

## PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI OTOMOTIF DAN POWER POINT PADA KOMPETENSI CARA KERJA MESIN 2 DAN 4 LANGKAH SISWA KELAS X SMKN DARUL ULUM MUNCAR

Rifky Adam Mustofa<sup>1</sup>, Partono<sup>2</sup>, Erwin Komara Mindarta<sup>3</sup>, Dani Irawan<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>rifky.a.adam.1705136@students.um.ac.id, <sup>2</sup>partono.ft@um.ac.id, <sup>3</sup>erwin.komara.ft@um.ac.id,

<sup>4</sup>dani.irawan.ft@um.ac.id

### Abstrak

Penggunaan media *game* sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi beberapa hambatan yang mungkin dialami oleh siswa terutama saat pembelajaran ceramah yang cepat membuat siswa merasa bosan, media pembelajaran *game* bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa adanya rasa bosan. Dengan penerapan media pembelajaran *game* diharapkan bisa memberikan perubahan dalam kegiatan belajar, sehingga membuat hasil belajar siswa bisa ditingkatkan. Hasil dari penelitian media *game* monopoli otomotif lebih baik daripada media *power point* dengan nilai *mean* hasil belajar 80,71 dan 73,76 dengan nilai sig 0,000<0,05 maka hipotesis dinyatakan diterima jadi ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kompetensi cara kerja dari mesin 2&4 langkah siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar. hal ini membuktikan jika memakai media *game* monopoli otomotif dapat membuat hasil belajar meningkat lebih baik dari pada media *power point*.

**Kata kunci:** media pembelajaran, game monopoli otomotif, hasil belajar.

### Abstract

The use of game media as learning media can be used to overcome some of the obstacles that may be experienced by students, especially when fast lecture learning makes students feel bored, game learning media can create a pleasant learning atmosphere without boredom. With the application of game learning media, it is hoped that it can provide changes in learning activities, so as to increase student learning outcomes. From the research results, the automotive monopoly game media is better than the power point media with a mean learning outcome value of 80.71 and 73.76 with a sig value of 0.000 < 0.05 then the hypothesis is accepted so there is a significant difference between the learning outcomes of machine working competence 2. steps and 4 steps for class X students at SMKN Darul Ulum Muncar. this proves that the use of automotive monopoly game media can improve learning outcomes better than power point media.

**Keywords:** learning media, automotive monopoly game, learning outcomes

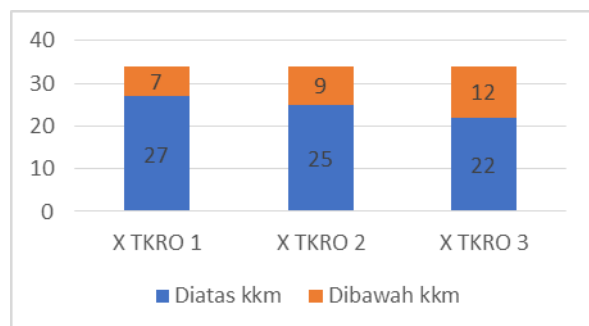
Pembelajaran adalah bantuan yang disediakan oleh pendidik supaya pelajar dapat memperoleh pengetahuan, kemahiran, membentuk sikap, kepercayaan, dan mengembangkan proses pembelajaran (Zakky, 2020). Proses pembelajaran memiliki banyak metode-metode guna untuk membuat siswa agar lebih bersemangat saat proses kegiatan pembelajaran. Jika memakai cara yang tepat bahkan bisa membuat siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran serta tidak membuatnya bosan, salah satunya yaitu menggunakan media untuk kegiatan belajar.

Media pembelajaran ialah komponen yang mempunyai keunggulan sangat praktis untuk digunakan, serta membuat penyajian

pesan dan informasi menjadi lebih jelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar (Widodo, 2017). Tetapi pemanfaatan media pembelajaran saat ini masih belum optimal, Sebuah penelitian menunjukkan bahwa para guru kebanyakan mengalami kendala saat pemanfaatan media pembelajaran karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran, dimana kebanyakan para guru tidak terlalu mengenal teknologi yang terus berkembang sehingga saat menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan IT merasa kesulitan (Putri & Citra, 2019). Sehingga banyak guru yang lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah.

