

**PENGEMBANGAN MEEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOTIK
UNTUK MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI (TIK) KELAS VII SEMESTER 2**

TESIS



Oleh

SUKMA WARDANA

NIM. 51753

Ditulis untuk Memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

ABSTRACT

Sukma Wardana, 2011. Learning Media Game Development Monotik To Subject Information and communications technology (ICT) Class VII Semester 2. Thesis Graduate Program in the State University of Padang.

This study aims to produce instructional media in the form of game media monotik valid, practical and effective for learning Information and Communication Technology (ICT). The research is motivated from the observations the author in junior shadow the Pesisir Selatan. Learning ICT in schools has not run effectively. This happens because of the limited number of computers used in the learning activities. More students to play with something that is not related to learning. This happens because they do not have the opportunity to practice with the computer. The goal of media development is to facilitate children who love to play but the game is done is still in the learning activities.

This type of research is the development of research using the model of IDI (Instructional Development Institute). This model was developed through four phases, namely requirements analysis, design, evaluation, and revision. To see whether this game monotik valid, practical and effective, researchers conducted a test expert, one-to-one evaluation, small group evaluation, and field tests with a view of learning activities and student learning outcomes. This design is validated by three experts, experts validate the constructs and content of interactive modules. Experts composed of professors of Technology Education Post-graduate lecturer at the Faculty of Engineering UNP. Games monotik tested on 23 people a class VIII student SMP I Bayang Pesisir Selatan practicality to know the level and effectiveness.. Practicality game data obtained from questionnaires monotik practicality monotik game by game guru and questionnaires practicality monotik by students. Effectiveness data obtained from observation of the activities of students and teachers for learning and student learning outcomes.

The results showed that the game monotik on the material aspects are very valid (100%), very valid aspect of the presentation (100%), aspects of the game media is valid monotik (80%), the video aspect is very vakiid (93%), as well as aspects of the game monotik is very valid (95). Praktikalitas monotik game in terms of showing that praktikalitas by teachers has been very practical (86%) and praktikalitas by students in general have very practical (96%). Monotik game effectively enhance students' learning outcomes where students get very good value 30%, both 60.8% and 8.6% is good enough. Based on the above data it can be concluded that the game monotik valid, practical, and effective.

ABSTRAK

Sukma Wardana, 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monotik Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII Semester 2. Tesis Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan monotik yang valid, praktis dan efektif untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan penulis di SMP I Bayang Pesisir Selatan. Pembelajaran TIK di sekolah belum berjalan dengan efektif. Hal ini terjadi karena keterbatasan jumlah komputer yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih banyak bermain dengan sesuatu yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini terjadi karena mereka tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan praktek dengan komputer. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memfasilitasi anak yang suka bermain tetapi permainan yang dilakukan masih dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model IDI (*Instructional Development Institute*). Model ini dikembangkan melalui empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pendisainan, evaluasi, dan revisi. Untuk melihat apakah permainan monotik ini valid, praktis dan efektif, peneliti melakukan uji pakar, evaluasi *one-to-one*/perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan dengan melihat aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Desain ini divalidasi oleh tiga orang pakar, pakar memvalidasi konstruk dan isi dari modul interaktif. Pakar terdiri dari dosen Teknologi Pendidikan Pasca sarjana UNP dan dosen Fakultas Teknik UNP. Permainan monotik diuji cobakan pada 23 orang siswa kelas VIII SMP I Bayang Pesisir Selatan untuk mengetahui tingkat praktikalitas dan efektifitas. Data praktikalitas permainan monotik diperoleh dari hasil angket kepraktisan permainan monotik oleh guru dan angket kepraktisan permainan monotik oleh siswa. Data efektifitas diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan monotik pada aspek materi sangat valid (100%), aspek penyajian sangat valid (100%), aspek media permainan monotik sudah valid (80%), aspek video sudah sangat valid (93%), serta aspek perangkat permainan monotik sudah sangat valid (95). Permainan monotik dari segi praktikalitas menunjukkan bahwa praktikalitas oleh guru sudah sangat praktis (86%) serta praktikalitas oleh siswa pada umumnya sudah sangat praktis (96%). Permainan monotik efektif meningkatkan hasil belajar para siswa dimana siswa yang mendapatkan nilai amat baik 30%, baik 60,8% dan cukup baik 8,6%. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan monotik valid, praktis, dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Demikian pula pada saat ini peneliti bersyukur karena dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Proposal penelitian ini yang mengambil judul **“Pengembangan Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII Semester II”**.

