

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI ALAT EVALUASI UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP N 4 KOTA MAGELANG

DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME AS AN EVALUATION TOOL TO KNOW LEARNING OUTCOMES OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN FOUR MAJOR CITY

Oleh: Dessy Roseanawati, Drs. Eko Widodo, M.Pd dan Wita Setianingsih, M.Pd
FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta,
dessy.roseanawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan permainan monopoli sebagai alat evaluasi, mengetahui respon peserta didik terhadap permainan monopoli sebagai alat evaluasi, mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan permainan monopoli sebagai alat evaluasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R & D* yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis hasil lembar validasi kelayakan permainan monopoli menggunakan skala *linkert* lima, analisis data respon peserta didik terhadap permainan monopoli menggunakan skala *linkert* empat, analisis hasil belajar peserta didik pada permainan monopoli sebagai alat evaluasi menggunakan nilai PAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan monopoli sebagai alat evaluasi dalam kategori sangat baik, respon peserta didik dalam permainan monopoli sebagai alat evaluasi dalam kategori sangat baik, hasil belajar peserta didik menggunakan permainan monopoli sebagai alat evaluasi masih dibawah 76 KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Kata Kunci: permainan monopoli, alat evaluasi, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine the feasibility of the monopoly game as an evaluation tool, to know the learner's response to the monopoly game as an evaluation tool, to know the learning outcomes of the learners after using the monopoly game as an evaluation tool. This research is a type of R & D research consisting of 4 stages of define, design, develop, and disseminate. The data analysis technique is analysis of validation feasibility sheet of monopoly game using five linkert scale, data analysis of learners response to monopoly game using four linkert scale, analysis of learners' learning result on monopoly game as evaluation tool using PAN value. The results showed that the monopoly game product as an evaluation tool in very good category, the students response in the monopoly game as an evaluation tool in very good category, the learners learning result using monopoly game as an evaluation tool is still below 76 KKM (Minimum Criterion of Satisfaction).

Key words: monopoly game, evaluation tool, learning result

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut manusia untuk meningkatkan kualitasnya agar mampu bersaing. Tuntutan akan kualitas manusia menjadi tantangan tersendiri bagi perkembangan kualitas pendidikan utamanya dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tidak dapat lepas dari kurikulum yang merupakan jaban dari tujuan pendidikan. Pada saat ini penyempurnaan kurikulum masih terus

dilakukan. Penyempurnaan kurikulum dilakukan karena adanya perubahan zaman, pengaruh globalisasi, berkembang ilmu pengetahuan dan teknologi serta adanya tuntutan kebutuhan. Kurikulum yang saat ini digunakan adalah Kurikulum 2013 yang lebih mengedepankan pemusatan pada peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP N 4 Kota Magelang kelas VII peserta didik cenderung kurang aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Sebagian peserta

didik menganggap pelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit, membosankan, dan kurang menarik. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik. Untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami pelajaran IPA saat proses pembelajaran biasanya pendidik melakukan *recall* (mengingat) pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dan *mereview* materi yang sudah diajarkan. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi juga dapat membantu pendidik memahami kekuatan dan kelemahan yang dialami oleh peserta didik. Dengan melaksanakan evaluasi yang berkualitas dan menganalisisnya dapat diperoleh informasi tentang kelemahan belajar peserta didik, guru memiliki acuan untuk mengambil keputusan yang efektif dalam proses pembelajarannya. Evaluasi dapat memberikan informasi kepada peserta didik tentang kemajuan belajarnya sehingga peserta didik dapat memperbaiki kelemahannya.

Permainan tersebut akan dimodifikasi sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan media permainan monopoli materi tata surya sama dengan permainan monopoli biasa pada umumnya yang berbeda terletak pada kartu dana umum, kartu kesempatan, dan peraturannya yang biasanya pemain harus membeli negara diganti dengan pemain harus menjawab pertanyaan. Di permainan monopoli, kartu dana umum diganti menjadi perpustakaan dan kartu kesempatan diganti dengan soal tata surya, maju atau mundur beberapa petak, kartu bebas dari penjara dan materi tata surya. Perpustakaan berisi informasi mengenai materi tata surya. Informasi ini bisa dijadikan sebagai referensi dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan pengembangan alat evaluasi yang kreatif. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan permainan monopoli sebagai alat evaluasi dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Alat Evaluasi Untuk Mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik SMP N 4 Kota Magelang”. Alat Evaluasi permainan monopoli yang akan dikembangkan termasuk ke dalam penilaian kuantitatif dalam bentuk tes yaitu uraian dan isian singkat.

