

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X IPAS 3 DI SMAN 3 BUNGO

Pipit Fauriza¹, Yanti Sri Wahyuni², Hefni³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera Barat

Email: pipitfaurizaa@gmail.com¹, yantisriwahyuni512@gmail.com², efnihefni@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran monopoli pintar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner (Burrhus Frederic Skinner) membahas perubahan perilaku diamati oleh lingkungan sekitar melalui kegiatan belajar dari stimulus dan respon. Adapun perubahan tingkah laku diberikan dalam bentuk penguatan berupa Hadiah dan Hukuman. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Borg and Gall melalui 10 tahapan disebut juga (*Waterfall*) yaitu; *Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision and Dissemination and implementation*. Hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwasanya media ini termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak melalui validasi Ahli materi (Guru Sosiologi) 97,5% dan validasi Ahli Media (Dosen BK UPGRISBA) 77,5% terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berupa penambahan gambar materi, tampilan media, kartu Q and A, kartu zonk, kartu kesempatan, dadu permainan, warna kertas origami dan peraturan permainan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Motivasi Belajar.

Abstract: This study aims to develop smart monopoly learning media to increase students' learning motivation. The theory used in this study is the Behavioristic theory put forward by B.F. Skinner (Burrhus Frederic Skinner) discusses changes in behavior observed by the surrounding environment through learning activities from stimulus and response. The changes in behavior are given in the form of reinforcement in the form of prizes and punishments. This type of research is *Research and Development (R&D)* with the Borg and Gall model through 10 stages also called (*Waterfall*), namely; *Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision and Dissemination and implementation*. The results of the research that has been carried out show that this media is included in the appropriate to very feasible category through validation by material experts (Sociology Teacher) 97.5% and media expert validation (UPGRISBA BK Lecturer) 77.5% for the development of smart monopoly learning media in the form of adding material images, media displays, Q and A cards, zonk cards, chance cards, game dice, origami paper colors and game rules.

Keywords: Media Development, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen terpenting yang ada dalam kehidupan dikarenakan sebuah pendidikan memberi pengaruh besar dalam menghadapi tantangan dunia saat ini sehingga pendidikan berlangsung sepanjang hayat (long life education) terjadi

diberbagai tempat manapun dan kapanpun menjadikan kegiatan belajar terlaksana oleh seorang pengajar kepada peserta didik dengan memberikan contoh tauladan dan pembelajaran pengetahuan maupun etika dari setiap individu (Desi Pristiwanti, 2022).

Pendidikan memberi pengaruh besar terhadap individu dan masyarakat sekitar melalui proses humaniora, secara umum humaniora dikenal dengan istilah “humanus” yang berarti manusiawi, berbudaya dan halus. Oleh sebab itu, pentingnya menerapkan pendidikan yang memanusiakan manusia secara adil, saling menghormati, menghargai dan peduli terhadap sesama dikarenakan setiap individu mempunyai hak asasi manusia (HAM) salah satunya memperoleh pendidikan yang layak (Setyawan, 2018).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran telah berubah dari kegiatan teortis diarahkan kepemikiran praktis dengan inovasi kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta didik lebih bersemangat menyambut kegiatan pembelajaran di sekolah. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi tiga pilar pendidikan yaitu pendidikan keluarga, pendidikan sekolah dan pendidikan masyarakat sedangkan keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan kurikulum yang digunakan, media pembelajaran menarik, pengetahuan, keterampilan maupun sikap setiap individu memenuhi kriteria tujuan pendidikan nasional (Zuriatin, 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya melalui media pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu guru meningkatkan kualitas belajar dengan ketepatan memilih media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil memuaskan. Umumnya media yang digunakan seperti; PPT, Video dan Gambar. Namun belum adanya penggunaan media pembelajaran monopoli pintar sehingga peneliti menciptakan produk pengembangan media pembelajaran monopoli pintar.

Media pembelajaran Monopoli Pintar adalah sebuah permainan yang dilakukan secara bergantian sesuai giliran untuk melemparkan dadu kemudian bergerak maju ke depan sebanyak jumlah dadu yang didapatkan, dilanjutkan menjawab soal apabila pion atau pemain menginjak papan dadu Q and A akan menjawab pertanyaan namun jika pemain menginjak papan dadu Zonk akan mendapatkan hukuman menghibur dan mendidik. Kelompok yang benar mendapatkan point 100 dan kelompok yang mendapatkan Zonk atau tidak bisa menjawab pertanyaan akan mendapatkan point 0. Dilakukan secara berulang mencapai garis finish pemenangnya. Hal ini akan direvisi kembali dalam pengembangan media pembelajaran monopoli pintar yang sesuai lebih bagus lagi kedepannya (Nurizzah Dian Islamiyati Siregar, 2021).