Dengan perasaan yang paling dalam peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliaan dan penelitian
2. Bapak Prof. Dr. Mukhaiyar sebagai pembimbing I dan ibuk Prof. Dr. Elisna sebagai pembimbing II, yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
3. Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan ilmu yang sangat berarti bagi penulis.
4. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan PPS Universitas Negeri Padang Angkatan 2009, tetap semangat dan selalu terjalin silahturahim
5. Semua pihak yang telah memberikan bantuannya dalam menyelesaikan proposal ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan dalam proposal ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak untuk perbaikan proposal ini.

Padang, Maret 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Pengembangan	11
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapka.....	12
E. Pentingnya Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritik.....	15
1. Modul Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Modul.....	15
b. Ciri-ciri Pengajaran dengan Modul	16
c. Tujuan Pengajaran dengan Modul	20
d. Unsur-unsur Modul.....	20
e. Langkah-langkah dalam penyusunan Modul.....	24
f. Kerangka Modul TIK	31
2. Peranan Guru dalam Pengajaran dengan Modul.....	32
B. Media Pembelajaran	33

C. Media Berbasis Komputer	37
D. Microsoft Word	40

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan.....	45
C. Subjek Uji Coba.....	52
D. Instrumen Penelitian	52
E. Instrumen Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data	56

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram alur berpikir Pengembangan Modul dan CD Pembelajaran (Adaptasi dari Akker).....	55
---	----

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah Nya kepada kita semua. Demikian pula pada saat ini peneliti bersyukur karena dapat menyelesaikan hasil penelitian ini dengan baik. Hasil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monotik untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) Kelas VII Semester 2”**.

Dengan perasaan yang paling dalam peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliaan dan penelitian
2. Prof. Dr. Mukhaiyar sebagai pembimbing I dan Prof. Dr. Elisna sebagai pembimbing II, yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
3. Dr. Ridwan, M.Ed, selaku kontributor dan validator video permainan monotik,
4. Dr. Darmansyah, M.Pd Selaku kontributor dan validator perancangan media permainan monotik
5. Dr. Indrati Kusumaningrum Selaku Kontributor
6. Muhammad Adri, S.Pd, M.T selaku validator perangkat permainan monotik

7. Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan ilmu yang sangat berarti bagi penulis.
8. Orang tua yang telah memberikan dorongan moril maupun materil dalam penyelesaian penelitian ini
9. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan PPS Universitas Negeri Padang Angkatan 2009, tetap semangat dan selalu terjalin silahturahim
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuannya dalam menyelesaikan Tesis ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan dalam hasil penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak untuk perbaikan hasil penelitian ini.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Pengembangan.....	9
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk	9
F. Manfaat Hasil Pengembangan.....	10
G. Definisi Operasional.....	11

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik.....	12
1. Hakikat Permainan.....	12
2. Kedudukan Media Permainan Dalam Pembelajaran	14
B. Sistem Perancangan Media Permainan	19
1. Sistematika Perancangan Media.....	19
2. Kaidah Umum Perancangan Media.....	23
3. Aspek-aspek dalam Permainan Monotik.....	25
C. Pengembangan Media Permainan Monotik.....	26

