

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

**Dini Elvita Khairani,\* Satriyo Pamungkas\*\***  
Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari  
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

### Abstrak

*Penelitian dan pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 3 Muaro Jambi dimana pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa cepat bosan dan perhatiannya cepat teralihkan oleh hal yang lain. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam pemecahan masalah yang terjadi di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu Permainan monopoli yang menerapkan unsur bermain dan belajar menjadi satu pada pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Lee and Owen yang terdiri dari Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi dengan subjek penelitian siswa Kelas X yang berjumlah 4 orang untuk uji perorangan, 14 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 30 untuk uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan hasil coba perorangan dengan jumlah skor rata-rata presentase 72% dengan kategori "baik", Hasil coba Small Group dengan skor rata-rata presentase 75% dengan kategori baik, Hasil uji coba Field Group dengan skor rata-rata presentase 81 dengan kategori "sangat baik" untuk pembelajaran permainan monopoli ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah.*

**Kata Kunci:** Permainan Monopoli, Media pembelajaran Sejarah

### Abstract

*This research and development was taken from the problems that occurred in SMA Negeri 3 Muaro Jambi where the learning was monotonous and less varied so that students felt bored quickly and their attention was quickly distracted by other things. Learning media can be an alternative in solving problems that occur in schools. This study aims to produce a learning media product, namely Monopoly Game which applies the elements of playing and learning into one in class X history lessons at SMA Negeri 3 Muaro Jambi. The research model used in this study is ADDIE developed by Lee and Owen which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SMA Negeri 3 Muaro Jambi with the research subjects of Class X students, totaling 4 people for individual trials, 14 people for small group trials, and 30 for large group trials. From the results of the field trials, the results of individual trials were obtained with an average score of 72% in the "good" category, Small Group trial results with an average score of 75% in the good category, Field Group trial results with an average score the percentage of 81 with the "very good" category for learning this monopoly game can be applied in history learning.*

**Keywords:** Monopoly Game, History Learning Media

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara. Menuntut

ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan primer sehingga penting bagi seseorang belajar mengenai pengetahuan dasar dan karakter sehingga dapat berinteraksi.

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

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

salah satunya disebabkan kurang terciptanya hubungan antara guru, murid, dan materi yang akan diajarkan.

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

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

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

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya seperti media berbasis audio visual, media berbasis visual atau gambar, Media berbasis cetak dan lain

---

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

---

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

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

sebagainya. Dalam merancang media monopoli menggunakan beberapa garis, simbol dan gambar desain permainan monopoli merupakan salah satu media pembelajaran berjenis grafis .

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

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

Oleh karena itu, Penulis ingin mengembangkan media monopoli

sebagai pendorong minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Muaro Jambi untuk meningkatkan semangat dalam belajar dan dapat mengatasi permasalahan mengenai metode dan media pembelajaran di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

Dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa tertarik untuk membahas media pembelajaran yang berjudul : “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dikelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi”.

## **B. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>5</sup> Dari penjelasan tersebut, Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah di lapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggung jawabkan. Dalam menyusun pengembangan produk, peneliti memakai model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : menganalisis (*analysis*), mendesain (*design*), mengembangkan alat (*development*), implementasi

---

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

---

<sup>5</sup>Sugiyono.*Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2019). hal 199

(*implementation*), dan mengevaluasi (*evaluation*).

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **1. Hasil Penelitian**

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

##### **Tahap Analisis**

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

##### **1) Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah di sekolah, hal ini berkaitan dengan informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan yaitu, penyampaian materi dengan menggunakan metode konvensional oleh guru masih kurang sehingga siswa kurang memahami teori dari media pembelajaran.. Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan. Sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang bisa

membangkitkan motivasi belajar. Belum adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sejarah pada materi kerajaan Hindu Budha kelas X.

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

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

##### **2). Analisis Kurikulum**

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

##### **3). Analisis Karakteristik siswa**

Siswa yang duduk dikelas X rata-rata memiliki usia diatas 17 tahun.

Pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir logis dan rasional. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 5 Juli 2021, secara umum siswa mengikuti pembelajaran langsung di sekolah dengan mendatangkan setengah murid saja.

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

Maka, siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan saat pembelajaran berlangsung di sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru dan siswa, peneliti berniat untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan observasi peneliti melakukan pengumpulan data data yang bisa dijadikan acuan dalam referensi seperti kurikulum, silabus, rpp dan materi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan materi kerajaan

Hindu-Budha di Indonesia dengan menggunakan acuan dasar dari Kompetensi Dasar, Inti dan Indikator pada kurikulum K13.

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

#### **Tahap Perancangan (Design)**

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli Pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan Hindu-Budha yang dimulai dari persiapan membuat produk, penyusunan kerangka media dan penyusunan instrument penelitian. Desain rancangan media yang akan dicetak dikonsepsikan melalui aplikasi Corel Draw 2018.

#### **Tahap Pengembangan**

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

Pembuatan produk media dilakukan berdasarkan konsep

rancangan desain dan dibuat menggunakan bantuan aplikasi Corel Draw 2018 sebagai berikut:

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

Keseluruhan tampilan media monopoli menggunakan banyak warna agar terlihat indah. Warna yang diisi dalam kotak berupa warna merah, hijau, kuning, biru, hijau, ungu, hitam sedangkan warna huruf di dominasikan pada warna putih. Penambahan Warna untuk latar belakang berupa warna coklat.

Pada media pendamping berupa kartu materi dan kartu soal. Pada Pembuatan produk media dilakukan dengan menambahkan ciri khas dari materi Kerajaan Hindu Budha dengan menambahkan aksan gambar candi dengan bantuan aplikasi Canva dan *Miscrosoft Word*.

#### **Tahap Implementasi**

Pada tahap ini, uji coba produk media dilakukan adapun kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media dari Satriyo Pamungkas, M.Pd dan ahli materi Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. Validasi media dan validasi materi dilakukan secara tatap muka. Setelah tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk di

lapangan yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba media monopoli sejarah dilakukan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

#### **Penyajian data validasi media**

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

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

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

#### **Penyajian data validasi materi**

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

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

- 1) Materi sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang mengangkat materi tentang “Kerajaan-Kerajaan Hindu Budha”.
- 2) Materi yang digunakan terlalu banyak kerajaan Hindu-Budha dan di sarankan mengambil beberapa kerajaan Hindu-Budha yang besar dan memiliki keterkaitan satu sama lain.
- 3) Soal yang digunakan sesuai dengan materi yang telah ada di materi.
- 4) Bahasa yang digunakan kurang rapi dan ada beberapa penempatan huruf besar yang salah.

Adapun hasil validasi tahap 2 pada tanggal 1 September 2021. Untuk validasi kedua peneliti telah merevisi yang disarankan oleh ahli materi dari penggunaan aspek Materi, Soal, maupun bahasa atau kesalahan pada penulisan materi sehingga hasil validasi akhir ini mendapat persetujuan dan peneliti dapat melanjutkan kepada tahap penelitian atau evaluasi di SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

### **Tahap Evaluasi**

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

#### a). Tahap uji coba produk

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

##### 1. Uji coba *one to one*

Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2021 di Sma Negeri 3 Muaro Jambi pada peserta didik kelas X. Uji coba ini dilakukan dilakukan kepada 4 orang siswa. Uji coba ini pertama-tama peneliti memilih peserta didik yang akan mencoba media pembelajaran sebelum memulai penggunaan media peneliti menjelaskan tata cara dalam memakai media monopoli sejarah. Setelah paham dan selesai memainkan media monopoli, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian tersebut akan ditampilkan kedalam presentase penilaian pada rekap uji coba lapangan *one to one* yang menghasilkan table berikut ini :

Tabel 1: Penilaian validasi peserta didik *one to one*

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

##### 2. Uji Coba *Small Group*

Uji coba ini dilakukan pada tanggal 14 September 2021, Peneliti menggunakan siswa berjumlah 14 orang siswa untuk memainkan media monopoli. Tahap awal peneliti akan membagi 14 orang siswa tersebut

dalam bentuk berkelompok yang terdiri dari 5 orang setelah membagi kelompok siswa akan akan dijelaskan mengenai peralatan dan tata cara bermain.