Evaluasi dengan menggunakan permainan monopoli hanya bisa mengukur hasil belajar kognitif C_1 dan C_2 . Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi guru maupun peserta didik sebagai usaha untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan peserta didik selama proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dari Thiagarajan yang menerapkan *4D models*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2017 di SMP N 4 Kota Magelang

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik SMP kelas VII A dan VII C dengan jumlah total 58 siswa.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah permainan monopoli sebagai alat evaluasi dengan materi “Tata Surya” untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Kota Magelang.

Prosedur

Penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahap *define* dalam penelitian ini terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan. Tahap *design* terdiri dari penyusunan tes, pemilihan format, dan rancangan awal (*draft I*). Tahap *develop* terdiri dari peninjauan oleh dosen pembimbing, validasi ahli, uji coba produk. Tahap *disseminate* hanya terbatas pada guru IPA di SMP N 4 Kota Magelang.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengembangan Data

Terdapat beberapa instrumen yang digunakan yaitu lembar penilaian permainan monopoli, angket respon peserta didik terhadap permainan monopoli, hasil belajar peserta didik setelah menggunakan permainan monopoli sebagai alat evaluasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Lembar Validasi Kelayakan Permainan Monopoli

Data penilaian permainan monopoli yang diperoleh, dihitung skor total rata-rata dari setiap aspek penilaian. Kemudian mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kategori dengan berpedoman pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skor menjadi nilai Skala nilai 5

No	Rentang Skor	Rerata Skor	Klasifikasi
1	$X > X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>4,2$	Sangat baik
2	$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
3	$X_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times s_{bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
4	$X_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times s_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
5	$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$<1,8$	Sangat Kurang

(Eko Putro Widoyoko, 2009:238)

Keterangan:

X = skor empiris

X_i (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

S_{bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

Skor maksimal ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

Kemudian reliabilitas dari hasil penilaian modul IPA dapat ditetapkan dengan menggunakan formula Borich (1994: 385).

$$PA = 100\% \left\{ 1 - \frac{(A - B)}{(A + B)} \right\}$$

Keterangan :

A = skor tertinggi

B = skor terendah

Hasil validasi modul IPA reliabel jika memiliki reliabilitas di atas 75%.

2. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik terhadap Permainan Monopoli

Hasil respon peserta didik dilakukan konversi skor dengan pedoman tabel 2.

Tabel 2. Ketentuan Nilai Kualitatif menjadi Kuantitatif

Pilihan Jawaban		Skor Pernyataan	
		Positif	Negatif
Sangat setuju	Selalu	4	1
Setuju	Sering	3	2
Kurang setuju	Jarang sekali	2	3
Tidak setuju	Tidak pernah	1	4

(Eko Putro Widoyoko, 2009:236)

Selanjutnya menghitung rata-rata skor dari setiap aspek penilaian. Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi skala 4 sesuai tabel 3.

Tabel 3. Acuan Pengubahan Skor Menjadi Skala Empat

No.	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1.	$X > \bar{X} + 1.SB_x$	A	Sangat Baik
2.	$\bar{X} + 1.SB_x > X \geq X$	B	Baik
3.	$X > X \geq \bar{X} - 1.SB_x$	C	Cukup
4.	$X < \bar{X} - 1.SB_x$	D	Kurang

(Djemari Mardapi, 2008: 123)

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor secara keseluruhan

= $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

SB_x = simpangan baku skor keseluruhan

= $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

3. Analisis Hasil Belajar

Analisis terhadap hasil belajar dapat diketahui dengan skor yang diperoleh peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Yang terdiri dari 40 soal dengan skor min 1 bila dijawab benar, sedangkan bila tidak menjawab 0. Dengan mengubah skor menjadi nilai menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Batas lulus ditentukan sebesar $M+0,25S$ diberi nilai cukup. Untuk nilai-nilai diatas atau dibawah cukup diperhitungkan seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Mengubah Skor menjadi Nilai

