

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA¹⁾**

Maya Siskawati²⁾, Pargito³⁾, Pujiati⁴⁾

FKIP Universitas Lampung, Jl. Soemantri Brojonegoro No.1
Email: mayasiskawati@gmail.com

Abstract: The Development of Monopoly Media to Improved Interest in Learning Geography. The purpose of this research is to produce an output in term of monopoly media and to know how far is the effectiveness of monopoly media to increase students' interest in learning Geography. The research method used is Research and Development (R&D) which is using ASSURE development design The results of research and development experts validation show after the revised is done on display media aspect in terms of the attractiveness of the image and color clarity of the product it is stated eligible to be used as a medium of learning geography. The test results interest in learning geography experimental class using the media monopoly is higher than the control class that uses a conventional method. Coefficient value t arithmetic amounted to 20.878 and t table of 1.675. So learning by using media monopoly Geography is effective to improve student interest in learning Geography.

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media monopoli dan mengetahui sejauh mana efektivitas media monopoli untuk meningkatkan minat siswa belajar Geografi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang menggunakan desain pengembangan ASSURE Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 20,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

Kata kunci: media monopoli, minat belajar geografi, pengembangan

¹ Tesis Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2016

² Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

³ Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng Bandar Lampung 35145 Tlp.(0721) 704624 fax (0721) 704624.

⁴ Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng Bandar Lampung 35145 Tlp.(0721) 704624 fax (0721) 704624.

PENDAHULUAN

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

Menurut (Udin, 2008:3) siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh guru yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa memperoleh pembelajaran melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian, bakat, minat serta psikologis siswa. Kondisi proses pembelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung yang terjadi saat ini, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas hanya pada penggunaan peta, atlas dan globe. Sedangkan ke 3 media pembelajaran Geografi ini terbatas penggunaannya hanya pada materi-materi pelajaran tertentu saja. Penggunaan media pembelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung terbanyak yang digunakan guru adalah penggunaan media visual.

Berdasarkan data penggunaan media di atas diperoleh fakta bahwa guru Geografi di sekolah tersebut dominan menggunakan media untuk metode ceramah. Media *powerpoint* merupakan media yang paling banyak dipergunakan guru Geografi untuk menjelaskan materi pelajaran, guru belum memiliki media belajar lain yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang sifatnya lebih variatif sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan langsung pada saat pembelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung pada saat pembelajaran Geografi dikelas XI IPS 1 sampai XI IPS 4 didapatkan beberapa fakta yang menunjukkan minat siswa yang kurang maksimal terhadap pelajaran Geografi. Minat belajar Geografi yang kurang lainnya adalah siswa yang tampak tidak tertarik belajar dan kurang fokus saat menjalankan proses pembelajaran dengan ditemui fakta pada saat pembelajaran Geografi berlangsung hampir seluruh siswa di kelas XI IPS1 sebanyak 24 dari 32 siswa yang ada di kelas XI IPS 4 didapati sedang mengerjakan tugas pelajaran lain, selain itu juga fakta ada siswa yang tertidur bahkan ada siswa yang diam-diam lebih memilih untuk membaca novel di kelas dan beberapa siswa yang seharusnya ada di kelas untuk belajar Geografi namun berada di kantin sekolah.

Berbagai fakta yang didapatkan di lapangan ini akhirnya menimbulkan situasi kondisi belajar yang tidak berjalan secara kondusif, hal ini terjadi dikarenakan siswa

tidak berminat untuk menjalankan proses pembelajaran yang mengakibatkan suasana di dalam kelas menjadi gaduh atau bahkan berjalan pasif. Selain itu siswa merasa pelajaran Geografi membosankan yang membuat siswa menjadi mengantuk dan jenuh pada akhirnya dikelas didapati siswa ada yang tertidur, lebih banyak yang mengobrol, bermain alat gadget, lebih memilih di kantin dan sebagainya. Menurut pendapat (Purwanto, 2007:56) adanya minat menjadikannya memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu yang telah menarik hatinya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya.

(Supardi, 2010:70) menyatakan bahwa bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi permainan, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Geografi berupa permainan papan monopoli. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata diketahui siswa cara permainannya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Materi pembelajaran geosfer dapat menggunakan media permainan monopoli untuk memudahkan siswa dalam pemahaman. KD biosfer dengan topik sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang berupa materi pemahaman mengenai persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia dan dunia berdasarkan perbedaan karakteristik ekosistem dan perbedaan region wilayah di Indonesia baik di Indonesia bagian timur, bagian tengah dan bagian barat juga di dunia.

