹

Kemudian setelah nilai kemampuan kedua kelompok seimbang, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda dalam pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan perlakuan yang dilakukan peneliti, yaitu pada kelompok eksperimen peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan, yaitu menerapkan produk bahan ajar permainan monopoli yang telah dikembangkan. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran yang sudah ada. Selain itu, semua perlakuan yang dilakukan peneliti pada kedua kelompok sama seperti metode pembelajaran dan lain sebagainya. Langkah selanjutnya, setelah adanya perlakuan kedua kelompok diberikan *post-test* (test setelah perlakuan). Setelah itu, peneliti

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 159.

melakukan penelitian dan perbandingan pada hasil belajar kedua kelompok tersebut. Dengan demikian model eksperimen akan dilakukan peneliti dapat digambarkan sebagai berikut :⁴⁰



Keterangan :

R : Pengambilan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara random.

O1 : Nilai kemampuan awal kelompok eksperimental.

O3 : Nilai kemampuan awal kelompok kontrol

O2 : Hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan produk media pembelajaran interaktif

O4 : Hasil belajar kelompok kontrol yang tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif

Jika nilai O2 secara signifikan hasil belajar lebih tinggi dari O4, maka produk media pembelajaran interaktif yang diujikan dinyatakan berhasil dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran yang

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm. 303.

diinginkan, yaitu pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pengujian tersebut dapat menggunakan t-test berpasangan (*related*).

5. Teknik Analisis Data

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan maksud untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS berdasarkan Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasarnya. Hasil analisis ini digunakan sebagai pedoman atau dasar untuk mengembangkan bahan ajar.

2. Analisis Kelayakan Produk

Data hasil dari penyebaran angket untuk uji kelayakan produk akan digambarkan secara gamblang perolehan data tentang karakteristik dari masing-masing variabel. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk bahan ajar permainan monopoli, menguji tingkat kevaliditas dan kelayakan produk untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk :

a. Rumus per kelompok poin dan keseluruhan poin :⁴¹

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

⁴¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 118.

Keterangan :

P = Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x 1$ = jumlah jawaban tertinggi

Sebagai dasar pedoman untuk menentukan tingkat kelayakan atau kevalidan serta pengambilan keputusan untuk merevisi adalah sebagai berikut :

Pedoman tingkat kevalidan dan kelayakan⁴²

Presentase (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
80-100	Valid	Tidak revisi
60-79	Cukup valid	Tidak revisi
40-59	Kurang valid	Revisi sebagian
0-39	Tidak valid	Revisi total

Jika jumlah skor kelayakan produk minimal 75, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

3. Analisis Uji T

⁴² Ibid, hal. 313

Untuk mengetahui efektivitas implementasi produk pengembanagn pada uji coba lapangan peserta didik kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli diperlukan analisis uji dengan bantuan SPSS 17 dan manual menggunakan rumus.

Adapun data yang sudah dikumpulkan adalah hasil dari *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah rumus uji t :⁴³

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

\bar{d} = rata-rata beda

S = standar deviasi

n = jumlah subjek

Untuk mengetahui apakah ada prbedaan sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli, maka hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut :

H_0 :tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan yang tidak menggunakan.

⁴³ Supranto, *Statistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm. 339.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan (5%) antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan yang tidak menggunakan.

Pengambilan keputusan :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya tidak signifikan, artinya H_1 ditolak.



BAB VI

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Spesifikasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Permainan Monopoli

Pada media hasil pengembangan yang telah disusun yaitu media berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk siswa kelas VIII MTs Nurul Ulum dengan tema proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Adapun komponen-komponen yang ada dalam media berbasis permainan monopoli adalah sebagai berikut :

1. Cover

Cover pada media ini adalah kotak yang digunakan untuk menampung isi media pembelajaran berbasis permainan monopoli, Judul yang di tulis pada cover adalah “Monosendo Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia”. yang berarti Monosendo adalah monopoli sejarah Indonesia.

Gambar 4.1
Gambar Cover Media Permainan Monopoli IPS



2. Papan Permainan

Papan Permainan Monopoli IPS memuat 28 buah petak yang terdiri dari 1 petak start, 1 petak penjara, 1 petak parkir, 1 petak merdeka, 3 petak kartu pertanyaan, 3 petak kartu doorprize dan 18 petak gambar tokoh yang berperan dalam proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Ditengah papan permainan monopoli IPS terdapat kolom kartu untuk kartu pertanyaan dan kartu doorprize.

Gambar 4.2
Gambar Papan Media Permainan Monopoli



3. Kartu Hak Milik

Kartu Hak Milik adalah kartu yang berisi materi-materi yang menjadi hak pembeli petak. Siswa yang membeli petak maka akan mendapatkan satu Kartu Hak Milik sesuai dengan kategori petak. Siswa yang telah memiliki Kartu Hak Milik wajib membacakan dengan keras isi dari materi yang ada pada Kartu Hak Milik dan mendapatkan kesempatan mendapatkan uang dari pemain lain yang melewati petak yang dibeli. Kartu ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menjawab pertanyaan.

Gambar 4.3
Gambar Kartu Hak Milik Media Permainan Monopoli



4. Kartu Doorprize

Kartu Doorprize ini berisi hadiah dan hukuman seperti mendapatkan imbalan sejumlah uang dari bank, bebas paker dan kembali ke START, membayar pajak. Jumlah Kartu Doorprize ini berjumlah 11 kartu.

Gambar 4.4
Gambar Kartu Doorprize Media Permainan Monopoli



5. Kartu Pertanyaan

Kartu Pertanyaan ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang ada pada materi, pertanyaan ini sesuai pada materi yang ada pada Kartu Hak Milik, jika pemain mendapatkan kartu pertanyaan maka harus menjawab pertanyaan itu, jika salah maka di denda sesuai dengan denda yang ada pada Kartu Pertanyaan, jika benar maka mendapatkan imbalan sesuai pada Kartu Pertanyaan.

Gambar 4.5
Gambar Kartu Pertanyaan Media Permainan Monopoli



6. Uang-uangan

Dalam Permainan Monopoli IPS ini, uang-uangan digunakan untuk melakukan transaksi, sehingga pemain dapat saling membeli, menjual, membayar dan memberi kembalian. Uang-uangan yang digunakan adalah uang-uangan yang bernilai rupiah sesuai dengan mata uang Negara Indonesia.

Gambar 4.6
Gambar Uang-uangan Media Permainan Monopoli



7. Pion

Pion adalah istilah yang digunakan untuk penanda yang mewakili pemain. Pion dalam Permainan Monopoli IPS menggunakan bentuk bunga dengan warna yang beda agar dapat membedakan antara pemain satu dengan pemain lainnya.

Gambar 4.7
Gambar Pion Media Permainan Monopoli



8. Dadu

Dadu yang digunakan dalam permainan ini terdapat satu dadu. Karena petak dalam papan Permainan Monopoli IPS hanya berjumlah 28 petak, sehingga jarak loncatan tidak terlalu jauh dan banyak.

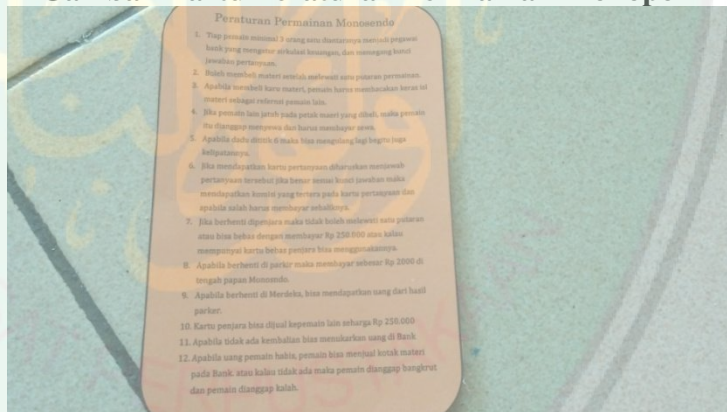
Gambar 4.8
Gambar Dadu Media Permainan Monopoli



9. Kartu Peraturan Permainan

Kartu Peraturan Permainan Monopoli IPS ini berisi tentang cara-cara menggunakan Media Permainan Monopoli IPS yang akan dibacakan oleh salah satu pemain yang menjaga Bank di awal permainan.

