

PENERAPAN MEDIA *MONOPOLY GAMES SMART (MGS)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOSISTEM DI KELAS VII MTS AL-WAHDH SUMBER

Sri Ayu, Emah Khuzaemah, Ina Rosdiana Lesmanawati

IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi

Website : www.syekhnurjati.ac.id/tbio

Abstrak

Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran biologi sangat diperlukan, sehingga apa yang dipelajari akan lebih tertanam dalam pikiran siswa. Penerapan *Monopoly Games Smart* pada pembelajaran Biologi merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa serta dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa, sehingga mendapatkan hasil belajar siswa yang memuaskan. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengkaji penerapan media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di MTs Al-Wahdah Sumber. (2) Untuk mengkaji hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi materi Ekosistem dengan menggunakan media *MGS (Monopoly Games Smart)* di MTs Al-Wahdah Sumber. (3) Untuk mengkaji respon siswa terhadap penggunaan media *MGS (Monopoly Games Smart)* dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi Ekosistem di Mts Al-Wahdah Sumber. Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Wahdah dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengukur hasil belajar siswa, observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berdasarkan hasil analisis observasi, aktivitas siswa meningkat setelah diterapkan media *Monopoly Games Smart*. (2) Hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* nilai rata-rata *pretest* sebesar 39, *posttest* 78 dan *n-gain* 0,62.. Terbukti dari hasil perhitungan uji T menggunakan *SPSS 16* diperoleh nilai *Sig.* 0,000 < (0,05) yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar biologi siswa. (3) berdasarkan hasil analisis angket mengenai respon siswa terhadap penerapan media hampir dari siswa (82%) dengan kriteria sangat kuat, menyukai penerapan strategi pembelajaran *Monopoly Games Smart*.

Kata kunci:Media Pembelajaran, *Monopoly Games Smart*, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan segera setelah terjadi proses belajar. Hasil pendidikan yang berupa perubahan tingkah laku meliputi bentuk kemampuan yang menurut *taksonomi Bloom* diklasifikasikan dalam tiga kemampuan (domain) yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Peran guru dalam proses pembelajaran IPA menurut teori behaviorisme adalah membuat suatu

stimulus yang mampu menciptakan respon peserta didik agar tertarik dengan konsep IPA. Stimulus yang dimaksud dapat berupa penyajian materi yang menarik, pengembangan eksperimen-eksperimen IPA yang menarik, aplikasi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, dan mengoptimalkan peserta didik agar terlibat aktif. Selain stimulus diperlukan juga pemberian penguatan (*reinforcement*) positif pada peserta didik (Wisudawati, 2014: 41).

Berdasarkan dari kegiatan proses belajar mengajar, hasil belajar siswa

masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari segi kognitif siswa masih kurang memahami pelajaran yang sudah diajarkan oleh gurunya. Terlihat pada hasil tes atau evaluasi setelah proses pembelajaran dan dari pasifnya siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh gurunya. Kemudian dilihat dari ranah afektif yaitu dari segi sikap siswa kepada lingkungannya, masih banyak siswa yang kurang peduli terhadap lingkungan disekitar seperti kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan kebanyakan siswa membuang sampah sembarangan. Selain itu aktivitas siswa selama proses pembelajaran kurang aktif dan komunikatif. Hal itu terlihat dari siswa tidak mau mengemukakan pendapat, siswa tidak mau menanggapi hasil diskusi, siswa tidak mau bertanya kepada guru, serta tidak mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar seperti itu membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang telah dipelajari karena siswa hanya duduk diam mendengarkan tanpa adanya aktifitas dari siswa. Adapun pada aspek psikomotor, siswa kurang menunjukkan adanya implikasi dari proses belajar mengajar kedalam kehidupannya sehari-hari. Terlihat dari siswa kurang berinteraksi dengan baik dengan makhluk hidup lain seperti tumbuhan dan hewan.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dapat diatasi dengan inovasi-inovasi pembelajaran seperti menggunakan model, media, atau strategi-strategi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan media *Monopoly Games Smart (MGS)* untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber.

