

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY GAME SMART  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI SEJARAH  
KELAS X DI SMA NEGERI 14 BATAM TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

By Fitri Yanti\*, Nur Anggraini

\* Dosen Pendidikan Sejarah, FKIP-UNRIKA

Email: *Fty\_ipit@yahoo.co.id*

**Abstrak**

Kurangnya kemampuan guru dalam hal perancangan dan penggunaan media pada saat menyampaikan materi mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif dan tidak terjadi proses belajar yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar bidang studi Sejarah Kelas X di SMA N 14 Batam pada semester ganjil yang sebagian besar masih di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *monopoly game smart* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi sejarah Kelas X di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IS di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IS 1 dan siswa kelas X IS 2. Jenis penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian dua kelompok sampel yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan penggunaan media *monopoly game smart*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui test akhir/*post test* setelah diberi perlakuan. Instrumen dalam peneliian merupakan soal objektif yang telah diuji dan teknik analisis datanya menggunakan analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015 membuktikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perolehan hasil pengujian hipotesis menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), artinya terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari kelas yang menerapkan media *monopoly game smart* dibandingkan dengan metode ceramah, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 80 dan rata-rata nilai kelas kontrol 68.

Kata kunci: Media *Monopoly Game*, Hasil belajar

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam UU RI No.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebutkan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas yaitu guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik (Munadi, 2013:1).

Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, termasuk didalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran.

Kecakapan guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas adalah kemampuan dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik, guru memiliki peran dominan di kelas. Guru yang berhasil adalah guru yang mampu menjelaskan pelajaran secara menarik. Dengan adanya kemampuan guru untuk menjelaskan pelajaran secara menarik akan mengunggah kemampuan para peserta didiknya untuk lebih aktif lagi dalam proses belajar mengajar.

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah adalah mata pelajaran sejarah. Keberadaan mata pelajaran sejarah tidak dapat dilepaskan dari fungsi strategis sejarah dalam masyarakat. Sejak zaman tradisional, sejarah merupakan wahana pendidikan untuk mengenal identitas masyarakat dan kebudayaannya (Hariyono, 1995:149).

Mata pelajaran sejarah menekankan pada pengetahuan dan nilai mengenai perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga sekarang, dalam materi sejarah siswa diharapkan memanfaatkan pengetahuan masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Guru sejarah yang berhasil adalah guru yang mampu menjadikan peserta didik tertarik dan semakin bersemangat dalam belajar sejarah. Guru harus mampu merekonstruksi suatu aktivitas yang kondusif agar peserta didik menjadi aktif dan tertarik untuk belajar sejarah, memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat, dan mampu dalam merumuskan gagasan sendiri. Dengan keterampilan yang dimiliki tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, salah satu upaya untuk dapat meningkatkan keberhasilan guru sejarah dalam proses pembelajaran diantaranya adalah dengan menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran sejarah.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, namun dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) masih cukup populer dikalangan guru dalam proses pembelajaran (Munadi, 2013:2). Keterbatasan alat atau media pembelajaran di kelas merupakan salah satu lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Hal ini sangat dirasakan pada mata pelajaran Sejarah. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran Sejarah dapat dikatakan belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi awal yang diperoleh dari guru bidang studi Sejarah kelas X IS (Ilmu Sosial) SMA 14 Batam, menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum bervariasi.

Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung guru cenderung menggunakan metode yang konvensional. Perlu adanya variasi dan inovasi baru dalam memilih dan menentukan media yang tepat dan sesuai dalam proses pembelajaran. Siswa kelas X Ilmu Sosial SMA Negeri 14 Batam memiliki permasalahan dimana kurang memahami materi Sejarah disebabkan karena pembelajaran terlalu verbalistik dan kurangnya penggunaan media hal ini tentunya

mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut ini adalah tabel hasil belajar Ujian Semester Ganjil siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IS SMA Negeri 14 Batam tahun pelajaran 2014/2015

**Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas X Tahun Pelajaran 2014/2015.**

KELAS	KKM	T.P 2014/2015	
		Ganjil	Genap
X IS 1	75	70	-
X IS2	75	66	-

(Sumber: tata usaha SMA Negeri 14 Batam)

Berdasarkan keterangan tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dikelas X IS 1 dan X IS 2. Tabel hasil belajar menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai standar KKM, di mana KKM dengan nilai 75 dan di kelas X IS 1 mendapat rata-rata nilai 70, X IS 2 dengan rata-rata nilai mencapai 66.

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X Ilmu Sosial di SMA N 14 Batam, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *monopoly game smart*. Media *monopoly game smart* adalah permainan edukasi berisi soal yang akan dijawab setiap anggota kelompok sesuai dengan gilirannya. Proses belajar mengajar yang diselengi *games* dengan nilai edukasi tentunya dapat menumbuhkan semangat belajar serta mengurangi kejenuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang baik agar siswa aktif dalam belajar. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan media *Monopoly Game Smart* (MGS) dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Batu Ampar Kota Batam tahun pelajaran 2014-2015”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Hasil belajar siswa pada materi Sejarah setelah menerapkan media *monopoly game smart* dibandingkan dengan metode konvensional/ceramah pada materi peradaban awal Asia di kelas X SMA Negeri 14 Batu Ampar Kota Batam tahun pelajaran 2014-2015 ?