Gambar 4.9
Gambar Kartu Peraturan Permainan Monopoli



B. Penyajian Data Validasi

Penyajian data validasi yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian yakni validasi ahli dan uji coba lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran yaitu diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 1 validator ahli materi, 1 validator ahli media dan 1 validator pembelajaran yakni guru bidang IPS di MTs Nurul Ulum Malang.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator dan siswa kriteria penskoran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Bidang Studi dan Angket Siswa

Skor	Keterangan
1	Sangat baik
2	Baik
3	Tidak baik
4	Sangat tidak baik

Berikut ini adalah penyajian data analisis dan penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, ahli guru kelas VIII beserta kritik dan sarannya.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.2
Hasil Validasi Materi Terhadap Media Berbasis Permainan Monopoli IPS
pada mata pelajaran IPS

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_1$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
2	Ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK-KD	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
7	Tingkat kemenarikan media pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8	Kualitas soal pada media pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9	Kesesuaian soal pada materi pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
10	Kedalaman pembahasan materi pada komponen media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		38	40	95%	Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel 4.2 dari hasil validasi dari ahli Isi Sejarah data yang diperoleh adalah sebanyak 95% yang artinya media pembelajaran permainan monopoli IPS dapat digunakan dan sudah valid.

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli isi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban dari validator Ibu Aniek Rachmaniah, S.Sos.

M.Si

$\sum x_1$ = jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	F	%
Valid	8	80
Cukup Valid	2	20

Tabel 4.2 dan 4.3, menunjukkan bahwa hasil validasi isi sebesar 80% dinyatakan valid, yaitu pada item 1,3,4,5,6,7,8,9. Sedangkan 20% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 2,10.

b. Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel.

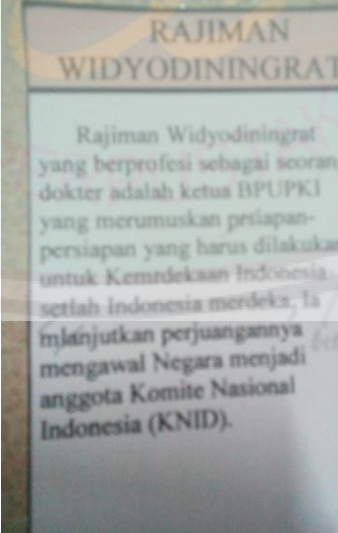
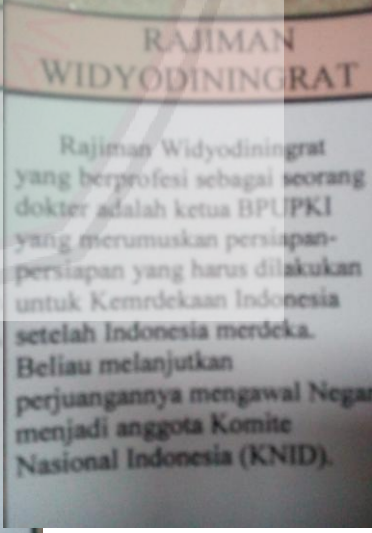
Tabel 4.4
Kritik dan Saran Terhadap Materi

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Ibu Anik Rachmaniah, S.Sos. M.Si	a. Pertanyaan-peranyaan yang diberikan di media masih berupa pertanyaan untuk mengingat saja, belum berupa penalaran. b. Materi diperluas untuk mendapatkan pemahaman pada siswa

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti atukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan kali revisi.

c. Revisi Produk

Tabel 4.5
Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Isi

No	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Penulisan besar huruf pada kalimat diteliti lagi, peletakan koma, titik dan huruf yang kurang di perhatikan lagi.		

2	Ditambahkan kunci jawaban agar siswa tau jawaban yang salah dan yang benar	-	 <p>Kunci Jawaban Kartu pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tanggal 1 Maret 1945 2. Saydi Malik 3. Ketua Badan Penyelidik 4. Jibonnya kota Hiroshima dan Nagasaki (Jepang) oleh sekutu Akibatnya , kota itu hancur dan perabotan jepang menjadi sampah total sehingga pemerintah jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945 5. Pada tanggal 6 Agustus 1945 6. Adanya peredaran golongan tua dan muda menyebabkan golongan muda mengambil keputusan untuk memproklamasikan Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok agar dasar negara tidak terpengaruh bangsa itu sehingga dari pengaruh politik dari pihak Jepang 7. Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan di, diserahkan dengan sekama dan dalam tempo yang singkat-mungkin 8. di kediaman Mr. Soetomo, atau Lukmanur Taherdi Mada 9. Pada tanggal 17 September 1945 10. Surat Kabar "Suara Kita" 11. Mendapat dukungan dan bang berta untuk memproklamasikan kemerdekaan , dan itu dilakukan sekarna agar memproklamasikan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 dan memproklamasikan di Hatta dan menaruh kerany
---	--	---	--

Semua data dari hasil review, penilaian, apun kritik dan saran dari hasil isi Sejarah dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media pembelajaran permainan monopoli IPS sebelum di uji coba kepada siswa kelas VIII-I

2. Hasil Validasi Ahli Desain

Pada validasi ini, penilaian dilakukan terhadap desain permainan monopoli yang dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS. Terdapat banyak aspek yang dinilai dalam memvalidasi produk ini. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain Media Pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli IPS melalui metode kuisioner dengan instrument angke yang dapat dilihat pada tabel 4.6, 4.7, 4.8, 4.9.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.3, sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Ahli Desain

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_1$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kemenarikan medel desain media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian gambar pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Desain pewarnaan media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
4	Kemenarikan desain gambar pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran	4	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi	4	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, bentuk dan huruf pada media pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10	Kemenarikan desain cover pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		31	40	80%	Cukup Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, hasil penilaian yang dilakukan ahli desain data yang diperoleh adalah sebanyak 80% yang artinya media pembelajaran

permainan monopoli cukup valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli media, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian, berikut penjelasannya :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presenase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban dari validator

$\sum x_1$ = jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain Media

Tingkat Validitas	F	%
Valid	2	20
Cukup Valid	8	80

Dilihat dari tabel 4.6 dan 4.7, mnunjukkan bahwa data hasil validasi ahli desain media pembelajaran permainan monopoli IPS kelas VIII materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia yakni sebesar 20% menyatakan valid, yaitu pada item 5 dan 7. Sedangkan 80% menyatakan cukup valid, yaitu pada item 1,2,3,4,6,8,9,10.

b. Data Kualitatif

Tabel 4.8
Kritik dan Saran Ahli Media

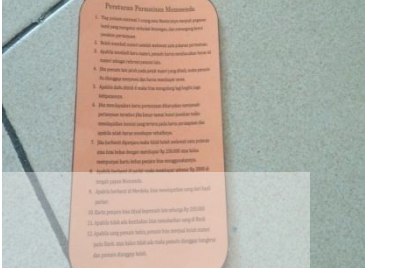
Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Ibu Umamah, M.Pd	a. Media pembelajaran sudah bagus dan menarik b. Sebaiknya untuk memudahkan permainan diberikan kartu peraturan permainan. c. Pion terlalu besar sebaiknya diganti dengan yang lebih kecil

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu sebagai penyempurnaan produk sehingga menjadi lebih berkualitas. Bahan ajar ini memerlukan 1 kali revisian.

c. Revisi Produk

Tabel 4.9
Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Desain

No	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Pion terlalu besar, sehingga melebihi kotak		

2	Diberi kartu peraturan permainan	-	
---	----------------------------------	---	---

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli media dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk menyempurnakan komponen media pembelajaran permainan monopoli IPS sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas VIII.

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-I MTs Nurul Ulum Malang.

Selain penilaian yang dilakukan oleh ahli isi dan ahli desain, penilaian juga dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di MTs Nurul Ulum Malang untuk menambah tingkat validitas produk. Guru tersebut adalah Ibu Riska S.pd Beliau adalah pengampu mata pelajaran IPS di kelas VIII-I. Data tersebut ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrument angket yang dapat dilihat pada tabel 4.10,4.11,4.12.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.10,4.11, sebagai berikut :

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-I

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_1$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Media pembelajaran	3	4	75	Cukup	Tidak

	memudahkan guru dalam mengajar pelajaran IPS				Valid	Revisi
2	Relevansi media pembelajaran dengan pembelajaran yang menyenangkan.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Media pembelajaran mmbuat siswa aktif di kelas	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan paparan materi dan soal pada media pembelajaran.	3	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian antar gambar dan materi pada media pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Media pmlajaran membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	3	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9	Jenis-jenis soal media pembelajaran telah sesuai dengan materi	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
10	Kemenarikan media pembelajaran.	4	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	30	40	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, dari hasil validasi dari pembelajaran guru kelas VIII data yang diperoleh adalah 75% yang artinya mdia pembelajaran permainan monopoli IPS cukup valid dan dapat digunakan.

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli pembelajaran guru kelas VIII terhadap media pembelajaran monopoli IPS yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, sehingga dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x 1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presenase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban dari validator

$\sum x 1$ = jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.11

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Valid	1	10
Cukup Valid	9	90

Dilihat dari tabel 4.10 dan 4.11, menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli pembelajaran IPS dinyatakan bahwa 10% dinyatakan valid yaitu pada item 10 dan 90% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 1,2,3,4,5,6,7,8,9.

b. Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli pembelajaran IPS yang dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12
Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Ibu Riska Nasrullah, S.Pd	a. Penulisan soal sebaiknya diperbaiki b. Bahan ajar sudah bagus dan menarik

Semua data hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli pembelajaran guru kelas VIII-I dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi dan berguna untuk penyempurnaan komponen media pembelajaran permainan monopoli IPS kepada siswa kelas VIII-I.