Media pembelajaran monopoli pintar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik berupa memberi semangat belajar tinggi dan memuaskan terhadap hasil belajar peserta didiknya. Pada dasarnya motivasi belajar dikelompokkan menjadi dua yakni; faktor intrinsik dicapai dari dalam diri untuk meraih cita-cita sedangkan faktor ekstrinsik dorongan dari luar berupa penghargaan maupun lingkungan belajar menyenangkan. Hal ini sesuai dengan materi sosiologi Startifikasi Sosial dan Diferensiasi Sosial.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 3 Bungo tahun ajaran 2022/2023 mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah serta keterkaitan permasalahan pada motivasi belajar peserta didik yaitu; penggunaan media pembelajaran monoton hanya berfokus pada media pembelajaran PPT, video dan gambar saja serta metode ceramah begitu membosankan sehingga semangat dan motivasi belajar peserta didik rendah. Oleh sebab itu, penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran permainan yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih baik lagi.

Media tersebut menjadi evaluasi untuk guru melihat kemampuan peserta didik mempelajari materi yang sudah disampaikan khususnya pada mata pelajaran sosiologi kelas X semester 2 kurikulum merdeka belajar, materi yang disampaikan sesuai minggu efektif dan pedoman ATP (alur tujuan pembelajaran) bertujuan untuk melihat motivasi belajar peserta didik dan guru sebagai fasilitator dalam menggunakan media ini dikarenakan proses belajar dibentuk berkelompok.

Kendala tersebut terjadi di kelas X IPAS 3 karena cara belajar peserta didik mudah terpengaruh oleh teman-temannya, oleh karena itu diperlukannya motivasi belajar yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik sesuai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) bahkan di atas KKM dengan batas KKM 78 hingga mencapai angka 100. Penyebab lain terjadi di lapangan ketika guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang terbaru berdampak pada motivasi belajar peserta didik sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran menyenangkan agar motivasi belajar meningkat.

Peneliti memiliki ide mengembangkan media pembelajaran Monopoli Pintar sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPAS 3 di SMAN 3 Bungo”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R & D) oleh Borg and Gall yaitu penelitian pengembangan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk pembelajaran dalam jurnal (Putra, 2018). Sedangkan Menurut Borg and Gall dalam pendapat Sugiyono: 2009:11 menjelaskan sebuah penelitian pengembangan diperlukan untuk menganalisis hasil produk yang sudah ada menghasilkan produk terbaru dengan adanya hipotetik penggunaan penelitian dasar (basic research). Pengujian produk menggunakan eksperimen atau action research. Apabila produk sudah teruji selanjutnya diaplikasikan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif (Mixs Method) melalui Observasi, Kuesioner atau angket dan studi dokumen. Hal ini dilakukan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan mengukur motivasi belajar peserta didik.

Observasinya menggunakan observasi partisipan yang dilakukan di SMAN 3 Bungo sudah terlaksana dalam kurun waktu tiga minggu. Penelitian ini terlaksana pada tanggal 17 Mei 2023 s/d. 24 Mei 2023 tepatnya di SMAN 3 Bungo dan dilanjutkan penelitian pada tanggal 08 Juni 2023 di kampus Universitas PGRI Sumatera Barat yang melibatkan 34 peserta didik kelas X IPAS 3, Ahli Materi (Guru Sosiologi SMAN 3 Bungo) dan ahli media Dosen Bimbingan dan Konseling (BK) dengan fokus media pembelajaran.

Dari pengamatan tersebut dan bantuan instrument angket ditemukan bahwa kriteria rendahnya motivasi peserta didik kelas X IPAS 3 sesuai pedoman observasi, kemudian dilakukan pengujian oleh ahli materi dan ahli media seberapa layak media tersebut sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Studi dokumen merupakan pengumpulan data dengan memasukkan dokumen-dokumen pendukung seperti dokumen tertulis berupa nilai peserta didik, data nama guru dan staf lainnya, data prestasi yang diraih peserta didik tiap tahunnya, data profil sekolah serta dalam bentuk dokumentasi kegiatan berupa foto maupun video pada saat menggunakan media pembelajaran monopoli pintar di kelas X IPAS 3 SMAN 3 Bungo. Bahkan foto dokumentasi ahli materi serta ahli media saat menilai kelayakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai apakah pengembangan media pembelajaran monopoli pintar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Melalui pernyataan tersebut mengenai media pembelajaran monopoli pintar telah berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya kelas X IPAS 3. Hal ini telah dilakukan penelitian dengan menyebarkan angket, menggunakan media, kemudian menghitung angket tersebut. sehingga motivasi belajar peserta didik **sangat tinggi** setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pintar dengan persentase 79,36%. Sedangkan pengujian validasi ahli materi dan ahli media dengan persentase 97,5%-77,5% dalam kategori **layak digunakan sesuai revisi**.