## **C. Tujuan penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan media *Monopoly Game Smart* (MGS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Batu Ampar Kota Batam tahun pelajaran 2014-2015

## **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi mengenai penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* (MGS), serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang media MGS dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah. Kemudian dapat memberi informasi kepada kalangan pendidik tentang media pembelajaran *monopoly game smart* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah, memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta dalam menumbuhkan kreatifitas siswa.

## **LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media pembelajaran**

Media pembelajaran ialah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Rohman, Amry, 2013:156). Kemudian menurut Aqib (2014:50), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar.

Dari definisi media pembelajaran menurut pandangan ahli diatas, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi menyalurkan pesan, memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk memudahkan pencapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri.

##### **b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran**

Menurut Munadhi (2012:36) analisis terhadap fungsi media pembelajaran lebih difokuskan pada dua hal yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Analisis fungsi media terdapat tiga fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran sebagai sumber belajar
- 2) Fungsi semantik, dan
- 3) Fungsi manipulatif

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam meningkatkan hasil belajar sebagaimana yang menurut Angkowo dan kosasih (dalam Rohman, dan Amry, 2013:160), media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta

memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya menurut Arsyad (2002:26), penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat menimbulkan motivasi belajar, media pembelajaran juga dapat mengatasi ruang, indra dan waktu.

#### c. Prinsip pemanfaatan media Pembelajaran

Menurut Rohman (2013:174), Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Oleh karenanya perlu diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari satu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu
- 2) Media dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran
- 3) Guru hendaknya menguasai teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan
- 4) Guru memperhitungkan untung rugi pemanfaatan media pembelajaran.

### **3. *Monopoly game smart* (permainan monopoli pintar)**

Menurut Arif (dalam Munadi,2008:163), permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Menurut Smith (dalam Munadi 2008:164) menjelaskan tentang macam-macam permainan yang aktif, yakni permainan kontruksi, eksplorasi, simulasi dan menguji. Permainan kontruksi, membuat objek seperti wayang, rumah-rumahan, dengan benda yang tersedia.

Menurut pemerhati anak dan remaja Mulyadi (dalam Munadi, 2008:165), kebebasan psikologis dapat dipelihara dan diciptakan dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan gagasan baru dan orisinal. Dari berbagai macam permainan anak diajari untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, dan mandiri.

Ismail mengemukakan (dalam Jawandi 6:2013), tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, aspek sosial serta kreativitas. Salah satu permainan edukatif adalah *monopoly game smart* atau yang disebut juga permainan monopoli pintar. Sistem permainan monopoli dilaksanakan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak disekeliling papan, kemudian menjawab soal apabila siswa tidak dapat menjawab soal maka siswa tidak dapat melanjutkan permainan, jika siswa berhasil menjawab soal akan mendapat satu bintang. Kelompok yang paling cepat mencapai *finish* dan mendapat bintang terbanyak adalah pemenangnya.

Dalam penerapan media *monopoly game smart* pertanyaan tidak diberikan melalui lisan seperti halnya diskusi, melainkan pertanyaan ataupun soal disediakan di dalam media *monopoly game smart*, yang mana media tersebut dibuat sendiri oleh guru mata pelajaran. Untuk membuat media *monopoly game smart* diperlukan kreatifitas dari guru agar media yang dibuat dapat menarik, inovatif dan mempengaruhi proses kegiatan belajar di kelas, dan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik.

a. Cara pembuatan media *monopoly game smart*

- 1) Kertas manila ditempelkan pada karton
- 2) Buat pola monopoly dan beri angka urut
- 3) Siapkan satu buah dadu
- 4) Siapkan soal sesuai materi pembelajaran

5) Buat *reward* yang terbuat dari kertas manila yang berbentuk bintang sebagai poin

b. Cara pemanfaatan media *monopoly game smart*

Pada minggu sebelumnya, siswa dibagi dalam beberapa kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 siswa dipilih secara heterogen dan diberikan tugas sesuai dengan materi pembelajaran. Siswa duduk berbanjar kebelakang sesuai dengan kelompok masing-masing. Guru menjelaskan aturan permainan MGS:

1) Urutan pertama kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai mata dadu menjawab soal tersebut. Setelah siswa dari regu A menjawab soal, kelompok dari regu lain dapat menyanggah ataupun menyempurnakan jawaban lawan sehingga ditemukan jawaban yang paling benar.

2) Jika siswa tersebut dapat menjawab soal maka siswa tersebut akan diberikan *point* bintang.

3) Selanjutnya urutan pertama kelompok B, C dan seterusnya dengan kegiatan yang sama secara bergantian

4) Kelompok yang paling cepat dan berhasil mendapat *reward* terbanyak akan menjadi pemenangnya.

c. Kelebihan media pembelajaran *monopoly game smart* adalah :

1) Bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk semua mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah

2) Mudah dibuat

3) Ekonomis

4) Dapat menambah keterampilan siswa dalam membuat bangun ruang atau simbol lain sebagai “orang” yang dijalankan pada papan monopoli.

5) Menambah semangat siswa karena mendapatkan reward.

6) Siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui permainan.

d. Kekurangan

Menurut Rohman dan Amry (2013:152), dalam penerapannya permainan ini tidak ramah lingkungan karena membutuhkan banyak kertas dan perlu pengarahan khusus dari guru.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian hasil belajar**

Menurut Sudjana (2004:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengertian hasil belajar menurut Nawawi dan Ibrahim (dalam Susanto, 2013:5), menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran.

Dari pendapat beberapa ahli maka hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar, bahwa optimalnya hasil belajar bergantung pada prosesnya.

##### **b. faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Clark (dalam Sudjana, 2009:39), Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang saling mempengaruhi, baik faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi,

kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi dan kesehatan.

- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Jadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, dimana tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Diantaranya adalah kemampuan siswa, kualitas pengajaran yang ada di sekolah, guru dan juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang bersumber dari dalam dan dari luar siswa itu sendiri.

### c. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

#### 1) *Aspek Kognitif (Pemahaman konsep)*

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013:6), diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.

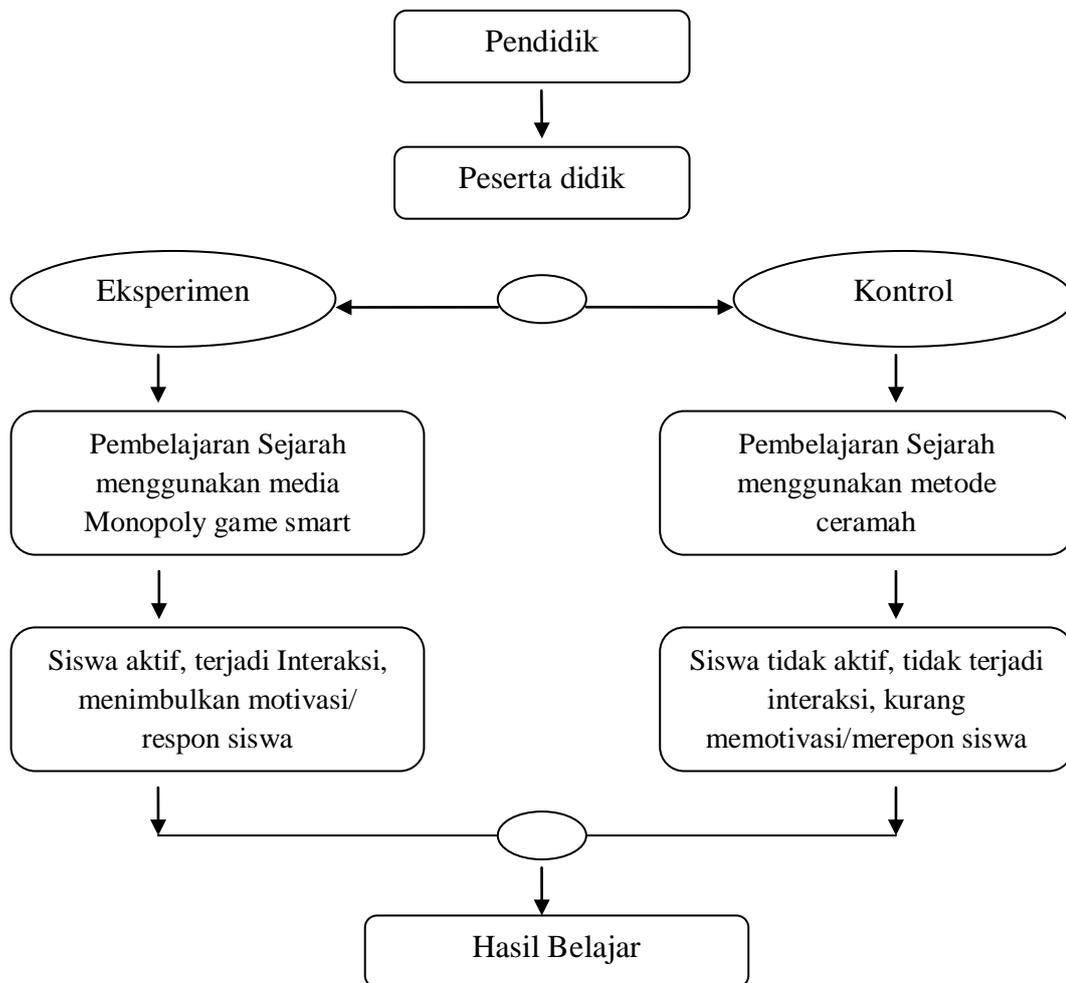
#### 2). *Aspek Psikomotor (keterampilan proses)*

Menurut Sudjana (2004:30), hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

#### 3) *Aspek Afektif (sikap)*

Menurut Sudjana (2004:30), ada beberapa kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai ke yang kompleks.

maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka berpikir, untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 1.



**Gambar: Kerangka berpikir**

## **B. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian, hipotesis dirumuskan dengan kalimat deklaratif yang menyatakan ada tidak adanya hubungan, ada atau tidak adanya perbedaan, ada atau tidak adanya pengaruh dua

variabel (Sanjaya:289). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

Ha: Terjadi peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas X pada materi peradaban awal Asia di SMAN 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan menerapkan Media *Monopoly Game Smart*.

H0: Tidak terjadi peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas X pada materi peradaban awal Asia di SMAN 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan menerapkan Media *Monopoly Game Smart*.