D. Merode Permainan Monotik.....	30
E. Pertanyaan Pengembangan.....	39
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Subjek Uji Coba	46
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Teknik Analisis Data	48
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Media Permainan Monotik	51
B. Tahap Perancangan Media Permainan Monotik.....	53
C. Revisi Permainan Monotik.....	55
D. Kajian Produk Akhir.....	67
E. Keterbatasan dalam Pengembangan.....	71
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan Tentang Produk	72
B. Implikasi	73
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale.....	15
2. Diagram Venn Pembelajaran,, Simulasi dan Permainan	17
3. Rangka Papan Monotik.....	26
4. Monotik.....	27
5. Struktur Materi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	30
6. Mulai Permainan.....	31
7. Video Bidang	35
8. Kartu.....	35
9. Harga Sewa	35
10. Uang Modal.....	36
11. Uang Start	36
12. Pertanyaan Umum.....	36
13. Video Jawaban Pertanyaan Umum	37
14. Pertanyaan Khusus.....	37
15. Video Jawaban Pertanyaan Khusus	37
16. Diagram Alur Berpikir Pengembangan Permainan Monotik.....	45
17. Desain Pertama	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Bidang Dalam Permainan Monotik.....	31
2. Kategori Tingkat Validitas Media Permainan Monotik.....	49
3. Kategori Kepraktisan Medi Permainan Monotik	49
4. Kategori Hasil Lembar Pengamatan Media Permainan Monotik.....	50
5. Kategori Hasil Belajar Menggunakan Media Permainan Monotik.....	50
6. Validasi Perancangan Media Permainan Monotik pada Desain Pertama	57
7. Validasi Video Permainan Monotik pada Desain Pertama	58
8. Validasi Perangkat Permainan Monotik pada Desain Pertama.....	58
9. Saran Validator terhadap Permainan Monotik untuk Desain Pertama	59
10. Analisis Praktikalitas oleh Guru Pada Desain Pertama	60
11. Saran/Komentar Guru Terhadap Desain Pertama	61
12. Komentar Siswa Terhadap Desain Pertama Pertama.....	61
13. Perubahan Desain Pertama Menjadi Desain Kedua.....	62
14. Validasi Perancangan Media Permainan Monotik pada Desain Pertama	63
15. Saran Validator terhadap Permainan Monotik untuk Desain Pertama	64
16. Analisis Praktikalitas oleh Guru Pada Desain Pertama	65

17. Saran/Komentar Guru terhadap Desain Pertama Pertama	65
18. Komentar Siswa Kelompok Kecil (<i>small group</i>) terhadap Desain Kedua	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Validasi Perancangan Media Permainan Monotik pada Desain Pertama	78
2. Analisis Validasi Perancangan media Permainan Monotik pada Desain Pertama	79
3. Validasi Video Permainan Monotik pada Desain Pertama	80
4. Analisis Validasi Video Permainan Monotik pada Desain Pertama	81
5. Validasi Perangkat Permainan Monotik pada Desain Pertama	82
6. Analisis Validasi Perangkat Permainan Monotik pada Desain Pertama	83
7. Kisi-Kisi Angket Kepraktisan oleh Siswa	84
8. Angket Kepraktisan oleh Guru pada Desain Pertama	85
9. Analisis Angket Kepraktisan oleh Guru pada Desain Pertama	88
10. Kisi-Kisi Angket Kepraktisan oleh Siswa	89
11. Angket Keparkrtisan oleh Siswa pada Desain Pertama	90
12. Analisis Angket Keparkrtisan oleh Siswa pada Desain Pertama	96
13. Lembar Pengamatan Aktifitas Guru Desain Pertama	97
14. Analisis Pengamatan Aktifitas Guru Desain Pertama	98
15. Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa Desain Pertama	99
16. Analisis Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa Desain Pertama	100
17. Hasil Permainan Monotik Desain Pertama	101
18. Analisis Hasil Permainan Monotik Desain Pertama	102