Metode ceramah adalah suatu bentuk pembelajaran yang sering dipakai di dalam dunia pendidikan, dimana setiap guru di sekolah menggunakannya dengan terus menerus saat pelajaran pertama dimulai sampai selesai. Saat pembelajaran ceramah siswa akan semakin bosan dengan apa yang diberikan oleh pendidik yang tidak mempunyai kemampuan retorika yang kuat, sehingga materi yang diajarkan akan terasa sangat membosankan (Nasikhul, 2017).

Tahap pembelajaran yang dilakukan di SMKN Darul Ulum masih sering menggunakan metode konvensional. Proses pembelajaran tersebut hanya sebatas menerangkan dengan media berupa power point dan menjelaskan pada papan tulis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah (2015) terhadap siswa SMK dan SMA di Indonesia mendapatkan data dimana 21% dari 350 sampel memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah menggunakan metode konvensional ini. Serta nilai rata-rata ulangan harian TDO pada kompetensi cara kerja dari mesin 2&4 langkah siswa kelas X TKRO 2020/2021 di SMKN Darul Ulum Muncar mengalami penurunan dan banyak di bawah KKM.



**Gambar 1. Presentase Pencapaian Rata-Rata TDO Kelas X TKRO 2020/2021**

Sumber: Data Kurikulum SMKN Darul Ulum Muncar Tahun 2021

Hal ini menunjukkan bahwa sistem pembelajarannya masih minim inovasi dan harus memakai media yang bagus saat kegiatan belajar, seperti menggunakan media *game* atau permainan supaya siswa menjadi aktif saat proses kegiatan belajar berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran berwujud *game* sangat diminati oleh banyak siswa, seperti terdapat pada konsep DLI (*Disruptive Learning Innovation*) yang mengatakan bahwa adanya pengembangan sebuah media

pembelajaran dengan cara merusak yang sudah ada atau memodifikasi yang telah ada dengan yang baru (Suryadi, 2021). Gerakan ini dibuat untuk menanggapi respon *Education 4.0* melalui bentuk pengalaman serta potensi asset inovasi pembelajaran dalam rangka mencukupi keperluan belajar generasi *native* digital dari jenis-jenis serta cara-cara pembelajaran yang baru menggunakan asas-asas *life based learning* (Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang, 2020).

Pada penelitian ini media *game* yang dipakai adalah monopoli. Dan menggunakan media power point sebagai pembandingnya. Alasan pemilihan media *game* monopoli karena penerapan permainan monopoli dalam dunia pendidikan sangat berguna, serta memiliki kelebihan berupa kombinasi antara permainan yang menyenangkan dipadukan dengan edukasi yang menarik akan mempermudah siswa untuk memahami apa yang dipelajarinya. Lalu alasan memilih media power point karena media yang sering dipakai di sekolah adalah menggunakan power point, media ini banyak sekali dipakai guru dikarenakan pembuatannya yang mudah tetapi juga memiliki kelemahan yang banyak.

## METODE PENELITIAN

Jenis eksperimen semu merupakan jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini. *Post-test Only Control Group Design* merupakan desain yang dipakai dalam penelitian ini dengan subjek penelitian berjumlah 68 siswa yang terbagi dalam dua kelompok penelitian, yaitu kelas X TKR 1 yang akan menjadi kelompok kelas kontrol dengan memakai media power point dan kelas X TKR 2 sebagai kelompok kelas eksperimen dengan pembelajaran media *game* monopoli otomotif.

Penelitian ini memakai instrument berupa tes tulis berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25. Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk melakukan suatu kegiatan penelitian, khususnya untuk mengukur dan mengumpulkan data dengan menggunakan angket, daftar pertanyaan tes, dan lembar observasi dsb (Thabroni, 2021).

Dalam mengelompokkan nilai hasil belajar, peneliti menggunakan kategorisasi nilai

yang dipakai di SMK Negeri Darul Ulum Muncar.