C. Hasil Perbandingan Ujicoba Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

1. Penyajian Data Hasil Ujicoba Lapangan

Data validasi diperoleh dari hasil ujicoba bahan ajar yang dilaksanakan pada hari minggu April 2017. Ujicoba dilaksanakan di kelas VIII-I (kelas eksperimen) MTs Nurul Ulum Malang. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil ujicoba :

Tabel 4.13
Responden Ujicoba Lapangan

Responden	Nama Responden
1	Alfina Salsyabila
2	Queen Latifa
3	Nusulur Rahmah

4	Rochimatul Oktavia Putri
5	Azzah Ashila
6	Andita Hani Hidayat
7	Amilatul Khoiriyah
8	Liza Amelia
9	Anisa Agustina
10	Wanda Octaviani
11	Nur Azizah Asyafitri
12	Zannuba Arifa
13	Angelina Artianti
14	Riski Septinawati
15	Rachma Dwi Septina
16	Nur Laili Niswatun
17	Adelia A
18	Indri Septiya Kurniasari
19	Siti Nur Anisa
20	Anisah Nabila Putri
21	Nadhilatun Aisiyah
22	Sabila Nada Ayuni
23	Imroatul Azizah
24	Fathimatuz Zahroh

2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berikut adalah hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII-H sebagai kelas kontrol yakni yang tidak menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dan siswa kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan :

a. Penyajian Data Hasil Penilaian Kelas Kontrol

Tabel 4.14
Hasil Penilaian Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Rina Nur Fadiya	51	61
2	Nurisya Amelia	64	66
3	Aulia Bisri	66	82
4	Zein Safira	45	69
5	Amelia Rosyda	57	70
6	Laili Naimah	64	79
7	Fatimatuz Zahro	44	66
8	Septi Virgie Amelia	64	80
9	Aisyatur Ridho	70	77
10	Anandika Fani	70	80
11	Zahrof Raina Shofi	45	77
12	Alfiatur Munawaroh	66	74

13	Laili Naimah	64	78
14	Fatimatuz Zahro	43	70
15	Sabrina Dwi Mutiara	48	78
16	Alysa Catryne Farah	57	63
17	Yuki Eriko	62	72
18	Fina Zahroh Mabror	56	61
19	Nashwa Talida	69	80
20	Indah Putri Dayanti	51	72
21	Endah Maya Sari	64	66
22	Sanniya Huwaidah Bilqis	66	77
23	Maferindah Sariatul	56	77
24	Thalita Athia Tsabita	56	65
Jumlah		1398	1740
Rata-rata		1398 : 24 =58,2	1740 : 24 = 72,5

b. Hasil Penilaian Kelas Eksperimen

Tabel 4.15

Hasil Penilaian Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Alfina Salsyabila	67	81
2	Queen Latifa	65	78

3	Nusulur Rahmah	44	84
4	Rochimatul Oktavia Putri	67	77
5	Azzah Ashila	44	78
6	Andita Hani Hidayat	46	84
7	Amilatul Khoiriyah	65	76
8	Liza Amelia	39	67
9	Anisa Agustina	70	80
10	Wanda Octaviani	60	84
11	Nur Azizah Asyafitri	56	76
12	Zannuba Arifa	71	90
13	Angelina Artianti	55	85
14	Riski Septinawati	44	75
15	Rachma Dwi Septina	76	91
16	Nur Laili Niswatun	60	80
17	Adelia A	65	76
18	Indri Septiya Kurniasari	76	87
19	Siti Nur Anisa	71	86
20	Anisah Nabila Putri	78	88
21	Nadhilatun Aisiyah	55	68
22	Sabila Nada Ayuni	45	60
23	Imroatul Azizah	50	88

24	Fathimatuz Zahroh	58	70
Jumlah		1427	1899
Rata-rata		1427 : 24 = 59,4	1899 : 24 = 79,1

Data nilai *pre-test* menunjukkan sejauh mana pengetahuan awal siswa sebelum diberi perlakuan, baik kelas kontrol maupun eksperimen. Selain itu, data hasil *pre-test* juga digunakan untuk mencari tahu apakah siswa dari dua kelas yang akan digunakan sebagai obyek penelitian memiliki aspek pengetahuan setara.

Tabel 4.16
Nilai Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1	Kontrol	24	43	70	58,2
2	Eksperimen	24	39	76	59,4

Pada kelas kontrol ini terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 70 dengan rata-rata sebesar 58,2. Tidak berbeda jauh dengan dengan kelas eksperimen yaitu nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 76 dengan rata-rata sebesar 59,4. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa kelas yang dipilih telah memenuhi kriteria sebagai kelas kontrol dan eksperimen karena memiliki pengetahuan awal yang setara.

Data nilai post-test menunjukkan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas kontrol diajar diajar dengan menggunakan sumber belajar berupa buku ajar yang telah tersedia, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan. Setelah itu, kedua kelas tersebut diberi post-test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi guna meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan bahan ajar yang berbeda.

Tabel 4.17
Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1	Kontrol	24	61	82	72,5
2	Eksperimen	24	60	91	79,1

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 61 dan nilai tertinggi adalah 82 dengan rata-rata 72,5. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 91 dengan rata-rata sebesar 79,1. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar siswa setara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan uji *gain score* pada masing-masing kelas sampel.

Tabel 4.18
Data Hasil Belajar (*Gain Score*)

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>	<i>Gain Score</i>
1	Kontrol	24	58,2	72,5	14,3
2	Eksperimen	24	59,4	79,1	19,7

Berdasarkan *ujigain score* dapat diketahui bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3, sedangkan kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mengalami peningkatan sebesar 19,7.

Langkah Uji-t

Data nilai *post-tes* dari kelas kontrol dan eksperimen selanjutnya dianalisis melalui uji-t dua sampel (*Paired Sampel t-Test*) dengan bantuan program SPSS 17. Berdasarkan uji beda (uji-t) menggunakan SPSS 17 menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas kontrol adalah 72,5 dan kelas eksperimen 79,1. Dalam mengambil keputusan, dapat dilihat dari signifikansi, apabila $0,000 \leq 0,05$ = sangat signifikan. Hal ini berarti bahwa hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sekaligus membuktikan bahwa media pembelajaran permainan monopoli ini efektif digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang.

Uji hipotesa dilakukan dengan menghitung manual taraf signifikan 0,05. Selain itu penghitungan secara manual juga digunakan untuk membuktikan bahwa hasil penghitungan menggunakan SPSS ataupun rumus memiliki hasil yang sama. Berikut adalah hasil penghitungan dengan menggunakan rumus :

1. Langkah pertama yaitu melihat H_1 dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_1 = Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelas control dan eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelas control dan eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan.

2. Langkah kedua yaitu mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

\bar{d} = rata-rata beda

S = standar deviasi

n = jumlah subjek

3. Langkah ketiga yaitu menentukan uji-t

H_1 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak signifikan artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak.

4. Langkah keempat yaitu menghitung hasil *post-test* kelas control dan eksperimen.

Tabel 4.19
Hasil Penghitungan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No Responden	Kelas Kelas		(x1-x2)	d	d ²
	Kontrol	Eksperimen			

1	61	81	-20	20	400
2	66	78	-12	12	144
3	82	84	-2	2	4
4	69	77	-8	8	64
5	70	78	-8	8	64
6	79	84	-5	5	25
7	66	76	-10	10	100
8	80	67	13	-13	169
9	77	80	-7	7	49
10	80	84	-4	4	16
11	77	76	1	-1	1
12	74	90	-16	16	256
13	78	85	-7	7	49
14	70	75	-5	5	25
15	78	91	-13	13	169
16	63	80	-17	17	289
17	72	76	-4	4	16
18	61	87	-26	26	676
19	80	86	-6	6	36
20	72	88	-16	16	256
21	66	68	-2	2	4

22	77	60	17	-17	28
23	77	88	-11	11	121
24	65	70	-5	5	25
Jumlah	1740	1899	$\Sigma d = 173$		2986
Rata-rata	72,5	79,1			