Untuk menghitung taraf signifikansi hipotesis, maka digunakan taraf  $\alpha = 0,05$ . Pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut :

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka H0 diterima dan Ha ditolak

## **E. Metode penelitian**

### **A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen* atau dapat dikatakan sebagai eksperimen semu. Eksperimen Semu atau *Quasi Eksperimen* memiliki kelompok kontrol dan kelompok Eksperimen, akan tetapi pemilihan sampelnya tidak perlu melalui redominasi, kedua kelompok yang diperbandingkan tersebut tidak harus setara benar dan hampir sama. Desain ini sering digunakan dalam eksperimen kelas, di mana kelompok eksperimen dan kontrol ditentukan secara alami sebagai kelas yang tidak dirugikan kegiatan belajar mengajarnya, yang karakteristik dan kondisinya hampir sama (Suprpto, 31-32:2013).

Desain penelitian ini menggunakan model *Non-equivalent Control Group Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random karena manipulasi dilakukan pada kelas

yang ada dan telah ditentukan. Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Rancangan Penelitian**

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	0
Kontrol	-	0

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Ilmu Sosial di SMA Negeri 14 Batam Tahun pelajaran 2014/2015.

**Tabel 3. Jumlah siswa kelas X SMA Negeri 14 Batam tahun pelajaran 2014/2015**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IS 1	30
2	X IS 2	30

(Sumber: Tata usaha SMA N 14 Batam)

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (dalam Ali, 2013:2), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*. Teknik *sampling jenuh* (Sugiyono, 2012:124) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi

digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa mendapatkan materi berdasarkan kurikulum yang sama
- b. Siswa menjadi objek penelitian duduk dikelas yang sama
- c. Tidak ada pembagian kelas unggul

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IS 1 SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran media *monopoly game smart* dan siswa kelas X IS 2 SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

### **C. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012:60), Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel dikelompokkan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat atau tergantung (*dependent variable*). Adapun yang menjadi variabel bebas adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan media *monopoly game smart* (X1), dan yang tidak atau kelas kontrol (X2). Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol (Y).

### **D. Instrumen Penelitian**

Menurut Sanjaya (2013:247), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa yang berbentuk soal objektif (pilihan ganda) yang memiliki 5 pilihan jawaban (a, b, c, d, e). Soal yang benar diberi skor 1 dan soal yang dijawab salah diberi skor 0, dengan jumlah soal sebanyak 40 soal namun sebelumnya instrumen

tersebut diuji terlebih dahulu dengan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Tingkat Kesukaran , dan Daya Beda.

1. Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi suatu item

N : Jumlah subjek

X : Skor *item*

Y : Skor total

Tingkat kategori validitas pada setiap butir soal ditentukan dengan koefisien skor yang dihasilkan pada soal tersebut (Arikunto, 2009:75).

Seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4.**

**Kategori validitas butir soal**

BATASAN	KATEGORI
0,80-1,000	Sangat baik
0,60-0,790	Baik
0,40-0,599	Sedang
0,20-0,399	Kurang
0,00-0,199	Sangat rendah

## 2. Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{M(N-M)}{nS_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Realibilitas tes secara keseluruhan

$n$  : jumlah butir soal dalam instrumen

$M$  : mean (rata-rata) skor total

$S^2$  : Varian total

**Tabel 5.**

### **Klasifikasi Analisis Reliabilitas Tes**

<b>NILAI <math>r_i</math></b>	<b>INTREPRETASI</b>
0,80 < $r_i$ < 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60 < $r_i$ < 0,80	Reliabilitas tinggi
0,40 < $r_i$ < 0,60	Reliabilitas sedang
0,20 < $r_i$ < 0,40	Reliabilitas rendah
0,00 < $r_i$ < 0,20	Reliabilitas Sangat rendah

## 3. Tingkat Kesukaran

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I : Indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N : Banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal

**Tabel 6.**

**Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

NO	TINGKAT KESUKARAN	KLASIFIKASI
1	0,00 - 0,30	Sukar
2	0,30 - 0,70	Sedang
3	0,70 - 1,00	Mudah

4. Daya beda

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D : Daya beda

Ba: Banyak peserta kelompok atas menjawab soal itu dengan benar

Bb: Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Ja : Jumlah peserta kelompok atas

Jb : Jumlah peserta kelompok bawah

Pa : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb : Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Tingkat kategori daya beda pada setiap butir soal ditentukan dengan koefisien skor yang dihasilkan pada soal tersebut. Seperti pada tabel berikut (Arikunto, 2009:218

**Tabel 7. Klasifikasi Daya Beda Soal**

NO	DAYA BEDA SOAL	KLASIFIKASI
1	0,00 – 0,20	Kurang baik
2	0,20 – 0,40	Cukup
3	0,40 – 0,70	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

### E. Teknik Analisa Data

#### 1. Analisis Uji Prasyarat

Analisis uji prasyarat dilaksanakan untuk melakukan uji terhadap hipotesis penelitian yang diajukan. Sebelum dilakukan uji hipotesis penelitian, data hasil belajar siswa harus memenuhi persyaratan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

- a. Uji Normalitas
- b. Uji Homogenitas

#### 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat adanya pengaruh perlakuan kedua kelas penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t-hitung yang dirumuskan sebagai berikut (Sugiyono, 2012:273):

$$t = \frac{x_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2_1 + S^2_2}{N_1 + N_2}}}$$