Skor-	Nil
$M + 2,25S$	10
$M + 1,75S$	9
$M + 1,25S$	8
$M + 0,7S$	7
$M + 0,25S$	6
$M - 0,25S$	5
$M - 0,75S$	4
$M - 1,25S$	3
$M - 1,75S$	2
$M - 2,25S$	1

(Siswanto, 2017: 172)

Mencari deviasi standar:

$$S^2 = \frac{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

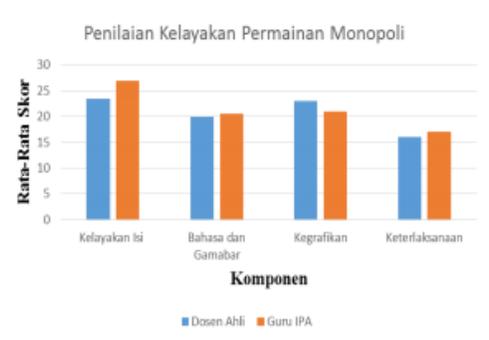
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan permainan monopoli memperoleh telaah atau validasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen ahli dan 2 orang guru IPA. Sebelum diuji cobakan kepada peserta didik permainan monopoli telah mengalami beberapa kali revisi. Setiap tahapan revisi mengalami perbaikan dan penyempurnaan. Setelah direvisi dilakukan tahap pelaksanaan uji coba produk. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data kelayakan permainan monopoli, data angket respon peserta didik, data hasil belajar peserta didik materi tata surya. Berikut adalah penjelasannya:

1. Kelayakan Permainan Monpoli

Komponen penilaian permainan monopoli meliputi kelayakan isi, bahasa, gambar, kegrafikan dan keterlaksanaan. Berdasarkan masukan produk ini masih merupakan produk awal yang masih cenderung ke produk

permainan monopoli dalam proses pembelajaran, sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan permainan ini sebagai alat evaluasi yang lebih sempurna. Hal tersebut karena penilaian kelayakan penilaian permainan harus bisa memfasilitasi tujuan penelitian, validitas, realibilitas. Menurut Joko Mahadma dan Susanti (2013: 8). karakteristik alat evaluasi hendaknya harus valid, reliabel, relevan, representatif, praktis, deskriminatif, spesifik, proposional. Berikut ini diagram penilaian permainan monopoli menurut dosen ahli dan guru IPA:

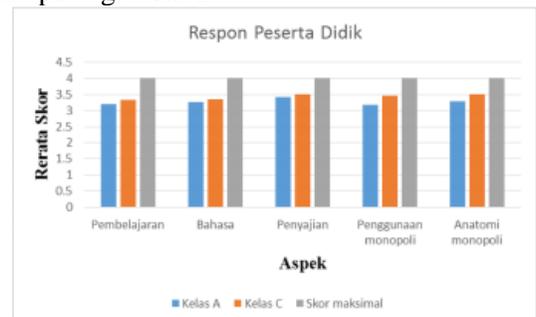


Gambar 1. Penilaian Kelayakan Permainan Monopoli

Berdasarkan gambar 1 yang disajikan, maka rerata skor penilaian dosen ahli, rerata skor penilaian guru IPA, dan rerata skor keseluruhan, masing-masing yaitu 82,5; 85,5; 84. Berdasarkan pedoman konversi skor menjadi skala lima, nilai A dengan kategori sangat baik didapatkan bila rerata skor > 83,99. Maka kelayakan permainan monopoli sebagai alat evaluasi dalam kategori sangat baik.

2. Respon Peserta Didik

Berdasarkan respon peserta didik terhadap permainan monopoli materi tata surya dapat dilihat pada gambar 2.

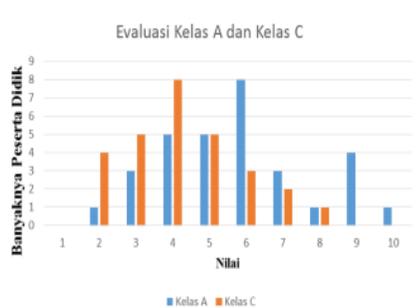


Gambar 2. Diagram Respon Peserta Didik Terhadap Permainan Monopoli.