Adapun kriteria penilaian motivasi belajar meningkat setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pintar serta pengujian validasi oleh ahli materi dan ahli media melalui kriteria tabel berikut :

Tabel 1.1 Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Motivasi Belajar

Kriteria	Interval	Bobot
Sangat Tinggi	72% -100%	5
Tinggi	57% -71%	4
Cukup Tinggi	42% -56%	3
Rendah	26 % -41%	2
Sangat Rendah	10% - 25%	1

Tabel 1.2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Persentase (%)	Interpretasi	Bobot
81% - 100%	Sangat Layak	5
61% - 80%	Layak	4
41% - 60%	Cukup Layak	3
21% - 40%	Kurang Layak	2
0 % - 20%	Sangat Kurang Layak	1

Kemudian hasil perhitungan motivasi belajar peserta didik, perhitungan kelayakan media melalui validasi ahli materi dan ahli media dapat dikelompokkan secara keseluruhan menggunakan rumus berikut :

- a. Rumus Menghitung skor motivasi belajar

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah tanggapan responden

N = Jumlah Responden

- b. Rumus kelayakan media monopoli pintar

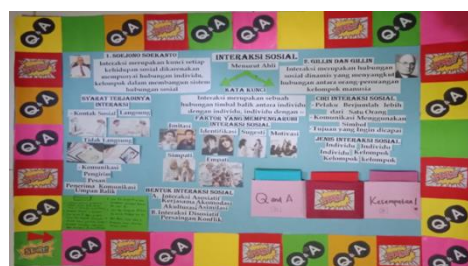
$$\text{Skor Maksimum} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar sosiologi sudah dilakukan beberapa rancangan produk, revisi produk awal, produk kedua hingga produk yang telah direvisi lebih lanjut sesuai arahan dari validator ahli materi (guru sosiologi) dan ahli media (Dosen BK UPGRISBA). Berikut ini perbandingan Gambar Media Monopoli Pintar sebelum dan sesudah dilakukan Pengembangan Media.

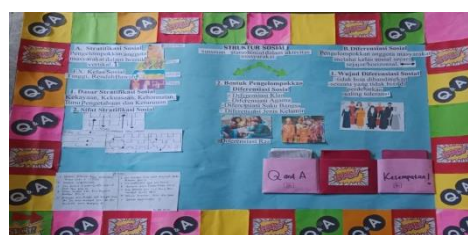
1. Media Pembelajaran Monopoli Pintar

(Sebelum dilakukan pengembangan)



2. Pengembangan Media yang digunakan saat penelitian

(Setelah dilakukan pengembangan)



3. Pengembangan Media yang sudah direvisi



Selain itu, materi yang digunakan dalam media ini telah dilakukan revisi sebanyak tiga kali yakni; seminar proposal telah melakukan perancangan media, dari penelitian hingga tahap revisi yang dilakukan validasi dua orang ahli yakni ahli materi dan ahli media dijelaskan berikut :

Perancangan awal media pembelajaran monopoli pintar masih menggunakan materi Interaksi Sosial bahkan media tersebut dalam kategori sederhana, bercampur dengan tulisan tangan, kertas yang digunakan hanya terbuat dari karton biasa sehingga mudah roboh dan rusak jika terkena air.

Selanjutnya, materi pembelajaran dirubah sesuai yang diajarkan saat penelitian, adapun alasan merubah materi interaksi ke-materi stratifikasi dan diferensiasi sosial yaitu; penggunaan materi interaksi sudah pertemuan yang lewat/semester ganjil sedangkan saat penelitian telah masuk semester genap. Oleh karena itu, materi yang digunakan mengalami perubahan, dilanjutkan revisi media dengan melibatkan dua orang validator yaitu; ahli materi dan ahli media.

Pada Tahap ketiga (finishing produk) tetap menggunakan materi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial. Namun ditemukan beberapa perubahan yakni, media pembelajaran monopoli pintar awalnya berbentuk sederhana menjadi media yang kokoh, mengalami perubahan dari segi tampilan yang cukup besar, kertas yang digunakan sudah dilaminating/pres, tidak ada lagi tulisan tangan dan sudah menggunakan tulisan printer serta memiliki kotak penyimpanan dadu-pion bahkan ditambahkan dibagian belakang media menggunakan triplek agar tahan lama. Hal ini dilakukan sesuai saran validator ahli materi dan ahli media.