Analisis hasil post test kelas VIII-H (kontrol) dan kelas VIII-I (eksperimen) dengan rumus uji-t adalah sebagai berikut :

$$\bar{d} = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$\bar{d} = \frac{173}{24} = 7,20$$

$$S = \sqrt{\frac{n \Sigma d^2 - (\Sigma d)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{8.30457 - (173)^2}{24(24-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{8.3045 - 29929}{24(23)}}$$

$$= \sqrt{\frac{800528}{552}}$$

$$= \sqrt{1450.23} = 87,30$$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{a}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{7,20}{\frac{87,30}{\sqrt{24}}}$$

$$= \frac{7,20 \times \sqrt{24}}{87,30}$$

$$= \frac{7,20 \times 4,89}{87,30}$$

$$= \frac{35,20}{87,30}$$

$$= 4,32$$

5. Langkah kelima adalah menentukan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{tabel} = t_{\alpha; db}$$

$$db = N - 1$$

$$= 24 - 1$$

$$= 23$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05; 23} = 2,020$$

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$$t_{hitung}(4,32) > t_{tabel}(2,020)$$

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Pengembangan Produk

Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Media ajar dapat berfungsi sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan bagi siswa media pembelajaran digunakan sebagai pedoman untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.⁴⁴

Pada umumnya hasil Belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Secara eksplisit ketiga aspek tersebut tidak dipisahkan satu sama lain. Apapun jenis mata ajarnya selalu mengandung tiga aspek tersebut namun memiliki penekanan berbeda. Untuk aspek kognitif lebih menekankan teori, aspek psikomotorik menekankan pada praktek dan kedua aspek tersebut selalu mengandung aspek afektif.⁴⁵ Data dari hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dijaring, dikumpulkan, dan kemudian dianalisis melalui prosedur dan alat penilaian sesuai dengan kompetensi/pencapaian indikator yang akan dicapai.⁴⁶

⁴⁴ Andy Sapta, 2009, Pengembangan Media PEMBELAJARAN, (Online), (<http://andy.sapta.blogspot.com/2009/01/pengembanganmediapembelajaranhtml>) diakses 22 Mei 2017

⁴⁵ Mimin Haryanti, *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Perdasas Press, 2007), hlm.22

⁴⁶ Ibid, hlm, 16

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki spesifikasi pembelajaran berbasis permainan monopoli. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa untuk belajar IPS

Hasil pengembangan produk bahan ajar berupa media ini dimaksudkan untuk pelengkap atau pendamping buku LKS yang sudah ada. Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli ini khusus hanya memuat satu materi saja yakni, materi Pross Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dilengkapi dengan materi materi yang dibutuhkan siswa pada pembelajaran IPS.

Spesifikasi produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini berbentuk pengembangan media visual yang disusun semenarik mungkin dengan desain yang bertema kemerdekaan Indonesia, adapun komponen-komponen hasil spesifikasi produk berbasis permainan monopoli IPS ini sbagai berikut :

1. Cover
2. Papan Permainan
3. Kartu Hak Milik
4. Kartu Doorprize
5. Kartu Pertanyaan
6. Uang-uangan
7. Pion

8. Dadu

9. Kartu Aturan Permainan

Prosedur pengembangan media ajar ini ditempuh melalui beberapa tahap meliputi :

1. Tahap pra-pengembangan produk dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar.
2. Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan bahan ajar.
3. Tahap validasi dengan melakukan validasi isi, validasi media, dan ahli pembelajaran.
4. Tahap revisi produk untuk penyempurnaan bahan ajar. Apabila bahan ajar sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan.
5. Tahap uji coba produk dengan melakukan uji coba kepada siswa dengan menggunakan produk hasil pengembangan.

Pengembangan media ajar ini melalui tiga validasi dari 3 ahli, yakni ahli materi IPS khususnya sejarah, ahli desain produk, dan ahli pembelajaran IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan yang telah dikembangkan. Setelah bahan ajar divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut menunjukkan kriteria valid dari para ahli materi IPS, ahli pembelajaran, dan ahli desain produk. Sehingga pada bahan ajar berbasis permainan monopoli ini tidak dibutuhkan revisi.

B. Analisis Hasil Validasi

Analisis hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh dosen IPS ahli sejarah sebagai ahli isi materi IPS. Tahap kedua dilakukan oleh ahli desain sebagai ahli media yang telah berkompeten di dalam teknologi. Tahap yang ketiga dilakukan oleh ahli pembelajaran IPS yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Dan tahap terakhir untuk validasi media ajar yang dilakukan kepada 24 koresponden yaitu siswa kelas VIII-I.

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dari beberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase yang didasarkan pada ketentuan kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut :

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70-85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut :

- a. Skor 1 untuk sangat tidak jelas, sangat tidak sesuai, sangat tidak relevan, sangat tidak sistematis, sangat tidak memotivasi, sangat tidak dapat mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil ahli isi mata pelajaran sejarah IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut :

- a. Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku sangat jelas dan sangat relevan.
- b. Ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran cukup jelas dan relevan.
- c. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sangat jelas dan sangat relevan.
- d. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan SK- KD yang ada sangat tepat
- e. Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan materi
- f. Relevansi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sudah relevan.

- g. Media pembelajaran yang digunakan sangat menarik untuk digunakan siswa.
- h. Kualitas soal pada media pembelajaran sangat memberikan motivasi bagi siswa untuk dapat belajar lebih giat lagi.
- i. Soal yang diberikan sudah sangat sesuai dengan materi pembelajaran.
- j. Materi pada komponen media pembelajaran yang dibahas sudah sangat mendalam bagi siswa.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen sejarah sebagai ahli materi, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$p = 95\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 95%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualitas valid sehingga buku ajar tidak perlu dilakukan revisi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan kuesoner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut :

Tabel 5.2
Kriteria Penskoran Angket Validasi Media

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
----------------	-------------------	------------

85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70-85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Paparan data hasil validasi ahli desain media terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk kelas VIII adalah sebagai berikut :

- a. Model desain pada media pembelajaran yang digunakan cukup menarik dan bagus.
- b. Gambar yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan pembahasan.
- c. Desain pewarnaan yang diterapkan pada media pembelajaran sudah sudah bagus.
- d. Desain gambar yang diterapkan pada desain sudah cukup menarik bagi siswa dan yang memainkan.
- e. Penempatan gambar pada media pembelajaran sangat tepat dan pas.
- f. Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan desain yang lainnya.
- g. Penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi sangat konsisten.

- h. Penggunaan variasi jenis, ukuran, bentuk, dan huruf pada media pembelajaran sudah sesuai.
- i. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah cukup jelas untuk dipahami oleh siswa.
- j. Desain cover pada media pembelajaran sudah cukup menarik.

Dari angket yang diisi oleh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli media , dapat dihitung persentase kevalidan media ajar dan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$p = 80\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi valid sehingga media ajar tidak diperlukan revisi.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi bberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase yang dilakukan pada ketentuan tingkat kevalidan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar digunakan criteria kualifikasi penilaian sebagai berikut :

Tabel 5.3
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Ahli Pembelajaran

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70-85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar pelajaran IPS
- b. Relevansi pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan media ini.
- c. Media pembelajaran membuat siswa aktif di kelas.
- d. Ketepatan ukuran huruf pada media pembelajaran tepat.
- e. Kejelasan paparan materi dan soal pada media pembelajaran tepat dan sesuai.
- f. Kesesuaian gambar dan materi pada media pembelajaran sesuai.
- g. Media pembelajaran membantu7 pemahaman siswa erhadap materi pembelajaran.
- h. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sesuai.
- i. Jenis-jenis soal media pembelajaran telah sesuai materi.
- j. Kemenarikan media pembelajaran sangat menarik.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen guru kelas VIII mata pelajaran IPS. Dapat dihitung tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$p = 75\%$$

C. Analisis Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Perbandingan nilai hasil belajar dapat dilihat dari nilai *post-test* yang diberikan pada masing-masing kelas yang menggunakan media permainan monopoli IPS (Eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli IPS (kontrol). Hasil nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.17 dengan responden siswa masing-masing 24 responden.

Pada tabel 4.18 dapat dilihat hasil belajar siswa kelas kontrol rata-rata nilai *post-test* sebesar 72,5% dan kelas eksperimen yang diajar dengan media pembelajaran permainan monopoli IPS diperoleh nilai *post-test* sebesar 79,1 %. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan eksperimen menggunakan *uji gain score* dapat diketahui bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS mengalami peningkatan sebesar 19,7%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran monopoli IPS lebih meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS.

Selanjutnya, perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen juga dapat dilihat dengan menggunakan rumus uji-t yang dapat dilihat pada tabel 4.19 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_1 diterima dan H_0 Ditolak. Sehingga dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa x_2 lebih tinggi dari x_1 ($72,5 > 79,1$). hal tersebut menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari data *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari pada menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari pada *post-test* kelas control sekaligus menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Media Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran IPS khususnya sejarah untuk kelas VIII SMP/MTs dengan materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia terdapat komponen-komponen yang ada dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Cover
- b. Papan Permainan
- c. Kartu Hak Milik
- d. Kartu Doorprize
- e. Kartu Pertanyaan
- f. Uang-uangan
- g. Pion
- h. Dadu
- i. Kartu Peraturan Permainan

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa media cetak sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga media pembelajaran berbasis

permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya sejarah pada materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

2. Deskripsi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil presentase 79,1%. Persentase tersebut berupa pada kualifikasi valid. Hasil penilaian pada uji lapangan menunjukkan tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran IPS khususnya sejarah yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII sudah layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penilaian terhadap uji coba lapangan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu perbaikan atau revisi. Akan tetapi kritik dan saran yang disampaikan oleh responden perlu dikembangkan menjadi semakin baik.