19. Validasi Perancangan Permainan Monotik Desain Kedua	103
20. Analisis Validasi Perancangan Permainan Monotik Desain Kedua	104
21. Angket Kepratisan oleh Guru Desain Kedua.....	105
22. Analisis Angket Kepratisan oleh Guru Desain Kedua.....	108
23. Angket Kepratisan oleh Siswa Desain Kedua.....	109
24. Analisis Angket Kepraktisan oleh Siswa Pada Desain Kedua.....	120
25. Lembar Pengamatan Aktifitas Guru pada Desain Kedua	121
26. Analisis Lembar Pengamatan Aktifitas Guru pada Desain Kedua	122
27. Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa Desain Kedua.....	123
28. Analisis Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa pada Desain Kedua.....	124
29. Hasil Permainan Monotik pada Desain Kedua	125
30. Analisis Hasil Permainan Monotik pada Desain Kedua	126
31. Hasil Permainan Monotik	127
32. Analisis Hasil Permainan Monotik dalam Satu Kelas	128
33. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	129
34. Silabus.....	130
35. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	132
36. Surat Izin Penelitian SMPN 1 Bayang Kab Pesisir Selatan.....	136
37. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kabupaen Pesisir Selatan.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengalaman belajar dapat diaktualisasikan dan dapat terjadi melalui interaksi siswa dengan sumber-sumber belajar. Sedangkan lingkungan belajar merupakan perpaduan yang bisa diciptakan guru terhadap faktor pembelajaran yang meliputi fasilitas fisik, faktor akademik, emosional dan teknologi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan banyak faktor tersebut nantinya bermuara pada tujuan seberapa baik pencapaian hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, yang menjadi ukuran keberhasilan pembelajaran.

Proses pembelajaran harus mengacu kepada kurikulum nasional karena pembelajaran dan kurikulum merupakan dua sistem yang saling terkait. Di dalam kurikulum nasional, prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam mengelola kegiatan pembelajaran adalah: (a) harus terpusat pada siswa yang belajar, (b) belajar dengan melakukan, (c) mengembangkan kemampuan sosial, (d) mengembangkan keingintahuan, (e) mengembangkan imajinasi dan fitrah siswa, (f) mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, (g) mengembangkan kreatifitas siswa, (h) mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi, (i) menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik, (j) belajar sepanjang hayat (KTSP:2006).

Namun kenyataannya, proses pembelajaran masih jauh dari prinsip-prinsip yang telah dijelaskan dalam kurikulum. Proses pembelajaran pada

umunya, tidak terkecuali untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih menggunakan pendekatan-pendekatan tradisional seperti mencatat, mendengarkan dan mengerjakan latihan sehingga proses pembelajaran masih memberi penekanan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku (*Conceptual Learning*), dan kurang memanfaatkan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar (*Contextual Teaching and Learning*). Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk menemukan sendiri hal-hal baru yang dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam proses pembelajaran.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut siswanya untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain menuntut siswa aktif, pembelajaran TIK dapat merangsang siswa untuk mampu mengembangkan materi yang telah diajarkan sebelumnya, karena setiap materi dalam pembelajaran TIK saling berhubungan dan saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran TIK memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran utama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di SMPN 1 Bayang terlihat bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran TIK belum mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru beralasan bahwa komputer sebagai media utama dalam proses belajar mengajar masih kurang memadai jumlahnya sehingga kesempatan siswa untuk dapat belajar mandiri menjadi sedikit karena harus bergantian menggunakan komputer. Setiap kelas memiliki siswa

±30 orang, sedangkan komputer yang ada di sekolah hanya berjumlah lima unit komputer, sehingga satu komputer digunakan oleh enam orang siswa. Waktu untuk belajar TIK bagi masing-masing lokal adalah 2 jam pelajaran (2x40 menit) dalam satu minggu.