Kemudian kaitan media pembelajaran monopoli pintar dengan teori behavioristik menurut B. F. Skinner yaitu; **pertama**, meningkatkan motivasi belajar peserta didik suasana

pembelajaran bervariasi dan menyenangkan, sehingga media ini dijadikan pedoman awal guru untuk menciptakan media terbaru lagi serta media ini sudah bisa menampilkan materi inti stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial. Dengan adanya media ini mampu merubah sikap semangat belajar dan mendapatkan nilai tertinggi masing-masing individu. Jika proses pembelajaran dapat diterima senang tentunya menjawab pertanyaan dan hasil berupa nilai yang diperoleh bagus.

Kedua, hasil temuan penelitian berkaitan dengan teori behavioristik menurut skinner bertujuan agar digunakannya media ini, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan semangat belajar, merubah perilaku peserta didik dari yang pasif bahkan tidak bersemangat belajar menjadi lebih aktif dan saling bekerjasama antara kelompok diskusi.

Ketiga, Asumsi yang digunakan teori behavioristik dalam pandangan Aziz 2022 lebih menekankan pada dua prinsip yakni; stimulus yang ditimbulkan dari pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berupa hal yang ditampilkan dalam media tersebut seperti; daya tarik media menggunakan gambar-gambar pendukung materi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial, media ini mampu menampilkan point-point materi pembelajaran, penggunaan warna yang terang menjadikan suasana belajar menyenangkan dan cocok digunakan pada jam siang dikarenakan peserta didik rawan mengantuk, adanya kartu Q and A untuk membantu peserta didik mengingat kembali materi yang sudah disampaikan dan Reinforcement (Penguatan) yang diberikan guru kepada peserta didiknya bisa berupa penguatan positif yaitu; penguatan ini akan membuat peserta didik bersemangat dikarenakan guru memberikan support dengan kata pujian, semangat, bahkan penghargaan sesudah memainkan media ini akan mendapatkan reward berupa snack hadiah bagi peserta didik yang menang juara 1, juara 2 dan juara 3. Selain itu, bentuk penguatan negatif berupa tindakan tegas dari guru kepada peserta didik yang tidak menyimak proses pembelajaran, hukuman mendidik berupa hapalan Pancasila, janji siswa dan pemberian tugas tambahan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar dengan materi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial telah mengukur motivasi belajar peserta didik menggunakan angket motivasi belajar, sedangkan sesudah menggunakan media tersebut motivasi belajar peserta didik meningkat dan media tersebut sangat menyenangkan sesuai kriteria perolehan persentase 79,36% (Sangat Tinggi) berdasarkan perhitungan angket.

Media pembelajaran monopoli pintar telah layak digunakan sesuai penilaian dua validator; ahli materi (Guru Sosiologi) diperoleh 97,5% kategori sangat layak digunakan dan ahli media (Dosen BK UPGRISBA) diperoleh 77,5% Layak digunakan. Disimpulkan penggabungan nilai Ahli materi dan Ahli media dengan rentang nilai (Suharsimi Arikunto) 81%-100% yaitu: kategori media yang sangat Layak digunakan.

Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar dilakukan revisi sebanyak dua kali yakni; revisi perancangan media awal dari materi interaksi sosial mengalami perubahan materi yang digunakan saat di lapangan menjadi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial untuk Langkah selanjutnya revisi produk akhir dengan materi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial sesuai komentar ahli materi dan ahli media sehingga media tersebut layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Desi Pristiwanti, Bai Badariah dan Sholeh Hidayat. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4.
- Nurizzah Dian Islamiyati Siregar. 2021. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn (Media Monopoli Game)*. Cetakan 1. Literasi Nusantara.
- Putra, Intad Erwin Pratama. 2018. "Pengembangan Media Tali Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Bagi Siswa Kelas 1 Sd Negeri 1 Danurejo Mertoyudan Magelang." *Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*: 174–78.
- Setyawan, Antonius Ary. 2018. "Pendidikan Sebagai Proses Humanisasi (Studi Tentang Pendidikan Humaniora Di SMA Seminari Menengah Mertoyudan, Magelang, Jawa Tengah)." *Jurnal Hummanisasi (Humaniora, Manajemen, Akuntansi)* ISSN : 262.
- Zuriatin, Nurhasanah dan Nurlaila. 2021. "Pandangan Dan Perjuangan Ki Hadjar Dewantara Dalam Memajukan Pendidikan Nasional." *Jurnal Pendidikan IPS* Vol. 11: 47–55.