Pada pelaksanaan hasil pengembangan uji coba lapangan menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah mencapai 59,4% . Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen 79,1%. Sedangkan pada kelas control diketahui nilai rata-rata *pre-test* 58,2% dan nilai rata-rata *post test* 72,5%.

Perbedaan rata-rata siswa kelas control dan siswa kelas eksperimen dapat dilihat dengan uji *gain score* dapat diketahui bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen yang diajar dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mengalami peningkatan sebesar 19,7%.

Adanya perbedaan peningkatan hasil pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mencapai penilaian peningkatan 19,7% sedangkan kelas control 14,3% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang.

B. Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS khususnya mata pelajaran sejarah kelas VIII SMP/MTs. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni : saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilaksanakan, maka untuk mengoptimalkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli berikut :

- a. Guru diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini.
- b. Lembaga pendidikan dan pihak yang berwenang diharapkan mampu merealisasikan pembelajaran tersebut, karena media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut :

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang lain sesuai dengan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Dosen FIP-IKIP Malang. 1987. *Pengantar Dasar-dasar pendidikan Surabaya : usaha nasional]*
- Trianto, 2010 *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-progresif*, Jakarta: Prenanda Media
- Depdiknas, 1992. *Himpnan Perundang-undangan Republik Indonesia*, Humas Depdiknas, Humas Depdiknas
- Sanjung, 2013 *faktor-faktor yang Menurunkan Motivasi Siswa*(www.Sanjungblog-friendster.com2013)
- Uyun, Firatul. 2010. *Pengembangan buku ajar Pembeajaran Al-Quran Hadis denn pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 MIN Malang*. Thesis, Malang : Program Pascasarjana UIN Maliki Malang.
- Ngalim, Purwanto. 1997. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012 *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*.Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hamalik,Oemar.2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Mudjiyono,Dimayati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran* .Jakara: PT Rineka Cipta.
- Wahyuni, BaharuddindanEsaNur.2012.*TeoriBelajar&Pembelajaran*.Jogjakara: AR-Ruzz Media
- Karlina, Riza. 2014.*Penerapan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stay (TS-TS) UNTUK Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII A Di SMP Islam NU 01 Pujon*”, Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Trianto 2010, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputan Pers.

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
Haryanti, Mimin. 2007. *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Perdesa Pers.

Sudjana, nana. 1997. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar baru.

Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.





LAMPIRAN I

Surat Izin dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Amor : Un.3.1/TL.00.1/ 361 /2017
 at : Penting
 mpiran : -
 : **Izin Penelitian**

13 Maret 2017

Kepada
 Yth. Kepala MTs Nurul Ulum Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Tsuaibatul Islamiyah
 NIM : 12130012
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester -- Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang**

Lama Penelitian : April sampai dengan Juni (3 bulan)
 diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.
 Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.
 NIP. 19651112 199403 2 002

embusan :
 Yth. Ketua Jurusan PIPS
 Arsip



LAMPIRAN II

Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AR-ROHMAH PONPES NURUL ULUM

“MTs. NURUL ULUM”

STATUS : TERAKREDITASI A

kte Notaris: Mohammad Shodiq, SH No.05/1999 Tanggal 11 Oktober 1999



Alamat : Jl. Satsuitubun 17 Telp. 0341-835281, 803324 Kec. Sukun Kota Malang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 65 / PP.01.1 / M.1B / V / 2017

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. Moh Mungiz, M.Pd**
 Jabatan : **Kepala Madrasah**
 Alamat : **Sonosari 17 RT. 48 RW. 09 Telp. 0341-831805**
Kebonagung Pakisaji Malang.

menerangkan bahwa

Nama : Tsuaibatul Islamiyah
 Jenis Kelamin : **Perempuan**
 Tempat Tgl. Lahir : **Pasuruan, 15 Agustus 1994**
 NIM : **12130012**
 Fak / Jurusan : **Tarbiyah / Pendidikan IPS**
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

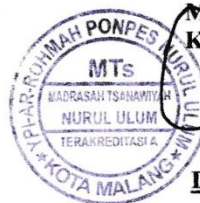
yang bersangkutan telah mengadakan penelitian dengan judul
”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli
Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan
Indonesia Kelas VIII di MTs. Nurul Ulum Malang.”

Demikian surat keterangan yang kami buat, semoga dapat dipergunakan
 sebagaimana mestinya, atas perhatiannya diucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 23 Mei 2017

Kepala



Drs. Moh Mungiz, M.Pd



LAMPIRAN IV

Rencana Perencanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTs Nurul Ulum
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	: VIII/2
Tema	: Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sub Tema	: Persiapan dan Proklamasi Kemerdekaan
Alokasi Waktu	: 4 x 40 Menit (2x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
1
- KI Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
2
- KI Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
3
- KI Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori
4

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik)
- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang Proses Peristiwa Kemerdekaan Indonesia dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang

C. Indikator

1. Menjelaskan terbentuknya BPUPKI
2. Menjelaskan terbentuknya PPKI
3. Menjelaskan Peristiwa Rengasdengklok
4. Menjelaskan Persiapan Teks Proklamasi
5. Menjelaskan Pelaksanaan Upacara Kemerdekaan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktivitas pembelajaran siswa dapat :

1. Menjelaskan terbentuknya BPUPKI
2. Menjelaskan terbentuknya PPKI
3. Menjelaskan Peristiwa Rengasdengklok
4. Menjelaskan Persiapan Teks Proklamasi
5. Menjelaskan Pelaksanaan Upacara Kemerdekaan Indonesia

E. Materi Pembelajaran

1. Terbentuknya BPUPKI
2. Terbentuknya PPKI
3. Peristiwa Rengasdengklok
4. Persiapan Teks Proklamasi
5. Pelaksanaan Upacara Kemerdekaan Indonesia

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
 Metode : Diskusi, dan Tanya-jawab
 Media : Alat tulis, Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli

G. Sumber Belajar

1. Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII
2. Referensi lain yang relevan.

3. Internet (jika tersedia)
4. Peta Indonesia
5. Atlas Indonesia
6. Buku Teks Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII
7. Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII
8. Ensiklopedia IPS
9. Media Pembelajaran Monopoli IPS
10. Lingkungan sekitar

H. Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (menghayati ajaran agama) • Memeriksa kehadiran peserta didik • Apersepsi • Menyampaikan secara singkat garis besar materi yang akan disajikan selama pembelajaran. • Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran (rasa ingin tahu) • Guru menampilkan beberapa permasalahan dalam kehidupan terkait materi pembelajaran dalam bentuk gambar atau video. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati Melakukan pengamatan dan mendiskusikan tentang proses persiapan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Permainan Monopoli</p>	60 menit

	<p>Menanya Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan hasil pengamatan terkait materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia .</p> <p>Mencoba/mengeksplorasi/mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengumpulkan informasi dari Tanya-jawab yang dilakukan dengan berdiskusi setelah melakukan aktivitas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli • Siswa berdiskusi secara berkelompok untuk mengidentifikasi dan menganalisis ragam informasi yang diperoleh, kemudian dijadikan bahan untuk menyimpulkan tentang materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia. <p>Mengasosiasikan Siswa menyusun hasil diskusi tentang proses persiapan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh dengan mempresentasikan secara lisan atau tulisan. • Guru memberikan penegasan terhadap hasil pembelajaran siswa 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas 2. Umpan-balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 	10 menit


	4. Menutup pelajaran dengan berdoa bersama dilanjutkan dengan memberi salam	
--	---	--

I. Penilaian

No.	Kompetensi	Teknik	Instrumen	Keterangan
1.	KI 1 dan KI 2	Observasi	• Lembar observasi	Terlampir
2.	KI 3	Tes tertulis	• Uraian	Terlampir
3.	KI 4	Observasi	• Lembar observasi	Terlampir



Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Riska Nasrullah, S.Pd

Malang, April 2016
Peneliti



Tsuaibatul Islamiyah



Penilaian KI 1

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL (LEMBAR OBSERVASI)

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa *Lembar Observasi*. Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan instrument yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati. Pada jenjang SMP/MTs, kompetensi sikap spiritual mengacu pada KI-1: *Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya*
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

B. Petunjuk Pengisian

Secara periodik, misalnya 1 atau 2 minggu sekali guru melakukan penilaian sikap spiritual peserta didik. Caranya, guru memberitanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut.

4 = *selalu*, apabila peserta didik selalu melakukan sesuai pernyataan.