Kebanyakan siswa saat ini lebih memilih menghabiskan waktu dengan

menonton tv atau menonton video kesukaannya dan lebih memilih bermain games dari pada belajar. Untuk menghindari kemalasan siswa dalam belajar digunakanlah media *Monopoly Games Smart (MGS)* untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Dengan demikian siswa akan tertarik dan antusias dengan media yang akan ditampilkan dalam pembelajaran sebagai proses untuk membantu siswa dalam mencerna pelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran. Di MTs Al-Wahdah Sumber belum ada guru yang memanfaatkan media MGS sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu dalam mengatasi hal tersebut sangat penting dilakukan penelitian, dan penulis mencoba mengkaji bagaimana **“Penerapan Media *Monopoly Games Smart* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas VII MTs Al-Wahdah Kabupaten Cirebon”**.

Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana Perbedaan aktivitas belajar siswa yang menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan siswa yang tidak menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber?
- b. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang diterapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan siswa yang tidak menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber?

- c. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber?

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Wahdah Sumber Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran media *Monopoly Games Smart (MGS)*, sedangkan pada kelas kontrol digunakan metode pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan *randomized pretest-posttest control group design*.

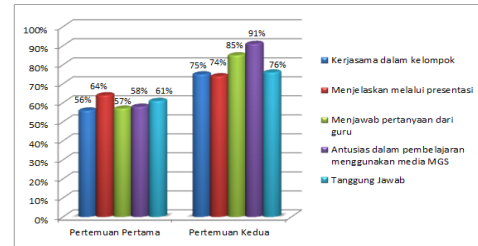
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

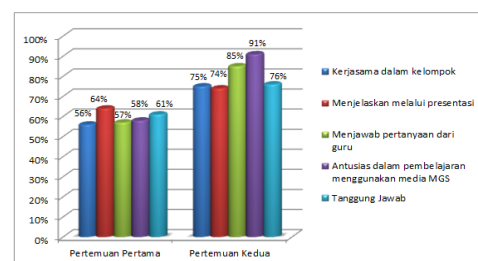
Data aktivitas belajar siswa dirinci berdasarkan indikator yang diperoleh melalui pengamatan pada setiap pertemuan. Aktivitas siswa dicatat oleh 4 observer yaitu rekan peneliti. Berikut ini disajikan grafik perkembangan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui rata-rata persentase aktivitas siswa dengan kriteria cukup. Dari kelima indikator tersebut menjelaskan melalui presentasi terlihat mempunyai presentase yang paling tinggi dibandingkan indikator lainnya yaitu 64%.



Gambar 1. Grafik perbedaan aktivitas belajar siswakelas eksperimen

Sedangkan indikator kerjasama antar kelompok mempunyai presentase paling rendah yaitu 56%. Kemudian pada pertemuan kedua aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan tergolong tinggi dan sangat baik. Dari kelima indikator tersebut antusias dalam pembelajaran menggunakan media MGS mempunyai presentase yang paling tinggi yaitu 91% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dikarenakan siswa terlihat sangat senang dengan pembelajaran menggunakan media MGS. Sedangkan pada indikator menjelaskan melalui presentasi mempunyai presentase paling rendah yaitu 74% dengan kriteria baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* memberikan pengaruh pada aktivitas belajar siswa.



Gambar 2. Grafik perbedaan aktivitas belajar siswa kelas kontrol

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui rata-rata persentase aktivitas siswa pada

kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional dilihat dari indikator observasi tergolong rendah. Indikator tanggung jawab mempunyai presentase paling tinggi yaitu 60% dengan kriteria cukup. Sedangkan indikator menjelaskan melalui presentasi dan menjawab pertanyaan dari guru mempunyai presentase paling rendah yaitu 48% dengan kriteria kurang. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan sedikit pada aktivitas siswa. Indikator kerjasama dalam kelompok mempunyai presentase yang paling tinggi yaitu 64% dengan kriteria cukup, sedangkan indikator menjelaskan melalui presentasi dan tanggung jawab mempunyai presentase paling rendah yaitu 57% dengan kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional aktivitasnya lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*.

2. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

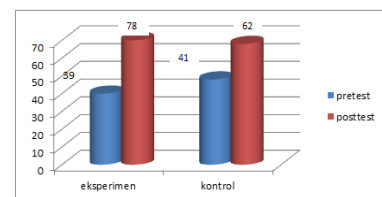
1) Peningkatan Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbedaan dari hasil pembelajaran antara yang menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* (kelas eksperimen) dengan yang tidak

menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* (kelas kontrol) di MTs Al-Wahdah Kab. Cirebon pada pokok bahasan ekosistem. Adapun datanya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Eksperimen	Rata-rata	Kontrol	Rata-rata
<i>Pretest</i>	39	<i>Pretest</i>	41
<i>Posttest</i>	78	<i>Posttest</i>	62
<i>N-Gain</i>	0,62	<i>N-Gain</i>	0,33



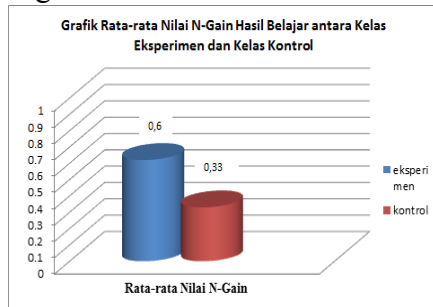
Gambar 3. Grafik Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Grafik diatas untuk *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Monopoly Games Smart* sangat baik digunakan pada pelajaran tentang ekosistem.

Rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 62. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih rata-rata *posttest* antara keduanya cukup besar yaitu 16.

Perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol juga dapat diketahui dari hasil uji beda atau uji *N-Gain*. Hasil analisis *N-Gain* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan

kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4 Grafik Rata-rata Nilai NGain Hasil Belajar antara KelasEksperimen dan Kelas Kontrol

Kedua nilai N-Gain kelas eksperimen dan kontrol termasuk kedalam kriteria sedang. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,62 dan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,33. Berdasarkan grafik diatas nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang cukup besar, dimana selisih antara keduanya sebesar 0,29.

2) Analisis Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis data perbedaan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control diuji dengan SPSS *Independent SampleT-Test* yaitu uji *Mann-Whitney U*, ternyata nilai Sig nya $0.000 < 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media Monopoly Games Smart ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

3. Respon Siswa Terhadap Media pembelajaran Monopoly Games Smart

Perolehan presentase dari setiap item yang berdasarkan kriteria pada angket tersebut dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Presentase KriteriaAngket

Presentase Kriteria Angket		
Kriteria	Jumlah	Presentase
sangat kuat	13	57%
Kuat	17	43%
Sedang	0	0%
Rendah	0	0%

Berdasarkan hasil presentase dari masing-masing kriteria tersebut dapat diketahui dari 20 item angket respon siswa yang diujikan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30, rata-rata siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran *Monopoly Games Smart (MGS)*. Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa dari setiap siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran MGS karena terbukti hasil angket tersebut menunjukkan kriteria yang sangat kuat dan kuat.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Siswa dengan Penerapan Media Monopoly Games Smart (MGS)pada Konsep Ekosistem

Berdasarkan data aktivitas belajar siswa dapat diketahui rata-rata persentase aktivitas siswa dilihat dari 5 indikator seperti kerjasama dalam kelompok, menjelaskan melalui presentasi, menjawab pertanyaan dari guru,

antusias dalam pembelajaran menggunakan media MGS dan tanggung jawab, pada pertemuan pertama cukup. Kemudian pada pertemuan kedua aktivitas siswa mengalami peningkatan tergolong tinggi dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* memberikan pengaruh pada aktivitas belajar siswa.