**Tabel 1. Kategori Penilaian Hasil Belajar**

No.	Nilai	Kategori
1.	91 – 100	Sangat baik
2.	81 – 90	Baik
3.	70 – 80	Cukup
4.	≤ 69	Kurang

Data penelitian ini dikumpulkan dengan langkah-langkah berikut:

Pertama, tahap persiapan. Yaitu dengan melakukan penentuan kelas sampel yang terdiri dari kelas yang memakai media pembelajaran Monopoli dan kelas yang memakai media pembelajaran Power Point, membuat media pembelajaran untuk kelas dengan menggunakan Monopoli dan Power Point tentang materi cara kerja mesin 2 dan 4 langkah, menyiapkan instrument tes berupa tes soal, dan melakukan validasi terhadap instrument-instrumen yang digunakan.

Kedua, tahap pelaksanaan. Yaitu dengan dimulai menyiapkan kedua kelas penelitian, melakukan penerapan pembelajaran memakai media *game* Monopoli kepada kelas eksperimen, melakukan penerapan pembelajaran memakai media Power Point pada kelas kontrol, dan memberikan *posttest* kepada kedua kelas setelah pembelajaran guna untuk mengetahui hasil belajar.

Ketiga, tahap evaluasi. Dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian, serta menganalisis nilai data dari *posttest* yang telah didapatkan dari kedua kelas penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Belajar Siswa Memakai Media Game Monopoli Otomotif

Setelah *posttest* kelas eksperimen diberikan, didapatkan skor hasil belajar dengan berbantuan *SPSS 24 for windows* yaitu nilai paling tinggi yaitu 92, nilai paling rendah yaitu 72 dan nilai rata-rata 80,71. Dengan pengkategorian sebagai berikut:

**Tabel 2. Pengkategorian Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	91 – 100	Sangat baik	2	5,9%
2.	81 – 90	Baik	12	35,3%
3.	70 – 80	Cukup	20	58,8%
4.	≤ 69	Kurang	0	0%

Jumlah	34	100%
--------	----	------

Dari tabel 2 diketahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen didapatkan skor akhir *posttest* yang diperoleh siswa dengan media pembelajaran Media *Game* Monopoli Otomotif adalah pada nilai 91 sampai 100 ada 2 siswa kategori sangat baik, nilai 81 sampai 90 ada 12 siswa kategori baik, nilai 70 sampai 80 ada 20 siswa kategori cukup dan nilai ≤ 69 ada 0 siswa kategori kurang.

### Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Power Point

Setelah *posttest* kelas kontrol diberikan, didapatkan skor hasil belajar dengan berbantuan *SPSS 24 for windows* yaitu nilai paling tinggi adalah 84, nilai paling rendah adalah 64 dan nilai rata-rata 73,76. Dengan pengkategorian sebagai berikut:

**Tabel 3. Pengkategorian Hasil Belajar Kelas Kontrol**

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	91 – 100	Sangat baik	0	0%
2.	81 – 90	Baik	1	2,9%
3.	70 – 80	Cukup	26	76,6%
4.	≤ 69	Kurang	7	20,5%
Jumlah			34	100%

Dari tabel 3 diketahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol didapatkan skor akhir *posttest* yang diperoleh siswa dengan media pembelajaran Media Power Point adalah pada nilai 91 sampai 100 ada 0 siswa kategori sangat baik, nilai 81 sampai 90 ada 1 siswa kategori baik. kategori baik, nilai 70 – 80 ada 26 siswa kategori cukup. dan nilai ≤ 69 ada 7 siswa kategori kurang.

### Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas serta uji homogenitas yang sudah dilakukan, diketahui bahwa data memenuhi kriteria normal dan homogenitas, dimana hasil uji normalitas pada kelas eksperimen data hasil belajar dengan nilai sig. 0,054 > 0,05. serta hasil pengujian normalitas di kelas kontrol data hasil belajar dengan sig 0,59 > 0,05. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai hasil belajar 0,59 > 0,05 dengan begitu data dinyatakan homogen.

Pada analisis data hasil penelitian menggunakan *SPSS 24 for windows* dengan uji *Independent Sample T-test* didapatkan hasil hipotesis sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji Independent Sample T-Test Hasil Belajar**

		t	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5.559	66	.000
	Equal variances not assumed	5.559	65.140	.000

Berdasarkan output SPSS pada tabel 4 didapatkan bahwa Signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dari pengujian kedua data dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Dengan ini bisa disimpulkan jika ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kompetensi cara kerja dari mesin 2&4 langkah siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar antara yang diajar dengan memakai media *Game* Monopoli Otomotif dan yang memakai media power point.