3 = *sering*, apabila peserta didik sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya.

2 = kadang-kadang, apabila peserta didik kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukannya.

1 = tidak pernah, apabila peserta didik tidak pernah melakukannya.

C. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Kelas :
Semester :
Tahun Ajaran :
Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d.


No	Aspek Pengamatan
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu
2	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan
3	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi
4	Merasakan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari ilmu pengetahuan
5	Melaksanakan ibadah keseharian baik yang diwajibkan maupun yang dianjurkan sesuai dengan agama yang dianutnya
Jumlah Skor	



Lembar Observasi

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pengamatan					Jumlah	Rerata Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5				
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
Dst										

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Riska Nasrullah, S.Pd

Malang, April 2016
Peneliti



Tsuaibatul Islamiyah

Penilaian KI 2**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL
(LEMBAR OBSERVASI)****A. Petunjuk Umum**

1. Instrumen penilaian sikap sosial ini berupa *Lembar Observasi*. Sikap sosial yang dikembangkan pada Kompetensi Inti 2 di jenjang SMP/MTs meliputi:
 - a. jujur
 - b. kreatif
 - c. disiplin
 - d. tanggung jawab
 - e. toleransi
 - f. gotong royong
 - g. santun
 - h. responsif
 - i. pro aktif
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

B. Petunjuk Pengisian

Secara periodik, misalnya 1 atau 2 minggu sekali guru melakukan penilaian sikap sosial peserta didik. Caranya, guru memberitanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap sosial yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut.

- 4 = *selalu*, apabila peserta didik selalu melakukan sesuai pernyataan.
- 3 = *sering*, apabila peserta didik sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya.
- 2 = *kadang-kadang*, apabila peserta didik kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukannya.
- 1 = *tidak pernah*, apabila peserta didik tidak pernah melakukannya.

Guna memudahkan penilaian, guru dapat membaca indikator tiap-tiap aspek sosial sebagai berikut.

Tabel Daftar Deskripsi Indikator

Sikap dan Pengertian	Contoh Indikator
<p>1. Jujur adalah perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan • Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) • Mengungkapkan perasaan apa adanya • Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan • Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya • Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki
<p>2. Kreatif Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan ide/karya inovatif yang dipublikasikan/dipasarkan. • Menghasilkan ide/karya inovatif untuk kalangan sendiri/ skala kecil. • Memodifikasi dan menggabungkan beberapa ide/karya untuk menghasilkan gagasan/karya baru. • Mencoba membuat ide/karya dari contoh yang sudah ada.
<p>3. Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Datang tepat waktu • Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/ sekolah • Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan • Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar
<p>4. Tanggungjawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tugas individu dengan baik • Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan • Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat • Mengembalikan barang yang dipinjam • Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan • Menepati janji • Tidak menyalahkan orang lain utk kesalahan tindakan kita sendiri • Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh/diminta

<p>5. Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat • Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya • Dapat menerima kekurangan orang lain • Dapat mememaafkan kesalahan orang lain • Mampu dan mau bekerja sama dengan siapa pun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan • Tidak memaksakan pendapat atau keyakinan diri pada orang lain • Kesiediaan untuk belajar dari (terbuka terhadap) keyakinan dan gagasan orang lain agar dapat memahami orang lain lebih baik • Terbuka terhadap atau kesiediaan untuk menerima sesuatu yang baru
<p>6. Gotong royong adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah • Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan • Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan • Aktif dalam kerja kelompok • Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok • Tidak mendahulukan kepentingan pribadi • Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat/pikiran antara diri sendiri dengan orang lain • Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama
<p>7. Santun adalah sikap baik dalam pergaulan baik dalam berbahasa maupun bertingkah laku. Norma kesantunan bersifat <u>relatif</u>, artinya yang dianggap baik/santun pada tempat dan waktu tertentu bisa berbeda pada tempat dan waktu yang lain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghormati orang yang lebih tua. • Tidak berkata-kata <u>kotor</u>, <u>kasar</u>, dan <u>takabur</u>. • Tidak meludah di sembarang tempat. • Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat • Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain • Bersikap 3S (salam, senyum, sapa) • Meminta ijin ketika akan memasuki ruangan orang lain

	<p>atau menggunakan barang milik orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan
<p>8. Responsif Adalah kesadaran akan tugas yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Kepekaan yang tajam dalam menyikapi berbagai hal yang dihadapinya dan kepeahaman makna tanggungjawab yang harus dipikul adalah ciri utama kepribadiannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggap terhadap kerepotan pihak lain dan segera memberikan solusi dan atau pertolongan • Berperan aktif terhadap berbagai kegiatan sekolah dan/atau sosial • Bergerak cepat dalam melaksanakan tugas/kegiatan • Berfikir lebih maju terhadap segala hal
<p>9. Pro aktif Adalah sikap seseorang yang mampu membuat pilihan dikala mendapatkan <i>stimulus</i>. Seseorang yang bersikap proaktif mampu memberi jeda antara datangnya stimulus dengan keputusan untuk memberi respon. Pada saat jeda tersebut seseorang yang proaktif dapat membuat pilihan dan mengambil respon yang dipandang terbaik bagi dirinya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berinisiatif dalam bertindak terkait dengan tugas/pekerjaan atau sosial • Mampu memanfaatkan peluang yang ada • Memiliki motivasi untuk terus maju dan berkembang • Fokus pada hal-hal yang memungkinkan untuk diubah atau diperbaiki

C. Lembar Observasi

Kelas :

Semester :

TahunAjaran :

Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d.

No	Nama Peserta Didik	Sikap								Jumlah	Rerata Skor	Nilai	Keterangan
		Jujur	Kreatif	Disiplin	Tanggung Jawab	Toleransi	Gotong Royong	Santun	Responsif				

Penilaian KI 3

**INSTRUMEN PENILAIAN TES TERTULIS
(URAIAN)**

Soal:

1. Sebutkan dan Jelaskan penyebab kekalahan jepang dari sekutu dalam perang Asia Pasifik!
2. Jelaskan apa manfaat yang diperoleh dari Rengasdengklok!
3. Sebutkan isi teks proklamasi yang di tandatangani8 Ir. Soekarno dan Drs. Mohammmad Hatta atas nama bangsa Indonesia!
4. Apa arti dari *Dokuritsu junbi Cosakai* dan jelaskan kenapa jepang membentuknya!
5. Siapakah tokoh-tokoh yang ada pada pada persiapan kemerdekaan Indonesia ? sebutkan minimal 3 dan jelaskan peranannya !

PEDOMAN PENSKORAN

No.	Bentuk Soal	Jumlah Skor per Item	Jumlah Soal	Jumlah Skor Maksimum
I	Pilihan Ganda	-		
II	Menjodohkan	-		
III	Uraian	1	5	100
		2		
		3		
		4		
		5		
TOTAL			100	100

Skor total = 100

Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif
Memuaskan	> 80
Baik	68 – 79
Cukup	56 – 67
Kurang	< 55

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran


Riska Nasrullah, S.Pd

Malang, April 2016
Peneliti


Tsuaibatul Islamiyah

Penilaian KI 4**INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN
(LEMBAR OBSERVASI)****Rubrik Penilaian Diskusi**

No	Nama Peserta Didik	Pemahaman Materi 1 - 4	Kemampuan Mengemukakan Pendapat 1 - 4	Berkontribusi 1 - 4	Kemampuan Menerima Pendapat Teman 1 - 4	Jumlah Nilai
1						
2						
3						
4						
5						
Ds t						

Keterangan :

- A. Skor rentang antara 1-4
 1. = kurang
 2 = cukup
 3 = baik
 4 = amat baik
- B. Nilai = jumlah nilai dibagi 4

Rubrik Penilaian keterampilan (Presentasi)

No.	Nama Peserta Didik	Kemampuan Presentasi 1 - 4	Kemampuan Berargumentasi 1 - 4	Kemampuan Menjawab 1 - 4	Penguasaan Materi 1 - 4	Jumlah Nilai
1						
2						
3						

Keterangan :