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli sangat penting dan diperlukan untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran monopoli yang dapat meningkatkan minat belajar Geografi siswa. 2) Apakah media pembelajaran monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa. Berdasarkan latar belakang yang ada, tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran monopoli yang dapat meningkatkan minat belajar Geografi siswa 2) untuk mengetahui apakah

media pembelajaran monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. (R&D) yang menggunakan desain pengembangan ASSURE dengan langkah-langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran Geografi, meliputi a) aspek karakteristik umum b) mendiagnosa kemampuan awal siswa c) gaya belajar d) motivasi, tujuan utama dalam menganalisis karakteristik siswa adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa yang terpenting, sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal untuk melengkapi data digunakan sejumlah metode yakni, wawancara, observasi. Langkah kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, standar diambil dari standar kompetensi yang sudah ditetapkan. Langkah ketiga memilih metode, media dan bahan ajar yang akan dikembangkan. Langkah keempat pemanfaatan metode dan media untuk menciptakan pembelajaran sukses, memafaatkan bahan dan media pembelajaran perlu dilakukan secara optimal agar guru dan instruktur dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Langkah kelima adalah mengaktifkan partisipasi pembelajar serta mengevaluasi hal-hal yang dipelajari sebagai hasil belajar. Langkah keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya, evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh media dan materi yang dipilih atau digunakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi sumatif oleh dosen ahli desain, media, materi dan bahasa bertujuan untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan dan evaluasi formatif dilakukan secara sistematis atau bertahap yang dimulai dari langkah awal yaitu analisis kebutuhan media sampai dengan media menjadi sebuah *prototype* yang siap untuk digunakan pada kelompok kecil, kelompok besar dan uji coba lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah proses pengembangan media monopoli mengikuti prosedur ASSURE, dimulai dari menganalisis karakter siswa yang akan melaksanakan pembelajaran. Ada 3 karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri pembelajar, yakni: karakteristik umum yang termasuk dalam karakteristik umum adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik umum ini dapat digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran. Gaya belajar timbul dari kenyamanan yang kita rasakan secara psikologis dan emosional saat berinteraksi dengan lingkungan belajar, karena itu gaya belajar siswa ada yang cenderung dengan audio, visual, atau kinestetik. Berkenaan gaya belajar ini, sebaiknya menyesuaikan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Siswa kelas XI merupakan tahap operasi formal dengan kisaran pada usia 16 tahun – dewasa. Karakteristik anak kelas XI adalah senang melakukan belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*), senang melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Pada tahap ini siswa mulai berpikir secara abstrak, menalar

secara logis, menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia dan dapat menerima pandangan orang lain. Pada tahap ini pula siswa sudah mampu mengasimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Langkah ASSURE kedua adalah menetapkan kompetensi, tujuan pembuatan media pembelajaran monopoli ditentukan berdasarkan hasil analisis pada penelitian pendahuluan. Hal ini terkait dengan kondisi dan potensi pembelajaran yang ada di SMAN 12 Bandar Lampung. Tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum dan silabus. Tujuan pembelajaran Geografi menggunakan media monopoli didasarkan pada kompetensi akhir yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran yang diperoleh melalui analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar. Hasil dari analisis ini maka diperoleh indikator yang harus dicapai siswa, yaitu : 1) menunjukkan rasa syukur terhadap karunia Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan keragaman flora dan fauna; 2) mendukung aksi-aksi peduli terhadap lingkungan yang bertujuan untuk melestarikan flora dan fauna; 3) menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persebaran flora dan fauna di Indonesia; 4) membuat peta konsep sebaran flora dan fauna di Indonesia dari alat dan sumber belajar yang digunakan.

Langkah ASSURE ketiga adalah memilih metode media dan bahan ajar. Metode, media dan bahan ajar dipilih secara sistematis. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara memperagakan media, aturan, dan urutan melakukan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang akan disajikan. Model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa-siswa saling berkompetisi dengan siswa dari kelompok lain agar dapat memberikan kontribusi poin bagi kelompoknya. Suatu prosedur tertentu digunakan untuk membuat permainan atau turnamen berjalan secara adil. Media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan monopoli monopoli pada mata pelajaran Geografi dengan pendekatan konstruktivisme pada bahan ajar materi biosfer. Media monopoli dikembangkan dengan harapan bahwa peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan mereka dari media monopoli yang disajikan dengan permainan papan sesuai dengan materi pelajaran. Metode yang dipakai adalah metode diskusi dengan pendekatan *scientific*.

Langkah ASSURE keempat adalah pemanfaatan bahan berupa materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dan media pembelajaran monopoli. Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar dilakukan uji coba untuk memastikan bahwa komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk awal akan divalidasi oleh beberapa orang pakar atau ahli melalui pengisian angket yaitu reviu oleh ahli desain media, ahli media, ahli materi Geografi dan reviu ahli bahasa untuk menilai kelayakan media monopoli yang dikembangkan. Reviu ahli dilakukan bersamaan, revisi untuk memperbaiki produk sehingga layak dilakukan pada tiap jenis uji coba terbatas. Angket tanggapan siswa dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan dalam menggunakan media, dan keefektifan media.