Respon peserta didik pada aspek pembelajaran, bahasa, penyajian, penggunaan monopoli, anatomi monopoli dengan nilai rata-rata kedua kelas berturut-turut sebesar 3,26; 3,31; 3,46; 3,32; 3,4. Gabungan dari semua komponen maka diperoleh rata-rata skor total sebesar 3,35. Termasuk dalam kategori sangat baik karena termasuk dalam rentang skor $X > 3,00$.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Permainan monopoli akan digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar. Alat evaluasi atau instrumen yang digunakan berupa tes dalam bentuk permainan monopoli. Instrumen tes dalam penelitian ini dibuat dengan mengacu pada taksonomi bloom (C_1 dan C_2). Dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan monopoli kemudian peserta didik menuliskan skor penilaian pada kartu skor bila bisa menjawab pertanyaan. Nilai skor akan diubah menjadi nilai menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) tipe 1. Berikut ini diagram hasil belajar peserta didik kelas VII A dan kelas VII C menggunakan alat evaluasi permainan monopoli.



Gambar 3. Evaluasi Materi Tata Surya Menggunakan Permainan Monopoli Hasil yang diperoleh berdasarkan gambar 3, menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya bisa menjawab pertanyaan di permainan monopoli. Hal itu bisa dilihat dari kedua kelas yang mendapatkan nilai 10 hanya satu orang. Bila kita lihat pada gambar 3 kelas A lebih unggul dibandingkan kelas C. Dari hasil analisis kelas A memperoleh skor 427 dan kelas C 247 dengan menggunakan alat evaluasi permainan monopoli. Skor tersebut kemudian diubah menjadi nilai, didapatkan hasil bahwa rata-rata kelas A mendapatkan nilai 5,77 dan kelas C 4,18.

Nilai yang diperoleh kedua kelas masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 76. Skor peserta didik rendah dikarenakan belum menguasai materi tata surya meskipun tingkat kognitif pertanyaan hanya C_1 dan C_2 , kurang cepat dalam melakukan permainan dan menjawab pertanyaan sehingga banyak menghabiskan waktu, saat melakukan permainan beberapa peserta didik sering masuk penjara sehingga tertinggal dengan teman yang lain. Kekurangan dan kelebihan permainan monopoli sebagai alat evaluasi seperti pada tabel 5. Tabel 5. Kekurangan dan kelebihan permainan monopoli.

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Mudah dibawa dan dipindah-pindahkan.	Tempat monopoli yang terbuat dari kertas memungkinkan mudah rusak bila ditindih barang yang berat di atasnya.
2	Pemain merasa senang dan penasaran akan jawaban dari pertanyaan yang diperoleh.	Tidak bisa dimainkan sendiri minimal 2 orang bermain permainan monopoli.
3	Dapat dimainkan dengan dalam kelompok dengan jumlah 2 orang lebih.	Hanya bisa mengukur hasil belajar kognitif C_1 - C_2 .
4	Bisa digunakan untuk mengukur kemampuan kita dalam materi tata surya.	Untuk bermain dibutuhkan tempat yang luas dan datar.
5	Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya.	Membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui hasil belajar tat surya dipelajari sebagai alat evaluasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan monopoli sebagai alat evaluasi yang telah dikembangkan layak digunakan, dengan nilai kelayakan 84 mendapatkan nilai A dalam kategori “sangat baik”.
2. Permainan monopoli sebagai alat evaluasi yang telah dikembangkan mendapatkan respon peserta didik dari kelas VII A dan kelas VII C dengan skor sebesar 3,35 dengan nilai A yang masuk dalam kategori “sangat baik”.
3. Permainan monopoli sebagai alat evaluasi yang telah dikembangkan didapatkan hasil belajar peserta didik kelas VII A sebesar 5,77 dan kelas VII C sebesar 4,18.

Saran

1. Permainan monopoli membutuhkan waktu lebih lama kurang lebih 2 jam.
2. Sebaiknya dalam permainan monopoli tidak ada materi tata surya (kartu perpustakaan) dan petak penjara.

DAFTAR PUSTAKA

Borich, Gary D. (1994). *Observation Skill for Effective Teaching: Reaching-Based*

Practice. Seventh Edition. New York: M M Publishing Company.

Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press

Eko Putro Widoyoko. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar. Joko Mahadma, dkk. (2013). *Identifikasi Penggunaan Alat Evaluasi Pada Mata Diklat Akuntansi Kelas XI di SMK N 4 Surabaya*. Surabaya: UNESA

Siswanto. (2017). *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Klaten: Bosscript.