A. Skor rentang antara 1-4

1. = kurang

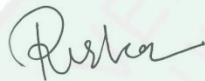
2 = cukup

3 = baik

4 = amat baik

B. Nilai = jumlah nilai dibagi 4

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



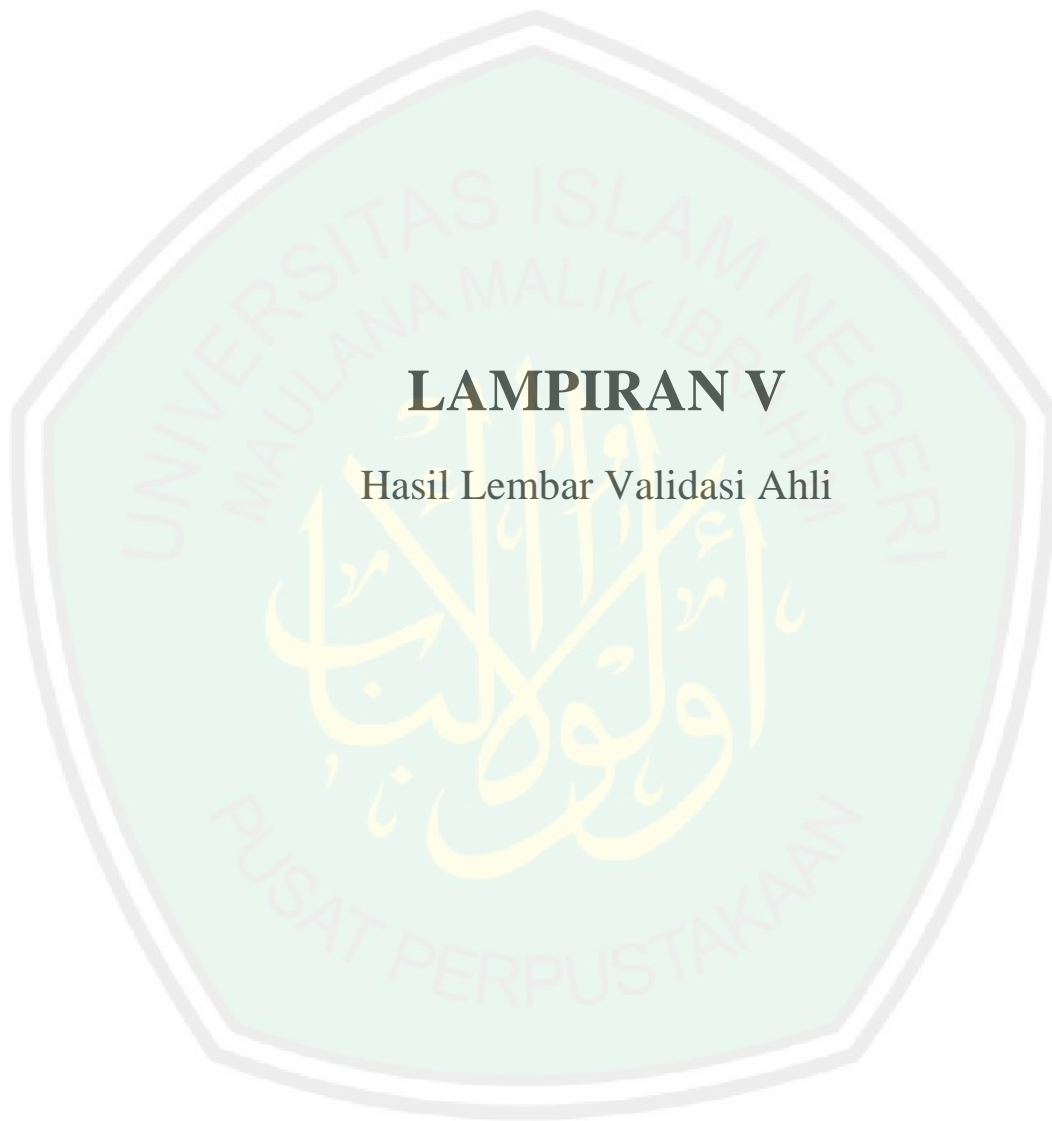
Riska Nasrullah, S.Pd

Malang, April 2016
Peneliti



Tsuaibatul Islamiyah





LAMPIRAN V

Hasil Lembar Validasi Ahli

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI IPS MATERI PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN
INDONESIA**

Pada Yth

Anik Rachmaniah, S.Sos, M.Si

Materi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Malang, kami sedang mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas VIII MP/MTs.

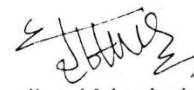
Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, kami memohon kesediaan bapak/ibu untuk berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang materi pada media yang sedang kami kembangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuannya kami ucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Malang, 28 Maret 2016

Hormat kami,



Tsuaibatul Islamiyah

FORMAT VALIDASI AHLI MATERI IPS

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia kelas VII di MTs nurul ulum malang

Penyusun : Tsuaibatul Islamiyah

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Validasi ke :

A. Identitas Validator

Nama : ANIEK RAHMANIAH

Jabatan : DOSEN P.IPS

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2 - ILMU - SOSIAL

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI IPS MATERI PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN
INDONESIA**

B. Petunjuk Pengisian

Skala Penilaian	Keterangan
1	Tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, tidak mudah.
2	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

C. Berikan tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

No	Indikator	1	2	3	4
1	Bagaimana kemenarikan model desain media pembelajaran ?			√	
2	Bagaimana kesesuaian gambar pada media pembelajaran ?			√	
3	Bagaimana desain pewarnaan media pembelajaran ?			√	
4	Bagaimana kemenarikan desain gambar pada media pembelajaran ?			√	
5	Bagaimana ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran ?			√	
6	Bagaimana kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran ?				√
7	Bagaiman konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan maeri ?				√
8	Bagaimana kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf pada media			√	

	sesuai dengan materi ?				
10	Bagaimana kedalaman pembahasan materi pada komponen media pembelajaran ?			✓	

Mohon berikan komentar dan saran tentang media berbasis permainan monopoli dalam pelajaran IPS

No	Halaman/bagian	Komentar pada media	Saran
①		Perfeksyaan & yg dibenikan di media masih berupa pertanyaan utk mengi-	Materi diperluas utk mendapatkan
		ngat saja, belum berupa penalaran.	Pemahaman pd siswa
			- pertanyaan/ soal berupa penalaran

Malang... 20/4... 2017

(Signature)

(A. NIEC RAHMANIAH)

NIP. 197203202003012004

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI IPS MATERI PROSES PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA**

pada Yth

Umamah M.Pd

li Madia

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

alang

ssalamu'alaikum Wr. Wb

engan hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam egeri Malang, kami sedang mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis ermainan monopoli IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas VIII MP/MTs.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, kami memohon kesediaan bapak/ibu untuk erkenan memberikan penilaian dan masukan tentang materi pada media yang sedang kami embangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuannya kami ucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Malang, 28 Maret 2016

Hormat kami,



Tsuaibatul Islamiyah

FORMAT VALIDASI AHLI MEDIA IPS

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia kelas VII di MTs nurul ulum malang

Penyusun : Tsuaibatul Islamiyah

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Validasi ke :

A. Identias Validator

Nama : Ulumanah

Jabatan : Dosen

Instansi : Uin Malang

Pendidikan : S-2 MPI

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI ISI MEDIA BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI IFS MATERI PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA

B. Petunjuk Pengisian

Skala Penilaian	Keterangan
1	Tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, tidak mudah.
2	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

C. Berikan tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai


No	Indikator	1	2	3	4
1	Bagaimana relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku ?				√
2	Bagaimana ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran ?				√
3	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami ?			√	
4	Bagaimana kesesuaian media pembelajaran dengan KI-KD ?				√
5	Bagaimana kesesuaian media pembelajaran dengan materi ?			√	
6	Apakah media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ?			√	
7	Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran ?				√
8	Bagaimana kualitas soal pada media pembelajaran ?			√	
9	Apakah jenis-jenis soal media pembelajaran telah			√	

	pembelajaran ?				
9	Bagaimana kejelasan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ?			✓	
10	Bagaimana desain cover pada media pembelajaran ?			✓	

D. Mohon berikan komentar dan saran tentang media berbasis permainan monopoli dalam pelajaran IPS

No	Halaman/bagian	Komentar pada media	Saran
1	papan pion	Poin terlalu besar, melebihi kotak	ganti pion
2		Tidak ada aturan permainan	dibankan kartu aturan permainan

Malang, 2 April 2017


 (....., N.pd)
 NIP.

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN IPS
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI IPS MATERI
PROSES PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA**

A. Identitas

Nama Riska nasrullah, S.Pd
 NIP
 Jabatan Guru IPS Kelas VIII
 Bidang Studi IPS

B. Petunjuk Pengisian

Skala Penilaian	Keterangan
1	Tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, tidak mudah.
2	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

C. Berikan tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

No	Indikator	1	2	3	4
1	Bagaimana media pembelajaran ini memudahkan anda dalam mengajar pelajaran IPS ?			√	
2	Bagaimana relevansi media pembelajaran dengan pembelajaran yang menyenangkan ?			√	
3	Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dikelas ?			√	
4	Bagaimana ketepatan ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran ?			√	
5	Bagaimana kejelasan paparan materi dan soal pada			√	

	media pembelajaran ?				
6	Bagaimana kesesuaian gambar dan materi pada media pembelajaran ?			✓	
7	Apakah media pembelajaran membantu anda dalam memantapkan pemahaman siswa ?			✓	
8	Bagaimana kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran ?			✓	
9	Apakah jenis-jenis soal media pembelajaran telah sesuai dengan materi ?			✓	
10	Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran ?			✓	

D. Mohon terikan komentar dan saran tentang media berbasis permainan monopoli dalam pelajaran IPS

.....
 Menarik, dan dapat memotivasi belajar siswa.