Untuk menghitung taraf signifikansi hipotesis, maka digunakan taraf  $\alpha = 0,05$ . Pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut :

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## **A. Hasil Penelitian**

### **a. Uji Validitas**

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* yaitu membandingkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (dengan taraf signifikan 0,05) didapat  $r_{tabel} = 0,3610$ . Data yang didapat setelah dilakukan uji validitas pada 40 soal yaitu, sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 20 soal dinyatakan tidak valid. Kategori soal yang sangat rendah yaitu sebanyak 12 soal, kategori rendah sebanyak 8 soal, kategori soal yang dinyatakan sedang sebanyak 16, dan 4 soal dinyatakan dalam kategori tinggi, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 8.

### **b. Uji Reliabilitas**

Setelah melakukan uji validitas, maka selanjutnya instrument diuji Reliabilitasnya menggunakan rumus *K-R 21* didapat hasil dengan jumlah varian item sebesar 9,5931 varian total sebesar 32,6713  $r_{11}$  (reliabilitas instrumen) sebesar 0,7245 untuk lebih jelasnya dapat dilihat dilampiran 8.

### **c. Tingkat Kesukaran**

Berdasarkan pengujian yang peneliti lakukan dalam menentukan tingkat kesukaran dengan menggunakan rumus tingkat kesukaran soal. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa soal memiliki tingkat kesukaran sedang 39 soal, 1 soal dengan tingkat kesukaran rendah, untuk lebih jelas dapat dilihat dilampiran 8.

### **d. Daya Beda**

Berdasarkan dengan pengujian daya beda soal yang peneliti lakukan hasil menunjukkan sebanyak 14 soal dengan kategori baik, 14 soal dengan kategori cukup, 12 soal dengan kategori buruk, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dilampiran 9.

Setelah melakukan pengujian pada 40 soal objektif instrument penelitian maka didapat 20 soal yang valid dan reliabel, selanjutnya instrument penelitian dalam bentuk soal objektif tersebut diberikan kepada 2 kelompok. Siswa di kelas

ekperimen (X1) dan kelompok siswa di kelas kontrol (X2), dimana kelas eksperimen adalah siswa yang diberi perlakuan menggunakan media *monopoly game smart*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah. Setelah dilakukannya proses pembelajaran sesuai dengan perlakuan maka didapat hasil belajar pada masing-masing kelas.

Hasil belajar mata pelajaran Sejarah kelas eksperimen (X1) menggunakan media *monopoly game smart* data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian metode eksperimen dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 30 orang siswa, total hasil belajar yang diperoleh adalah 2390, didapat nilai terbesar 100 dan nilai terkecil adalah 60, dengan rerata sebesar 80, median/nilai tengah 80, dan nilai yang paling sering muncul sebesar 80, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 24.

Data hasil penelitian kelas eksperimen (X1) menggunakan media *monopoly game smart* ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi pada tabel berikut ini

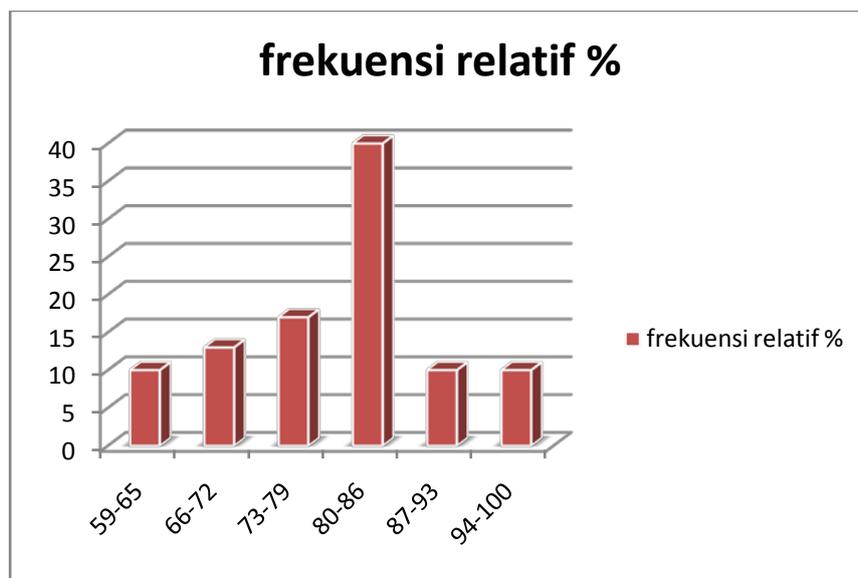
**Tabel 8. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media monopoly game smart (X1).**

NO	KELAS INTERVAL	Batas Bawah	Nilai Tengah	Batas Atas	frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif %
1	59-65	58.5	62	65.5	3	10
2	66-72	65.5	69	72.5	4	13
3	73-79	72.5	76	79.5	5	17
4	80-86	79.5	83	86.5	12	40
5	87-93	86.5	90	93.5	3	10
6	94-100	93.5	97	100.5	3	10
TOTAL					30	100

(Sumber: Data Pribadi dari hasil belajar siswa kelas Eksperimen X1)

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa di kelas eksperimen (X1) didapat rata-rata ( $\bar{X}$ ) 80, median 80 dan modus 80. Ditinjau dari pencapaian kriteria ketuntasan minimal belajar (KKM = 75,00), terdapat 18 siswa atau 60 % di atas rata-rata, serta 12 orang siswa atau 40 % di bawah rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 7 orang siswa atau 13 % tidak tuntas dan 23 orang siswa atau 87 % tuntas. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60 dan terdapat 1 siswa atau 3% memperoleh nilai sempurna 100.