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

Tabel 2: Penilaian validasi peserta Small Group

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

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

### 3. Uji coba Field Test

Uji coba field test ini di lakukan pada tanggal 17 September 2021 dilakukan pada 30 siswa kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Pada uji coba field test ini dilakukan pada 1 kelas saja akan tetapi untuk

mematuhi prosedur peraturan sekolah maka uji coba field test ini dibagi dalam 2 kelas yang berbeda pada hari yang sama. Setelah memakai media peserta didik akan diberikan angket untuk mengetahui nilai, pendapat, dan juga saran dari peserta didik. Hasil penilaian tersebut akan ditampilkan kedalam presentase penilaian pada rekap uji coba lapangan field test yang menghasilkan table berikut ini :

Tabel 3: Penilaian validasi peserta Field Test

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan	86%	Sangat Baik
2	Bahasa	81%	Sangat Baik
3	Warna	81%	Sangat Baik
4	Gambar	80%	Sangat Baik
5	Materi	77%	Baik
<b>Rata-rata Presentase</b>		<b>81</b>	Sangat Baik

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

### Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Nilai	Kategori
1	Uji coba tahap	72%	Baik

	pertama		
2	Uji coba tahap kedua	75%	Baik
3	Uji coba tahap ketiga	81%	Sangat Baik
<b>Rata Rata Presentase</b>	<b>rata</b>	<b>76 %</b>	<b>Baik</b>

**Tabel 4: Hasil keseluruhan penelitian**

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

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

### **B. Pembahasan**

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

Ketinggalan guru dalam menggunakan media bisa terjadi dar factor internal dan eksternal.

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

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

Tahap analisis merupakan tahap awal peneliti melihat proses cara belajar dan mengajar di sekolah pada kelas X. Tahap desain merupakan tahap peneliti menyusun rancangan media agar sesuai dengan kondisi sekolah dan kondisi kelas. Tahap development yaitu untuk mengembangkan rancangan desain dan menuangkannya ke dalam media dan membuatnya. Tahap implementasi sebagai respon maupun penilaian dari penggunaan produk media permainan monopoli.

Validasi produk media telah di periksa oleh ahli media secara langsung oleh Satriyo pamungkas,MP.dan Ulul Azmi, S.Pd., H.Hum. Setelah melakukan 2 kali revisi materi dan produk,

peneliti melakukan penelitian yang diuji cobakan pada siswa kelas X di SMS Negeri 3 Muaro Jambi dengan membagikan angket penilaian media.

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

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pengembangan media dapat peneliti simpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan media permainan sebagai media pembelajaran sejarah dengan materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia pada kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi setelah melakukan beberapa tahapan model ADDIE yang mulai dari tahap menganalisis hingga tahap evaluasi. Media yang dihasilkan berupa media yang menggabungkan media grafik yang mempunyai unsur garis, gambar, warna dan tulisan yang menghasilkan suatu pelajaran berbasis permainan yaitu monopoli sejarah.
- 2) Media yang dibuat tergolong baik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas X yang menghasilkan nilai

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

##### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti ingin memberikan beberapa saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh yakni “Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran sejarah yang bisa dimainkan secara perorangan maupun berkelompok yang akan membuat pembelajaran makin seru dan efektif dengan peranan guru yang dapat menguasai dan mengontrol siswa-siswanya”.

##### **DAFTAR PUSTAKA**

- Basri. 2019. *Strategi Pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Algensido
- Kristiani. 2015. *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.