#### **Perbedaan Hasil Belajar Antara Menggunakan Media Game Monopoli Otomotif dengan media Power Point**

Dari data yang diperoleh, hasil belajar dengan memakai media *game* monopoli otomotif dan power point yaitu rata-rata hasil belajar sebanyak 80,71 dan 73,76. Maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memakai media *game* monopoli otomotif dan yang memakai media power point. Serta dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen semua siswa mendapatkan nilai lebih tinggi dari KKM yang ditetapkan dengan jumlah 34 siswa, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 7 siswa dengan nilai presentase 20,5% yang nilainya masih dibawah KKM dari jumlah 34 siswa.

Terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh dikarenakan adanya perbedaan perlakuan media pembelajaran yang digunakan pada kedua kelas. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran, kelas eksperimen cenderung sangat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol adalah pembelajaran dengan media power point. Dimana guru hanya meringkas materi dan hanya disampaikan melalui *slide* yang berjalan saja.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Khoerun Nisa dkk pada tahun 2020. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap

Kemampuan Berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMAN 1 Tasikmalaya”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata 81,16 dan 64,38. Hal ini membuktikan jika hasil belajar pada siswa saat diberi pelajaran memakai media permainan monopoli dan siswa yang diberi pelajaran memakai media power point memiliki perbedaan.

#### **Pembahasan Hasil Belajar Siswa Memakai Media Game Monopoli Otomotif**

Berdasarkan perolehan data hasil dari hasil belajar siswa yang menggunakan media *game* monopoli otomotif Didapatkan skor akhir nilai *posttest* tertinggi yang diperoleh siswa dengan menggunakan media *game* monopoli otomotif yaitu 92, dan nilai paling rendah adalah 72, dengan nilai rata-rata yaitu 80,71. Dari hasil belajar akhir *posttest* yang terdiri dari 34 siswa, semua siswa mendapatkan nilai yang dinyatakan lulus melebihi KKM di kelas eksperimen.

Mengacu pada skor perolehan siswa pada kelas eksperimen, terlihat bahwa saat menggunakan media *game* monopoli pada pembelajaran di kelas siswa cenderung lebih aktif dan merasa senang ketika kegiatan belajar sedang berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media *game* monopoli otomotif dalam pembelajaran pada kompetensi cara kerja dari mesin 2&4 langkah dirasa dapat membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan serta menjadikan siswa aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini juga relevan dengan pendapat Adityo (2021) bahwa dengan menggunakan media monopoli pada saat proses belajar dapat membuat keaktifan peserta didik meningkat.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Naxa Elsin Luarmasse pada tahun 2021. Penelitian ini berjudul “Pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap keterampilan berbicara siswa SMAN 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar”. Hasil penelitian ini menunjukkan jika nilai hasil belajar siswa yang diberi pelajaran memakai media monopoli terdapat 80. Rata-rata skor hasil belajar siswa yang diberi pelajaran memakai model belajar konvensional adalah 70.

## **Pembahasan Hasil Belajar Siswa Memakai Media Power Point**

Dari data yang diperoleh hasil dari hasil belajar kelas pengan pembelajaran media power point didapatkan skor akhir nilai *posttest* tertinggi yang diperoleh siswa dengan memakai media power point yaitu 84, dan nilai paling rendah yaitu 64, nilai rata-rata yaitu 73,76. Dari hasil belajar akhir *posttest* yang terdiri dari 34 siswa, masih ada 7 siswa yang nilainya masih kurang dari KKM.