Berdasarkan hasil tabel frekuensi data hasil penelitian kelas eksperimen (X1) divisualisasikan ke dalam grafik berbentuk histogram berikut ini:



**Gambar 2. Grafik Histogram distribusi frekuensi data hasil belajar penelitian kelas Eksperimen**

Dalam hal ini tingginya pencapaian hasil belajar siswa di kelas eksperimen memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan suatu pengetahuan dan menambah keseriusan dalam belajar. Penerapan media *monopoly game smart* (MGS) pada kelas eksperimen sesuai dengan materi Peradaban awal Asia, karena dalam proses pembelajaran siswa lebih berminat dalam belajar dan mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Hasil belajar mata pelajaran Sejarah kelas kontrol menggunakan metode ceramah (X2), data yang

diperoleh berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode ceramah pada siswa dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 30 orang siswa, total nilai hasil belajar yang diperoleh ( $\sum X$ ) sebesar 2045, nilai terbesar siswa adalah 90 dan nilai terkecil adalah 45, dengan nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 68, median sebesar 70 dan nilai yang paling sering muncul sebesar 70. Data hasil penelitian kelas kontrol menggunakan metode ceramah (X2) ditampilkan dalam distribusi frekuensi pada tabel berikut.

**Tabel 9. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dengan metode ceramah**

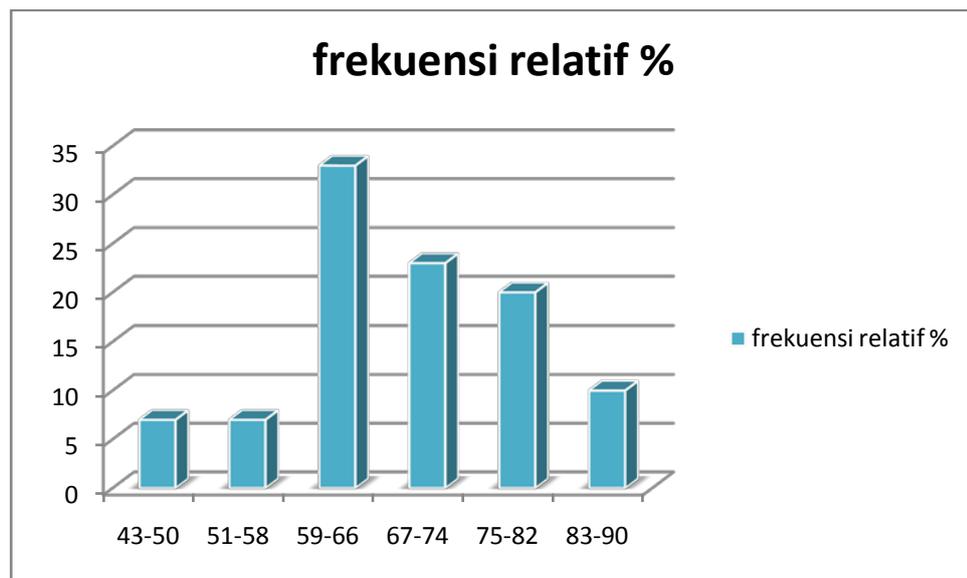
NO	KELAS INTERVAL	batas bawah	Nilai Tengah	batas atas	frekuensi Absolut	Frekuensi relatif %
1	43-50	42.5	46.5	50.5	2	7
2	51-58	50.5	54.5	58.5	2	7
3	59-66	58.5	62.5	66.5	10	33
4	67-74	66.5	70.5	74.5	7	23
5	75-82	74.5	78.5	82.5	6	20
6	83-90	82.5	86.5	90.5	3	10
TOTAL					30	100

(Sumber: Data Pribadi dari hasil belajar siswa kelas Eksperimen XI)

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa dari 30 orang siswa sampel penelitian kelas kontrol (X2). Berdasarkan dari pencapaian kriteria keuntasan minimal (KKM=75,00) terdapat 9 orang siswa atau 30% diatas rata-rata dan 21 orang siswa atau 70% tidak tuntas, dengan nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ) 68. Nilai terendah

yang diperoleh adalah 45 dengan 1 orang siswa atau sebanyak 3% dan tidak terdapat siswa yang mendapat nilai sempurna atau 100.

Berdasarkan hasil tabel frekuensi data hasil penelitian kelas Kontrol (X2) divisualisasikan ke dalam grafik berbentuk histogram berikut ini:



**Gambar 3. Grafik Histogram distribusi frekuensi data hasil belajar penelitian kelas Kontrol**

Dalam hal ini pembelajaran melalui metode ceramah menimbulkan kejenuhan dan membosankan, dimana siswa tidak terlibat aktif untuk mempelajari materi yang disajikan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan pada akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Materi peradaban awal Asia akan membuat siswa jenuh jika pada penyampaiannya disajikan dengan metode ceramah tanpa adanya siswa yang terlibat langsung dalam memahami materi seperti menambahkan metode eksperimen yaitu menggunakan media *monopoly game smart*.