Langkah ASSURE kelima adalah melibatkan partisipasi siswa untuk

membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, karena proses belajar dapat berlangsung apabila dalam diri peserta didik tumbuh rasa ingin tahu, mencari jawaban atas pertanyaan memperluas dan memperdalam pemahaman dengan menggunakan metode yang berlaku umum. Rasa ingin tahu siswa yang timbul dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yang sedang dijalankan.

Langkah ASSURE keenam adalah evaluasi dan revisi dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu evaluasi sumatif berupa analisis kevalidan monopoli dari dosen ahli terdiri dari ahli desain media, dosen ahli media, dosen ahli materi dan dosen ahli bahasa. Data hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan monopoli ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan desain, dan kelayakan bahasa. Selanjutnya evaluasi formatif berupa evaluasi kelompok kecil dan kelompok besar menurut penilaian siswa dengan minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah. Analisis minat belajar Geografi siswa diperlukan untuk mengetahui keefektifan media monopoli terhadap minat siswa belajar Geografi. Analisis hasil minat belajar Geografi dengan media monopoli diperoleh untuk mengetahui minat siswa yang diberi pembelajaran dengan media monopoli yang dikembangkan dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode yang biasa digunakan. Dengan menggunakan hasil observasi minat belajar Geografi dapat dilihat keberhasilan dari media monopoli yang dikembangkan.

Hasil uji ahli desain media terhadap media monopoli yang digunakan dalam pengembangan produk pada aspek tahapan media, penerapan media dan desain. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media pembelajaran, menyatakan bahwa rancangan media monopoli menarik dan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi. Sehingga produk yang dikembangkan sudah dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian.

Hasil uji ahli media terhadap media monopoli yang digunakan dalam pengembangan produk pada aspek tujuan pembelajaran, isi media, petunjuk atau panduan belajar, tampilan media, efisiensi dan kebermanfaatan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran, menyatakan bahwa rancangan media monopoli perlu direvisi pada aspek tampilan media. Pada aspek ini media monopoli perlu direvisi pada bagian urutan susunan rumah adat yang pada desain awal berdasarkan abjad daerah direvisi berdasarkan urutan rumah adat wilayah dari ujung barat sampai timur Indonesia. Pada segi warna ahli media merevisi agar penggunaan warna menggunakan warna yang lebih terang dengan tujuan agar monopoli lebih menarik terlihat. Setelah aspek tampilan media direvisi, ahli media menyatakan bahwa produk monopoli menarik dan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi dan produk yang dikembangkan sudah dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian.

Hasil uji ahli materi Geografi terhadap media monopoli yang digunakan dalam pengembangan produk pada aspek tujuan pembelajaran, isi materi dan soal. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi Geografi, menyatakan bahwa rancangan media monopoli baik dan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi. Sehingga produk yang dikembangkan sudah dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian.

Hasil uji ahli bahasa terhadap media monopoli yang digunakan dalam pengembangan produk pada aspek kelayakan dan kebahasaan. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, menyatakan bahwa rancangan media monopoli cukup baik dan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi. Sehingga produk yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk melaksanakan penelitian.

Hasil uji coba kelompok kecil pada penggunaan media monopoli dengan aspek

penilaian desain dan analisis kebutuhan, dilakukan terhadap 3 siswa dengan kategori 1 siswa memiliki minat belajar Geografi rendah, 1 siswa memiliki minat belajar Geografi sedang dan 1 siswa memiliki minat belajar Geografi tinggi. Setelah media diuji cobakan pada kelompok kecil dan revidi terhadap penggunaan media monopoli dinyatakan bahwa media monopoli sangat menarik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran Geografi.

Hasil uji coba kelompok besar pada penggunaan media monopoli dengan aspek penilaian desain dan analisis kebutuhan, dilakukan terhadap 12 siswa dengan kategori 4 siswa memiliki minat belajar Geografi rendah, 4 siswa memiliki minat belajar Geografi sedang dan 4 siswa memiliki minat belajar Geografi tinggi. Setelah media monopoli diuji cobakan pada kelompok besar dan diberikan revidi terhadap penggunaan media monopoli, dinyatakan bahwa media monopoli sangat menarik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran Geografi.