Malang, 2 April2017

Riska
 (.....Riska Masnillah S.Pd.....)

NIP.



LAMPIRAN VI

Angket Hasil Uji Coba Lapangan

**ANGKET TANGGAPAN SISWA
PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
IPS**

Nama : Adelia Zisyan Mardiyah Fauziah
Kelas : 81

1. Berilah tanda centang pada alternative jawaban yang kamu anggap paling sesuai.

No	Pernyataan	Tidak baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik
1.	Menurutmu, apakah media pembelajaran permainan monopoli menarik ?				✓
2.	Apakah jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran mudah dipahami ?			✓	
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli mudah dipelajari?				✓
4.	Dengan menggunakan permainan monopoli apakah kamu termotivasi untuk lebih giat belajar IPS ?			✓	
5.	Apakah paparan materi dan soal pada media pembelajaran sudah jelas ?			✓	
6.	Apakah dengan belajar menggunakan media permainan monopoli dapat membantumu dalam menetapkan pemahaman ?				✓
7.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran atau permainan membantumu menyukai pelajaran IPS ?				✓

3. Berilah komentar kesan dan pesan setelah menggunakan Media pembelajaran Permainan monopoli !

Saya suka dengan pelajaran yang menggunakan model pembelajaran dan menggunakan permainan seperti board game

.....
.....
.....

**ANGKET TANGGAPAN SISWA
PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
IPS**

Nama : Andita Hani
Kelas : VIII 1

A. Berilah tanda centang pada alternative jawaban yang kamu anggap paling sesuai.

No	Pernyataan	Tidak baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik
1.	Menurutmu, apakah media pembelajaran permainan monopoli menarik ?				✓
2.	Apakah jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran mudah dipahami ?		✓		
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli mudah dipelajari?			✓	
4.	Dengan menggunakan permainan monopoli apakah kamu termotivasi untuk lebih giat belajar IPS ?				✓
5.	Apakah paparan materi dan soal pada media pembelajaran sudah jelas ?				✓
6.	Apakah dengan belajar menggunakan media permainan monopoli dapat membantumu dalam menetapkan pemahaman ?				✓
7.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran atau permainan membantumu menyukai pelajaran IPS ?			✓	

B. Berilah komentar kesan dan pesan setelah menggunakan Media pembelajaran Permainan monopoli !

saya sangat tertarik dengan permainan monopoli dan dengan bermain
dapat menambah ilmu yang belum saya mengerti
.....
.....
.....



LAMPIRAN VII

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa dan Angket

Soal Latihan.

Nama : ROCHIMATU DIKAVIA PUTRI LIAMI

Kelas : 8 (1)

Kerjakan soal-soal berikut ini dengan singkat, jelas, dan benar !

1. Sebutkan dan jelaskan penyebab kekalahan Jepang dari Sekutu dalam perang Asia Pasifik!
2. Jelaskan apa manfaat yang di peroleh dari peristiwa Rengasdengklok !
3. Sebutkan isi teks proklamasi yang di tandatangi Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta atas nama bangsa Indonesia!
4. Apa arti dari *Dokuritu Junbi Cosakai* dan jelaskan kenapa Jepang membentuk Dokuritu Junbi Cosakai!
5. Siapakah tokoh-tokoh yang ada pada persiapan kemerdekaan Indonesia dan sebutkan minimal 3 dan jelaskan perannya !

Jawab

Perang Jepang perang dunia ke II. Pada saat itu Jepang melakukan pemboman di dua kota yaitu Nagasaki dan Hiroshima. Kemudian sultan Soekarno mendengar lewat radio bahwa Jepang telah ~~bertak~~ menandatangani terhadap Sekutu. Soekarno dapat segera membuat teks proklamasi dan segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Soekarno dan Hatta Indonesia menyatakan ^{dengan ini} kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai urusan ketahanan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara secepatnya dan dalam bentuk yang sederhana - singkatnya.

Jakarta, 17-8-45

Aris Nana Bangsa Indonesia

Soekarno-Hatta.

Dokuritu Junbi Cosakai dalam bahasa Indonesia berarti BPUPKI. Sebuah organisasi bertujuan untuk menyelidiki hal-hal yang berhubungan dengan ~~ke~~ persiapan kemerdekaan Indonesia.

Soekarno => sebagai ketua dalam panitia PPKI sekaligus tokoh yang membarukan teks proklamasi
 Hatta => wakil panitia PPKI dan pendamping Ir Soekarno dalam memproklamasikan kemerdekaan
 N. Widyadinirata => tokoh yang turut serta menandatangani teks proklamasi di pada saat peristiwa Rengasdengklok

30-9-17

60

Soal Latihan.

Nama : Thalita 'Athia Tsabita "

Kelas : 8 H

Kerjakan soal-soal berikut ini dengan singkat, jelas, dan benar !

1. Sebutkan dan jelaskan penyebab kekalahan Jepang dari Sekutu dalam perang Asia Pasifik!
2. Jelaskan apa manfaat yang di peroleh dari peristiwa Rengasdengklok !
3. Sebutkan isi teks proklamasi yang di tandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta atas nama bangsa Indonesia!
4. Apa arti dari *Dokuritsu junbi Cosakai* dan jelaskan kenapa Jepang membentuk Dokuritsu Junbi Cosakai!
5. Siapakah tokoh-tokoh yang ada pada persiapan kemerdekaan Indonesia dan sebutkan minimal 3 dan jelaskan perannya !

688 Agustus
 Bom-nya Kota Hiroshima dan Nagasaki pada tgl ~~17 Agustus~~ 1945
 dapat mengalahkan Jepang dari sekutu, penyebab dari kemerdekaan Indonesia
 Kami atas ~~nama~~ nama Negara Bangsa Indonesia menyatakan
 dengan ini kemerdekaan Negara Indonesia.

Hal-hal yg mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain
 diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang se-
 singkat-singkatnya.

Djakarta, 17-8-45

Soekarno - Hatta

Supaya dapat mengalahkan sekutu dari Jepang.

Ir Soekarno } Menandatangani isi teks proklamasi
 Moh. Hatta }

Sayuti melik : Mengetik teks proklamasi

Au Fatmawati: Menjahitkan bendera merah putih.



LAMPIRAN VIII

KunciJawabanSoal

**KUNCI POKOK JAWABAN SOAL URAIAN MATERI PROSES PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA**

1. Terbomnyakota Nagasaki dan Hiroshima oleh tentara sekutu pada tanggal 6 dan 8 Agustus 1945 sehingga Jepang pulang ke Negara asal mereka.
2. Untuk mengamankan Ir Soekarno dan Mohammad Hatta dari pengaruh Jepang dan untuk segera memproklamasikan kemerdekaan
3. Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-Hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dll, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya. Atas nama bangsa Indonesia.

Soekarno/Hatta

4. BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia) untuk mengawasi persiapan kemerdekaan Indonesia dibawah Jepang
5. a. Ir Soekarno
 - a) Bung Karno menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Hatta dan Mr. Achmad Soebardjo.
 - b) Bung Karno menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Hatta.
 - c) Bung Karno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kediamannya di jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.
- b. Drs. Moh Hatta
 - a) Bung Hatta menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Mr. Achmad Soebardjo.
 - b) Bung Hatta menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Karno.
- c. Mr Achmad Soebardjo

Mr. Achmad Soebardjo menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Bung Hatta.

d. Laksamana Tadashi Maeda

Laksamana Tadashi Maeda

menyediakan rumahnya untuk tempat penyusunan konsep teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.





LAMPRAN IX

Foto Penelitian

FOTO-FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peneliti memberikansoal post-test pada kelas kontrol



Peneliti mengenalkan produk media pembelajaran monopoli IPS kepadasiswa kelas VIII-H (eksperimen)



Peneliti membagikelompok



Siswamemainkan media pembelajaranberbasispermainanamonopoli



Penelitimengamatikegiatan



Penelitimemberikansoal post-test kepadasiswakelaseksperimen

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Tsuaibatul Islamiyah
 NIM : 12130012
 TTL : Pasuruan 15 Agustus 1994
 Alamat : Jl Hangtuah 10B Ngemplakrejo Pasuruan.
 Email : iiscingu94@gmail.com
 Telp : 085843545340

Jenjang Pendidikan:

1. TK Darul Ulum Pasuruan 1999.
2. SD Darul Ulum Pasuruan Tahun 2000 s/d 2006
3. MTs Nurul Ulum Malang Tahun 2006 s/d 2009
4. MA Nurul Ulum Malang Tahun 2009 s/d 2012
5. S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) / UIN Maulana Malik Ibrahim Malang