

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOPI
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN BUMIAYU 03 DAN SDN KALIERANG 02**

¹Masykuri Latif, ²Diyah Ayu Retnoningsih

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban
Email: *dretno785@gmail.com*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian RND menggunakan model Borg and Gall. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil perhitungan uji statistik *independent sampel t-test* yang dilakukan, maka diperoleh nilai $t_h = 5,964 > t_{t_i} = 2,682$. Maka $t_h > t_{t_i}$ sehingga hipotesis nihil diterima, artinya media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: MOPI (Monopoli Pintar), Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia pendidikan dianggap sebagai suatu aspek yang penting dalam memecahkan masalah pendidikan. Berkaitan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berinovasi, seseorang guru harus memiliki kemampuan mendesain, memilih dan mengembangkan suatu proses pembelajaran yang inovatif. Berkaitan dengan itu Syaefudin (2012: 3) mengatakan inovasi merupakan suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Dengan kata lain inovasi yang dimaksud merupakan bentuk gagasan berupa ide baru yang dihasilkan dari tindakan dan pemikiran seseorang atau kelompok orang dalam memecahkan masalah.

Dunia pendidikan memerlukan berbagai inovasi untuk kemajuan kualitas pendidikan khususnya di sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya dengan penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai penghubung pesan dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Berkaitan dengan itu media pembelajaran menurut Gagne & Briggs (Arsyad, 2011: 4) meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Oleh karena itu, media merupakan alat yang digunakan dalam menjembatani materi dengan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.

Pemilihan media yang tepat bagi seorang guru harus mempelajari bagaimana media yang baik dan tepat, sehingga tujuan belajar mengajar dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajarnya. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi pada diri manusia, yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Dalam pernyataannya Sadirman (2016: 75) mengatakan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Dengan kata lain motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapainya.

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran, karena seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Berkaitan dengan itu Sadirman (2016: 83) mengatakan bahwa indikator aktivitas siswa ketika pembelajaran yang menggambarkan siswa kurang

memiliki motivasi belajar antara lain siswa kurang tekun mengerjakan tugas yang diberikan guru, mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, kurangnya minat dalam mencari dan memecahkan soal-soal, serta kurangnya minat dalam belajar, seperti berbicara ketika guru menjelaskan, terlalu lama dalam mengerjakan soal latihan. Kurangnya motivasi belajar disebabkan karena terlalu monotonnya suasana pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan nuansa baru dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, terdapat ketidaksesuaian peran media dalam memotivasi siswa dalam belajar. Hasil ini terlihat ketika kegiatan observasi di kelas IV SDN Bumiayu 03 dengan jumlah siswa sebesar 25, dengan hasil rata-rata siswa yang kurang memiliki motivasi belajar sebesar 60, 71%. Sedangkan dari hasil observasi di kelas IV SDN Kalierang 02 yang berjumlah 25, siswa yang kurang memiliki motivasi belajar sebesar 52%. Jadi, berdasarkan hasil rata-rata dan metode yang diterapkan guru, menunjukkan siswa kurang memiliki motivasi belajar.

Berkaitan dengan keterbatasan media, dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02 menemukan beberapa masalah diantaranya, kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bumiayu 03 yang menyatakan bahwa “Hanya beberapa siswa saja yang mengikuti pembelajaran dengan baik selebihnya kurang aktif bertanya, siswa mengobrol sendiri sedangkan ketika ditanya siswa hanya diam”. Pernyataan yang sama menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kalierang 02 menyatakan bahwa “Ada beberapa anak yang aktif dan selebihnya kurang aktif dalam pembelajaran”. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru membutuhkan suatu perubahan agar dapat membuat siswa aktif pada saat pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Hasil lain yang menunjukkan keterbatasan media adalah dari pernyataan guru yang mengatakan, kurang tercapainya pada indikator pembelajaran subtema keunikan daerah tempat tinggalku. Guru membutuhkan media untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dan menambah koleksi media di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bumiayu

03 yang menyatakan “Ya saya membutuhkan media baru, karena media sangat membantu dalam menyampaikan materi agar siswa tidak bosan dalam belajar”. Sedangkan menurut hasil wawancara lain dengan guru kelas IV SDN Kalierang 02 menyatakan “Saya membutuhkan jika media tersebut belum ada di sekolah”. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran agar dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar. Hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 4.