Hasil uji lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan nilai koefisien t hitung sebesar 20,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

Pengujian efektifitas media monopoli menggunakan uji t *Output Independent Sample Test* menunjukkan hasil bahwa hasil t hitung sebesar 20,878 dan t tabel sebesar 1,675. Terlihat bahwa t hitung $>$ t tabel atau $20,878 > 1,675$ maka H_1 diterima yang menyatakan pengembangan media monopoli efektivitasnya lebih tinggi dibandingkan konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2011: 21) yang menyatakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu; 1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, 2) pembelajaran bisa lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat diberikan kapan diinginkan atau diperlukan, 7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan 8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Hasil penelitian dan pengembangan sesuai dengan pendapat Sadiman, dkk (2011: 78-81) yang menyatakan bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu; 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif, 4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peranan-peranan yang sebenarnya dalam masyarakat, 5) permainan bersifat luwes dan 6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru.

Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan berbagai kelebihan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan diharapkan akan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Geografi. Penggunaan media sebagai bahan ajar berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga diharapkan penyaluran informasi atau materi yang disampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut.

Hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan Safari (2003: 15) ada empat faktor yang memengaruhi minat belajar, antara lain: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa.

Pengembangan media monopoli menerapkan langkah-langkah sebagai berikut: 1) langkah awal pembelajaran guru menyampaikan indikator yang ingin dicapai, aturan permainan, membagi siswa kedalam 4 kelompok serta menampilkan gambar soal melalui layar LCD 2) siswa pada masing-masing kelompok mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan rebutan sebagai penentu urutan memulai permainan, selanjutnya siswa bergiliran menjawab pertanyaan dari guru, apabila anggota kelompok sebanyak tiga kali tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru maka kelompok tersebut dinyatakan masuk penjara, selanjutnya kelompok dapat membeli rumah apabila telah berhasil mengintari petak monopoli dan tidak berhenti di petak *start* dengan syarat membeli hotel apabila di petak yang diduduki telah terdapat rumah milik sendiri 3) menentukan pemenang dapat dilakukan guru tanpa menunggu terlebih dahulu ada kelompok yang mengalami bangkrut, pemenang ditentukan dengan menghitung jumlah harta yang dimiliki setiap kelompok, bagi kelompok yang menang akan dibebaskan dari mengerjakan tugas pendalaman materi berupa PR materi biosfer.

Perbedaan media monopoli terdahulu dengan yang sudah dikembangkan pada beberapa aspek antara lain: 1) desain petak-petak media monopoli yang berupa gambar materi Biologi materi sel diubah menjadi gambar rumah-rumah adat di Indonesia, tujuannya adalah agar monopoli dapat meningkatkan cinta tanah air siswa. 2) Produk yang dikembangkan dapat dipergunakan pada beberapa materi hanya dengan cara mengganti kartu soal, materi yang dapat menggunakan monopoli yang dikembangkan adalah Geografi, Sejarah, Sosiologi, PKN, Ekonomi dan Biologi, sedangkan produk yang lama hanya dapat digunakan pada materi sel pelajaran Biologi. 3) Produk yang dikembangkan menggunakan media LCD untuk menayangkan soal yang lebih banyak dalam bentuk gambar, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan kartu soal sebagai cara memberikan pertanyaan pada siswa. 4) Produk yang dikembangkan merupakan permainan papan yang dilaksanakan secara berkelompok, sedangkan produk terdahulu adalah permainan individu.

Keunggulan produk media monopoli setelah pengembangan yaitu: 1) Media monopoli menggunakan gambar yang menarik berupa rumah-rumah adat nusantara 2) Gambar media monopoli dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air pada diri siswa 3) Materi pelajaran yang dapat digunakan pada media monopoli tidak hanya pada satu bidang ilmu saja, namun dapat pada materi pelajaran lain seperti Geografi, sejarah, Sosiologi, PKN, Ekonomi dan Pendidikan Agama Islam 4) Media monopoli membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran karena semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama 5) Media monopoli bukan hanya sekedar mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran, tetapi menumbuhkan minat siswa untuk belajar 6) Media monopoli lebih menekankan kerjasama, persaingan dan jiwa sportivitas pada siswa.

Kelemahan media monopoli yang dikembangkan adalah: 1) Memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan media monopoli ini 2) Memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media monopoli ini 3) Guru harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli. Pengembangan media monopoli menggunakan model desain ASSURE. Desain dan sintak media monopoli yaitu menggunakan 6 langkah model ASSURE sebagai berikut: *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik siswa) *State performance objectives* (menetapkan kompetensi), *Selec, methods,t media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran), *Requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar), *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi). Subjek uji coba terdiri dari 1) Reviu oleh ahli desain, media, materi dan bahasa sebanyak 4 orang 2) Uji coba kelompok kecil melibatkan 3 orang siswa yang memiliki minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah 3) Uji coba kelompok besar melibatkan 12 siswa yang memiliki minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah 4) Uji coba lapangan sebanyak 2 kelas. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 20,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pos.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Sumaatmadja, Nursid. 1996. *Studi Geografi: Suatu Pendekatan dan analisa keruangan*. Bandung: Alumni.
- Supardi, Suparman. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Udin, S. Winaputra. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.