Secara garis besar perbandingan hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 10. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian**

Kelompok Perlakuan	Data Statistik									
	N	$\sum X$	X maks	X Min	$\bar{X}$	Mo	Me	R	S	S <sup>2</sup>
kelas Eksperimen (X1)	30	2390	100	60	80	80	80	40	9,55	91,20
Kelas Kontrol (X2)	30	2045	90	45	68	70	70	45	10,30	106,01

(Sumber: Data Pribadi dari hasil penelitian kelas Ekperimen dan kontrol)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat 30 sampel (N), jumlah nilai ( $\sum X$ ) kelas Eksperimen adalah 2930 dan jumlah nilai ( $\sum X$ ) kelas kontrol 2045, dengan nilai maksimal (Xmaks) kelas eksperimen 100 dan di kelas kontrol 90, nilai minimal (Xmin) kelas ekperimen 60 dan kelas kontrol 45, nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelas ekperimen 80 dan kelas kontrol 68, nilai tengah (Me) kelas eksperimen sebesar 80 dan kelas kontrol 70, modus (Mo) kelas eksperimen yaitu 80 dan kelas kontrol 70, simpangan baku (S) kelas ekperimen sebesar 9,55 dan kelas kontrol 10,30 kemudian varians (S<sup>2</sup>) kelas ekperimen sebesar 91,26 dan kelas kontrol 106,01

### 1. Analisis Data Inferensial Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis diperlukan uji persyaratan analisis guna mengetahui analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan. Teknik analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normla dan kelompok-kelompok yang dibandingkan homogen. Oleh karena itu analisis varian mempersyaratkan uji normalitas dan homogenitas data.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat sebaran data yang dianalisis dari setiap kelompok perlakuan penelitian. Suatu penelitian yang akan melakukan uji hipotesis harus memiliki sebaran data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

Kelompok Perlakuan	N	L <sub>0</sub>	L <sub>tabel</sub>	Kriteria	Kesimpulan
kelas Eksperimen (X1)	30	0,1333	0,161	$L_0 \leq L_{tabel}$	Normal
Kelas Kontrol (X2)	30	0,1247	0,161	$L_0 \leq L_{tabel}$	Normal

(Sumber: Data Pribadi dari hasil belajar siswa eksperimen dan kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, data hasil pengujian pada kelas eksperimen (X1) diperoleh  $L_{hitung}$  atau  $L_0$  0,1333, dan dari tabel harga kritis uji liliefors untuk  $N=30$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  didapat  $L_{tabel} = 0,161$ . Berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh bahwa  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0,1333 \leq 0,161$ , maka dapat disimpulkan terima  $H_0$ , yang berarti sampel kelompok eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal.

Sedangkan dari hasil pengujian pada kelas kontrol (X2) diperoleh harga  $L_{hitung}$  atau  $L_0 = 0,1247$ , dan dari tabel harga kritis untuk  $N=30$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  didapat  $L_{tabel} = 0,161$ . Hasil pengujian diperoleh  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0,1247 \leq 0,161$ , maka dapat disimpulkan kelompok kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya perhitungan uji normalitas dapat dilihat di lampiran 28.

Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal

Keterangan :

- N = jumlah sampel  
 X1 = kelas metode eksperimen dengan menggunakan media MGS  
 X2 = Kelas kontrol dengan metode ceramah

## 2. Uji Homogenitas

Pada uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Salah satu syarat dalam menggunakan uji-t yaitu suatu kondisi yang disebut homogenitas varian. Hal ini berarti varian kedua sampel yang dibandingkan tersebut harus hampir sama atau sama dengan kata lain homogen, untuk menentukan homogenitas dilakukan menggunakan uji F.

Adapun rekapitulasi hasil perhitungan uji homogenitas populasi menggunakan uji F dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 12. Rekapitulasi hasil perhitungan uji homogenitas dengan uji F**

Kelas	N	Varians Data	Dk	Hitung	Tabel	keterangan
Eksperimen	30	91,26	29	0,86	1,86	Homogen
Kontrol	30	106,01	29			

(Sumber: Data Pribadi dari hasil belajar siswa eksperimen dan kontrol)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F sedangkan data yang digunakan adalah skor rata-rata hasil belajar siswa. Dari hasil pengujian diperoleh  $F_{hitung} = 0,86$  sedangkan dari daftar distribusi F pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan pembilang = 29 dan derajat penyebut = 29 diperoleh  $F_{tabel} = 1,86$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,86 < 1,86$ , maka dapat disimpulkan pengujian menerima  $H_0$  yang berarti kedua kelompok penelitian mempunyai varians yang homogen. Untuk lebih jelasnya langkah perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran 29.