Berkaitan dengan minat siswa mengenai kesenangan dalam bermain kelompok, dari kelas IV SDN Bumiayu 03 sebanyak 25 siswa, berdasarkan dari angket kesenangan dihasilkan bahwa 15 siswa memiliki tingkat kesenangan pada permainan cukup tinggi dengan rata-rata sebesar 53, 33% dan 10 siswa tidak memiliki tingkat kesenangan pada permainan dengan rata-rata sebesar 46, 67%. Sedangkan di kelas IV SDN Kalierang 02 sebanyak 25 siswa, berdasarkan dari angket kesenangan dihasilkan bahwa 15 siswa memiliki tingkat kesenangan pada permainan cukup tinggi dengan rata-rata sebesar 53, 33% dan 10 siswa tidak memiliki tingkat kesenangan pada permainan dengan rata-rata sebesar 46, 67%. Dengan demikian tingkat kesenangan siswa pada kelas penelitian menunjukkan siswa memiliki tingkat kesenangan pada permainan. Dalam hal ini untuk menghubungkan suatu materi pembelajaran maka diperlukan suatu media yang tepat untuk mencapai indikatornya. Berkaitan dengan kesenangan siswa dalam permainan berkelompok, MOPI (Monopoli Pintar) salah satu media yang dapat digunakan dalam permainan berkelompok.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan angket minat di kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02 maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang berbeda agar dapat mendorong siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, media yang inovatif juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berkaitan dengan media yang menarik dan menyenangkan, salah satu media pembelajaran yang tepat adalah MOPI (Monopoli Pintar). Media monopoli sendiri menurut Sartikaningrum (2013: 38)

merupakan permainan yang rata-rata diketahui siswa, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Dengan penggunaan media monopoli, siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar.

Pemilihan media pembelajaran, seorang guru harus dapat memahami karakteristik siswa itu sendiri yang tidak lepas dari tahap perkembangannya. Berkaitan dengan karakteristik siswa, kelas IV merupakan tahap perkembangan dengan rentang 7 hingga 11 tahun. Menurut Piaget dalam Santrock (2007: 50) dalam tahap ini, anak dapat melakukan operasi, dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif selama penalaran dapat diterapkan pada contoh khusus dan konkret. Oleh sebab itu, dengan penggunaan media monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Siswa diharapkan dapat memiliki minat untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar pada diri siswa.

Berdasarkan data awal yang telah disampaikan mengenai motivasi belajar siswa kelas IV, maka dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan mengembangkan satu media pembelajaran berupa MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang02?

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Mulyatiningsih (2014: 163-165) mengatakan bahwa tahap-tahap dalam penelitian yang dikemukakan Borg and Gall antara lain: (1)*research and information*

collection (2)planning (3)develop preliminary form of product (4)preliminary field testing (5)main product revision (6)main field testing (7)operasional product revision (8)operational field testing (9)final product revision (10)dissemination and implementation. Produk yang akan dihasilkan yaitu media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen dengan desain *pre-eksperimental desain yaitu Posttest-Only Control Design*. Penelitian ini akan dilaksanakan di dua sekolah yang berada di Kecamatan Bumiayu yaitu SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Mei-Juli 2019. Waktu penelitian secara rinci akan disajikan dalam jadwal penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVSDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02. Sampel pada penelitian ini menggunakan taraf kesalahan 1%. Sampel kelas eksperimen adalah siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 sebanyak 25 siswa dan kelas kontrol adalah siswa kelas IV SDN Kalierang 02 sebanyak 25 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara, dan Angket. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu data kuantitatif yang diperoleh melalui angket validasi di konversikan ke data kualitatif. Untuk data kuantitatif dilakukan uji T. Uji ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang independen. Uji T ini dilakukan dengan bantuan SPSS 22.

HASIL PENELITIAN

Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t dengan program SPSS 22. Hasil uji prasyarat dan uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Data berdistribusi normal

Ha: Data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil olah data menggunakan *SPSS 22* tentang uji normalitas dengan *Kolmogrov Smirnov* diperoleh data kelas kontrol (pembelajaran konvensional) $0,200 > 0,05$ dan kelas eksperimen (menggunakan media MOPI (Monopoli Pintar) $0,200 > 0,05$. Karena nilai *sig* kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari $0,05$, maka H_a diterima atau dapat dikatakan data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil olah data menggunakan *SPSS 22* tentang uji t diperoleh pada *Levene's Test for Equality of Variances* bahwa nilai $F=0,02$ dengan $p=10,448$, karena $p < 0,05$, maka ada perbedaan varians pada data motivasi kelas kontrol dan eksperimen (data tidak homogen).

3. Uji T

Berdasarkan hasil olah data menggunakan *SPSS 22*, *Out put Group Statistics* menampilkan metode konvensional $75,55$ dan mean media MOPI (Monopoli Pintar) $85,24$, sedangkan N untuk masing-masing sel ada 25 . Sedangkan *Std. Deviation* untuk metode konvensional $7,500$ dan *Std. Deviation* media MOPI (Monopoli Pintar) $3,099$.

Out put independent sampel t-test menampilkan *mean* adalah $-9,680$, *Std. Error Diference* $1,623$. Perbedaan terendah keduanya $-12,944$, sementara perbedaan tertinggi $-66,416$. Hasil uji $t = -5,964$ dengan $df = 48$ dan signifikansi $0,00$. Interpretasi terhadap dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. Dengan berpedoman pada nilai uji t dengan membandingkan nilai thitung dengan t tabel maka didapat nilai t hitung $= 5,964 > t \text{ tabel} = 2,682$.
- b. Dengan berpedoman pada besarnya angka signifikansi. Dalam hal ini keputusan diambil dengan ketentuan, Jika t hitung $> t$ tabel maka hipotesis nihil diterima. Jika thitung $< t$ tabel maka hipotesis nihil ditolak.

t_{tabel}

Kesimpulannya terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa dengan metode konvensional dan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) karena $t_{hitung} = 5,964 > t_{tabel} = 2,682$ maka hipotesis nihil diterima.