Sedangkan pada kelas control, siswa mendengarkan penjelasan materi pelajaran dari guru kemudian mencatat dan mengerjakan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Walaupun guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya namun tetap saja tidak ada muncul pertanyaan dari mereka. Interaksi belajar yang positif antar siswa pada kelas kontrol inipun sedikit sekali, hal ini terlihat pada saat mengerjakan latihan. Siswa enggan untuk bertanya kepada temannya maupun guru tentang penyelesaian soal yang kurang ia pahami.

Hamalik (2005 : 87) bahwa guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (comfortable) dan menunjang (supportive), sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif. Suasana belajar yang demokratis, ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain, perasaan cemas dan khawatir pada siswa sering tidak menumbuhkan kekreatifan belajar siswa. (Sudjana. 2002 : 42)

Hasil observasi yang didapatkan menunjukkan bahwa

keaktifan siswa kelas eksperimen jauh lebih meningkat bila dibandingkan dengan keaktifan siswa dikelas kontrol. Penyebabnya dikarenakan kelas eksperimen menerapkan pembelajaran menggunakan media *Monopoly Games Smart* yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil analisis tersebut diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, dikarenakan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* yang cocok dikaitkan dengan konsep ekosistem. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif, minat dan antusias dalam kegiatan proses belajar mengajar. Sudjana (2014 : 61) mengatakan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal; minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, dan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tersebut diakibatkan adanya media yang digunakan oleh guru yaitu media *Monopoly Games Smart*. Media ini diterapkan didalam kelas

dalam konsep ekosistem bertujuan untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar. Sehingga siswa mempunyai motivasi bahkan senang dalam belajar di kelas. Siswa yang hanya belajar dengan metode konvensional pada kelas kontrol rata-rata peningkatan hasil belajarnya kurang signifikan. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang sangat monoton sehingga menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam belajar.

Pembelajaran menggunakan media *Monopoly Games Smart* dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar. Penguasaan konsep siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Monopoly Games Smart* meningkat lebih signifikan dibandingkan penguasaan konsep siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan gambar-gambar.

3. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Media *Monopoly Games Smart* (MGS)

Respon siswa terhadap suatu pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar sangatlah penting karena dari respon tersebut dapat diketahui apakah perlakuan yang peneliti berikan kepada siswa dapat diterima atau bahkan ditolak oleh siswa.

Berdasarkan data hasil analisis angket dapat diasumsikan bahwa sikap (penerimaan, respon dan penilaian) siswa terhadap

penggunaan media *Monopoly Games Smart* pada sub pokok bahasan ekosistem di MTs Al-Wahdah Sumber Kab. Cirebon sangatlah positif. Interpretasi rata-rata skor angket sikap siswa terhadap penggunaan *Monopoly Games Smart* pada pembelajaran sub pokok bahasan ekosistem adalah sangat kuat. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan *Monopoly Games Smart* dan tidak merasa bosan selama pembelajaran menggunakan *Monopoly Games Smart* berlangsung. Siswa pun menjadi termotivasi untuk lebih rajin belajar.

Analisis data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Monopoly Games Smart* diterima dengan baik oleh siswa.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil belajar biologi siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar siswa yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* lebih besar daripada kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dapat meningkatkan keaktifan siswa.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dengan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*. Hasil analisis SPSS V.16

- Sig. $0,000 < 0,005$ menunjukkan H_0 diterima. Jadi, Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*.
3. Sikap dan respon siswa terhadap pembelajaran biologi pada konsep ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* sangat menyenangkan. Siswa memberikan respon yang positif baik dalam mengikuti pembelajaran maupun dalam bekerjasama dengan teman sekelompoknya sehingga dapat membantu memahami konsep yang sedang diajarkan, terbukti 30 siswa (74%) tergolong baik.
- Rasyid dan Mansur. 2011. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima.
- Rohman, Muhammad. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Karno To. 1996. *Mengenal Analisis Tes (Pengantar ke Program Komputer Anates)*. Bandung: IKIP Bandung.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.