Dengan telah terujinya normalitas data dan homogenitas populasi kelompok data maka dari kedua kelas penelitian telah memenuhi persyaratan analisis untuk menguji hipotesis.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian persyaratan analisis, maka pengujian yang akan dilakukan selanjutnya adalah pengujian hipotesis yang dalam pengujiannya dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Data dari hasil penelitian diperoleh dari rata-rata ( $\bar{X}_1$ ) hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah pada materi Peradaban awal Asia untuk kelompok Eksperimen yaitu 80 dengan varians ( $S^2_1$ ) yaitu 91,20, sedangkan rata-rata ( $\bar{X}_2$ ) hasil belajar siswa untuk kelompok kontrol yaitu 68 dengan varians ( $S^2_2$ ) 106,01. Adapun penyajian data dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

**Tabel 13. Rekapitulasi hasil perhitungan uji perbedaan ( uji-t)**

Kelas	N	Mean	Dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	30	80	59	4,67	1,671	Tolak H0
Kontrol	30	68				

(Sumber:Data Pribadi dari hasil belajar siswa eksperimen dan kontrol)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t dan diperoleh harga  $t_{hitung} = 4,67$  dari tabel distribusi  $t_{tabel} = 1,671$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,67 > 1,671$ , maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas X IPS 1 Sma Negeri 14 Batam pada Tahun pelajaran 2014-2015 mata pelajaran sejarah pada materi Peradaban Awal Asia dengan diterapkan media *Monopoly game smart* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media *Monopoly game smart*. Langkah perhitungan uji hipotesis dapat dilihat di lampiran 32.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, hasil pengujian Hipotesis menunjukkan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas X pada materi peradaban awal Asia di SMAN 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan menerapkan Media *Monopoly Game Smart*.

Rata-rata ( $\bar{X}$ ) hasil belajar mata pelajaran sejarah yang diterapkan media *Monopoly game smart* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang tidak diterapkan media *Monopoly game smart*. Perbedaan rata-rata hasil belajar dapat dilihat dari skor rata-rata dimana skor rata-rata ( $X_1$ ) yang menerapkan media *Monopoly Game Smart* sebesar 80 dan ( $X_2$ ) yang tidak menggunakan media MGS sebesar 68.

Kemudian ditinjau dari pencapaian Kriteria ketuntasan (KKM=75,00), hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa 23 orang siswa atau 87 % tuntas sedangkan hanya 7 orang siswa atau 13 % tidak tuntas. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60 dan terdapat 1 siswa atau 3% memperoleh nilai sempurna 100.

Hasil penelitian pada kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat 9 orang siswa atau 30% tuntas dan sebanyak 21 orang siswa atau 70% tidak tuntas. Nilai terendah yang diperoleh adalah 45 dengan 1 orang siswa atau 3% dan tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai sempurna atau 100.

Pembelajaran dengan menerapkan media *Monopoly game smart* di kelas Eksperimen siswa lebih bersemangat dalam belajar, pada saat mengikuti materi pelajaran yang diberikan suasana lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif. Sementara itu pada kelas kontrol tidak ditemukan suasana pembelajaran seperti di kelas eksperimen, siswa pasif dan terlihat kejenuhan menjelang akhir pelajaran dan terdapat siswa yang tidak memperhatikan. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran menggunakan media *Monopoly game smart* siswa lebih berani

mengeluarkan pendapat di dalam kelompoknya masing-masing sedangkan menggunakan metode ceramah siswa tidak berani mengeluarkan pendapatnya.

Berdasarkan hal di atas, maka telah dibuktikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Monopoly game smart* dapat mencapai hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah

### **Kesimpulan**

1. Hasil pengujian hipotesis menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), artinya terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan dari penerapan media *monopoly game smart* pada mata pelajaran Sejarah pada siswa kelas X di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015.
2. Secara keseluruhan, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penerapan media *monopoly game smart* dalam proses pembelajaran Sejarah pada siswa kelas X di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. Rata-
3. rata ( $\bar{X}$ ) hasil belajar mata pelajaran sejarah yang diterapkan media *Monopoly game smart* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang tidak diterapkan media *Monopoly game smart*. Perbedaan rata-rata hasil belajar dapat dilihat dari skor rata-rata dimana skor rata-rata kelas eksperimen ( $X_1$ ) yang menerapkan media *Monopoly Game Smart* sebesar 80 dan kelas kontrol ( $X_2$ ) yang tidak menggunakan media *Monopoly Game Smart* sebesar 68.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alya.Qonita. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Indah Jaya Adipratama.
- Aqib. Zainal. (2014). *model-model Media. Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya.
- Arikunto. Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta.Bumi Aksara
- Arsyad. Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Gunawan. M. Ali. (2013). *Statistik untuk penelitian pendidikan*. Yogyakarta.Parama Publisng.
- Hariyono. (1995). *Mempelajari sejarah secara efektif*. Jakarta. Pustaka Jaya.
- Jawandi. Ahmad. (2013). *Bimbingan kelompok media permainan smart monopoli untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Jurnal pendidikan
- M.Rohman. & Sofyan. Amri. (2013). *Strategi dan desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Mangun. Sigit. (2013). *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung.Alfabeta.
- Munadhi. Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran, Sebuah pendekatan baru*. Jakarta.Gaung Persada.
- Nurochim. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. Wina. (2014). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Prosedur*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Grafindo Persada
- Sudjana. Nana. (2009). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung. Sinar Baru.
- \_\_\_\_\_.(2004). *Penilaian hasil Proses belajar-mengajar*. Bandung.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung.Alfabeta.
- Suprpto.(2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta. PT. Buku Seru.
- Susanto. Ahmad. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media Group.