Relevansi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) untuk kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada subtema keunikandaerah tempat tinggalku.

Peneliti mendesain media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran juga dirancang dengan berbagai gambar yang lebih nyata agar siswa mudah memahaminya. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan buku guru. Setelah media pembelajaran di desain

kemudian peneliti merealisasikan media pembelajaran tersebut berupa produk.

Selanjutnya setelah media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dibuat, kemudian media diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dari rekapitulasi angket validasi ahli materi, adapun hasil penilaian ahli materi dapat diketahui bahwa dari sepuluh pernyataan diperoleh rata-rata skor 4.8 dengan kategori "Sangat Baik". Sedangkan dari rekapitulasi angket ahli media pembelajaran, adapun hasil penilaian ahli media pembelajaran dapat diketahui bahwa dari tujuh belas pernyataan diperoleh rata-rata skor 4.12 dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian media MOPI (Monopoli Pintar) layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

Sejalan dengan penelitian Elisabet Irma Novianti (2016) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V se-Kota Yogyakarta*". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Game berbasis PBL yang layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli pembelajaran dan ahli media, produk media monopoly game berbasis PBL terkategori "baik". Dengan kata lain media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) layak digunakan untuk penelitian.

Penggunaan media pembelajaran mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Guru harus mampu memilih dengan cermat media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011: 75) mengatakan bahwa salah satu kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah sesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain dalam memilih media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar penggunaan media pembelajaran lebih efektif.

Setelah media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan telah diuji cobakan sebanyak tiga kali, kemudian media diterapkan di kelas IV SDN Bumiayu 03 sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan SDN Kalierang 02 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) sedangkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dilakukan pada kelas kontrol.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan tidak memberi perlakuan. Proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan kemudian ditutup dengan pemberian angket. Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diawali dengan pembentukan kelompok. Setiap kelompok beranggotakan lima orang siswa dan setiap kelompok diberi sebuah media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar). Dari proses pembelajaran terlihat siswa lebih tertarik dan aktif dalam menggunakan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar). Hal ini sesuai dengan pendapat Sadirman (2014: 6) mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dengan kata lain media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Setiap siswa belajar secara mandiri, guru hanya memberi penjelasan cara menggunakan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) pada awal pembelajaran, selanjutnya siswa menggunakan media pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan

pendapat Arsyad (2011: 25) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dengan kata lain media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga siswa dapat berinteraksi yang lebih langsung dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Setelah proses pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen selesai, kemudian siswa diberi angket untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Angket berisi 20 butir pernyataan dengan rincian 17 butir pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol mendapat rata-rata 75, 56 dan kelas eksperimen mendapat rata-rata 85, 24. Dari hasil angket tersebut, maka media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Ria Sartikaningrum yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran termasuk kategori "cukup" menjadi "sangat baik" setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi. Dengan kata lain media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02. Maka peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa produk media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk kelas IV sekolah dasar dikembangkan dengan standarisasi kelayakan media melalui uji kelayakan oleh ahli materi dengan perolehan hasil rata-rata skor

sebesar 4.8 dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media pembelajarandengan standarisasi kelayakan media dengan perolehan rata-rata skor sebesar

4.12 dengan kategori “Sangat Baik”. Jadi media pembelajaran layak digunakan.

Berdasarkan hasil analisis statistik untuk memperoleh peningkatan motivasi siswa yang dilakukan dengan menggunakan hasil perhitungan dari analisis Uji-t dengan bantuan program SPSS 22 maka didapat nilai t hitung = 5,964 > t tabel = 2, 682. Maka t hitung > t tabel sehingga hipotesis nihil diterima, artinya media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

Adapun saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) ini yaitu:

1. Bagi Guru
Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) lebih menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Produk media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) sub-tema keunikan daerah tempat tinggalku sebaiknya dikembangkan kembali dengan lebih inovatif.
 - b. Media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) sebaiknya dikembangkan tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedure Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gafa Media. Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta. Nasution. 2012. *Metode Research*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nisa, Rofiatun. 2015. *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI*. Skripsi pada Fakultas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: tidak diterbitkan.
- Ratna, Nyoman Kuta. 2010. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sadirman. 2016. *Interaksi & Motivai Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Sanaky, AH, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Santrok, Jown W. 2007. *Perkembangan Anak*. PT Gelora Aksara Pratama.
- Sartikaningrum, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Mo-*

tivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.

Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.*

Jakarta: Kencana.

Siregar, Syofian. 2017. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Bumi Aksara

Siskawati, Maya. dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.* Jurnal Studi Sosial. Vol 4, No 1.

Soenarto. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Pres.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suprpto, Nurhayati, Anis. 2013. *Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA.* Jurnal Ilmiah Guru (COPE): No. 01/ Tahun XVII.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Prenada Media Group.

Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.