Kurangnya jumlah komputer sebagai media utama dalam pembelajaran TIK inilah yang menyebabkan guru masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran. Setelah guru menjelaskan materi di depan selanjutnya siswa ditugaskan untuk menggunakan komputer secara bergantian. Kadang sampai jam pelajaran habis ada sebahagian siswa yang tidak berkesempatan untuk praktek menggunakan komputer. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa yang tidak berkesempatan untuk praktek menggunakan komputer lebih banyak bermain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Sedangkan siswa yang praktek menggunakan komputer juga lebih senang memainkan *game* dalam komputer dari pada mengikuti perintah guru untuk mempraktekkan materi yang sedang dijelaskan. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran TIK menjadi tidak efektif.

Berdasarkan evaluasi pembelajaran yang dilakukan banyak siswa yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran karena lemahnya penguasaan siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran TIK sebagai dampak dari tidak adanya pengembangan pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajar. Siswa hanya difokuskan untuk belajar secara konvensional tanpa adanya strategi

lain yang dapat memancing keingintahuan siswa untuk menggali lebih dalam tentang pembelajaran TIK.

Berdasarkan kenyataan di atas, penulis ingin memperbaiki proses pembelajaran TIK dengan merancang sebuah media yang dapat membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran dalam upaya membantu siswa untuk lebih kreatif dalam menemukan hal-hal baru yang belum diketahui. Penulis akan mengembangkan media berupa peralatan permainan Monotik yang dirancang khusus untuk pembelajaran TIK dan juga sekaligus mengembangkan metode permainan dengan mengadopsi metode permainan Monopoli yang dikembangkan oleh Lizzie Magie.

Peneliti merasa yakin media permainan Monotik ini akan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kejiwaan, kecerdasan, keterampilan, dan kesantunan siswa. Apabila guru mengajar di kelas melalui permainan, tidak hanya inti pelajaran saja yang dapat dikembangkan, aspek kesantunan, kompetisi, kecepatan, dan keterampilan dapat juga diraih sekaligus. Disamping itu, belajar melalui bermain akan membantu siswa mengurangi stres, dan juga dapat mengembangkan rasa humornya.

Bagi guru, permainan merupakan sarana untuk dapat membawa siswa belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Lewat permainan, siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih melakukan peran sosial, dan secara umum dapat dikatakan bahwa permainan dapat memperkuat seluruh aspek kehidupan siswa sehingga membuat siswa

menyadari kemampuan dan kelebihanannya. Oleh karena itu guru harus paham bahwa permainan merupakan proses dinamis yang tidak menghambat siswa dalam proses belajar, sebaliknya justru menunjang proses belajarnya. Guru yang menolak aktivitas bermain siswa, justru dia menghambat kemampuan kreativitas siswa untuk mengenal dirinya sendiri serta lingkungan hidupnya. Hanya saja, proses pembelajaran melalui permainan perlu direncanakan dengan sebaik-baiknya dan diarahkan sesuai dengan kebutuhan.

Bermain merupakan hal yang paling disukai siswa. Bagi mereka, bermain adalah tugasnya. Melalui bermain, hal-hal yang dipelajari siswa dimulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi, atau belajar hal-hal lain, semuanya diperoleh secara integrasi. Menurut Djoko Adi Walujo (2008), (1) Siswa belajar melalui berbuat/*learning by doing* Dengan diberi kesempatan untuk selalu mencoba hal-hal baru dan bereksplorasi, siswa akan banyak memperoleh pengalaman baru, dan inilah yang disebut proses belajar yang sebenarnya. (2) Siswa belajar melalui panca indera. Siswa belajar melalui penglihatan, rasa, penciuman, perabaan, dan pendengaran. Semua panca indera ini merupakan jalur penerimaan informasi ke otak. Semakin banyak panca indera dilibatkan, semakin banyak informasi yang diterima, dan disinilah proses belajar terjadi. (3) Siswa belajar melalui bahasa. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya. Guru dapat memicu perkembangan bahasa siswa dengan memperlihatkan beraneka ragam tulisan di kelas. Misalnya, tulisan untuk setiap benda-benda yang ada, dan tanya jawab tentang apa saja. Dengan