Mengacu pada skor perolehan siswa pada kelas kontrol, terlihat bahwa pemanfaatan media power point dalam pembelajaran pada kompetensi cara kerja dari mesin 2&4 langkah dirasa masih kurang mampu dalam meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Hal tersebut disebabkan saat proses kegiatan belajar siswa tidak terlalu aktif dan kurang bisa mengerti materi yang diajarkan, proses pembelajaran yang membosankan membuat siswa cenderung tidak fokus dan memilih bermain HP atau berbicara dengan teman sebangkunya sehingga mendapat hasil belajar yang kurang maksimal. Menurut Sanjaya (2009:177) model pembelajaran Konvensional mengacu pada penekanan terhadap penyampaian materi melalui tindakan verbal yang dilakukan guru terhadap siswa dengan tujuan supaya siswa dapat memahami materi yang diajar secara optimal.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Anisah pada tahun 2018. melalui hasil penelitian menunjukkan penggunaan media power point dirasa kurang tepat untuk membuat hasil belajar siswa meningkat. Hal ini terbukti dari 38 siswa, masih terdapat siswa yang belum tuntas dalam belajar yaitu sebesar 8% atau 3 orang siswa.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari hasil dan juga pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada kompetensi cara kerja mesin 2&4 langkah yang menggunakan media *Game* Monopoli Otomotif dimasukkan pada kategori “Baik” pada nilai rata-rata 80,71.

Kemudian, hasil belajar pada kompetensi cara kerja mesin 2&4 langkah yang menggunakan media Power Point dimasukkan dalam kategori “Cukup” pada nilai rata-rata nilai 73,76.

Serta adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kompetensi cara kerja mesin 2&4 langkah siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar antara yang diajar menggunakan media pembelajaran *Game* Monopoli Otomotif dan media pembelajaran power point.

### **Saran**

Bagi Kepala sekolah disarankan untuk memfasilitasi pendidikan dan memberi pelatihan kepada guru-guru dan pengajar guna meningkatkan kemampuan membuat media pembelajaran yang inovatif saat pelaksanaan pembelajaran.

Bagi guru pada proses pembelajaran lebih baik tidak memakai model yang konvensional saja, tetapi bisa di campur dengan media permainan yang kreatif dan inovatif guna untuk menghasilkan ruang pembelajaran yang tidak membosankan, salah satunya monopoli otomotif ini.

Bagi siswa hendaknya lebih bersungguh-sungguh dalam berdiskusi saat mendapatkan soal yang sulit dari kartu perintah, tidak langsung menyerah dan mengandalkan penjelasan dari guru setelah gagal menjawabnya.

Bagi peneliti selanjutnya, jika menggunakan media pembelajaran yang sejenis, disarankan agar bentuk medianya dibuat dengan tema otomotif yang lebih detail lagi sehingga membuat tampilannya menarik. Dan bagi peneliti yang akan menggunakan *game* monopoli otomotif sebagai media pembelajaran, diharapkan perubahan seperti bentuk bidak, gambar papan permainan dan uangnya dibuat sendiri dengan menggunakan tema otomotif yang lebih bagus.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Adityo, B., & Junaidi. 2021. Pengembangan Media belajar Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 277-284. DOI: <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.125>.

- Anisah, S. 2018. *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi di Smkn 1 Boyolangu Tulungagung*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE-UM
- Fadillah, A. 2015. Pengaruh model pembelajaran dan kemampuan komunikasi matematika terhadap hasil belajar matematika siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 1(2), 1-12. DOI: <http://dx.doi.org/10.24853/fbc.1.2.1-12>.
- Abid, M. N. 2016. *Kelemahan dan Kekurangan Metode Ceramah*, (online), (<https://dosenmuslim.com/pendidikan/kelebihan-dan-kekurangan-dalam-metode-ceramah/>). Diakses 20 April 2022.
- LP3UM. (2020). *Rumah Inovasi /Disruptive Learning Innovation*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nisa, U. K.; Shavab, O. A. K. & Jayusman, I. 2020. Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 172-187. DOI: <https://doi.org/10.21009/JPS.092.05>.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryadi, A.; Rosiyanti, H. & Aspar, M. 2021. Pengembangan Media Belajar Menggunakan Software Camtasia Bagi Guru Lab School FIP-UMJ. *PROSIDING SEMNASKAT LPPM UMJ 2020*. 1(1), 1-5. Dari: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/7981>.
- Widodo, K. 2017. *Pentingnya Media dalam Pembelajaran*, (online), (<https://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam-pembelajaran.html>) Diakses 19 April 2022.
- Zakky. 2020. *Pengertian Metode Pembelajaran Menurut Para Ahli*, (Online) , (<https://www.zonareferensi.com/pengertian-metode-pembelajaran/>), diakses 23 February 2022.