melakukan ini semua, siswa dapat mengembangkan kosa kata dan kemampuan berbahasa secara tidak langsung. (4) Siswa belajar dengan bergerak. Usia siswa (12 tahun - 15 tahun) merupakan usia yang memiliki keterbatasan dalam berkonsentrasi. Semakin lama mereka duduk dan diam, semakin bosan dan tidak tertarik mereka terhadap apa yang sedang dipelajari. Siswa perlu dimotivasi dengan melakukan kegiatan yang membuat mereka menggerakkan seluruh bagian tubuh, seperti tangan, kaki, badan, dan kepala.

Banyak guru yang menggunakan permainan dalam pembelajaran sering terjebak hanya mengutamakan kegiatan bermain semata. Bermain tidak sekadar bermain-main. Bermain tidak sekadar untuk memproduksi tawa dan tidak hanya senang-senang. Lebih jauh dari itu, bermain memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui proses pembelajaran di kelas dengan permainan, seorang siswa belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Sebaliknya, kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan siswa mengalami frustrasi

Dalam melakukan permainan, siswa tentu tidak dapat dibiarkan bermain sendiri tanpa pendamping karena bisa jadi permainan itu tidak mengarah pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru perlu mendampingi dan memfasilitasi permainan pembelajaran. Dengan mendampingi siswa pada saat bermain, guru dapat melatih siswa untuk belajar bersabar, mengendalikan diri, dan tidak cepat putus asa dalam

mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi siswa mengarahkan siswa untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari.

Fungsi bermain bagi siswa adalah inti dari belajar. Melalui bermain siswa mengembangkan diri dan berlatih keterampilan, untuk belajar memahami sesuatu yang sedang dipelajari serta dapat membangun pemahaman dan pengetahuan. Dengan bermain, siswa berinteraksi sesuai dengan caranya sendiri seperti melakukan penjelajahan, melakukan pilihan dan berbuat salah, mengalami sebab akibat dan *have fun*.

Sudah menjadi keharusan dalam mengajar, untuk menjadikan peralatan permainan sebagai media pembelajaran. Guru perlu memotivasi diri untuk semakin menyukai beragam permainan karena bila kegiatan bermain dilakukan siswa bersama gurunya, apalagi jika melakukan permainan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang kini telah mengubah gaya hidup dan pola pikir siswa, mereka akan terbantu untuk menyampaikan setiap materi pembelajaran tanpa memaksakan pembelajaran kepada siswanya. Siswa zaman sekarang yang lebih suka *fun learning* dan interaktif, mereka selalu tertarik akan hal-hal baru, antusias untuk mencoba, dan mereka belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dipergunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran TIK. Untuk itu dilakukan penelitian selanjutnya dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monotik Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) Kelas VII Semester 2”**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian yang dibahas pada latar belakang masalah adalah:

1. Komputer sebagai media utama dalam pembelajaran TIK belum mencukupi di SMP Negeri 1 Bayang
2. Jumlah jam untuk belajar TIK SMP Negeri 1 Bayang belum mencukupi bagi siswa untuk dapat mempelajari pelajaran TIK dengan baik
3. Pembelajaran masih monoton dan terpusat pada guru
4. Guru belum mampu untuk menciptakan sebuah variasi dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa
5. Sebahagian siswa lebih sering bermain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran ketika sebahagian siswa lain sedang praktek menggunakan komputer.
6. Siswa lebih senang memainkan game dalam komputer dari pada mengikuti perintah guru tentang materi pembelajaran
7. Belum adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang bisa menggabungkan permainan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah.

C. Rumusan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian ini seputar pengembangan permainan monotik

1. Bagaimanakah kevalidan dari media permainan monotik yang dikembangkan
2. Bagaimanakah kepraktisan dari media permainan monotik yang dikembangkan
3. Bagaimanakah keefektifan dari media permainan monotik yang dikembangkan

D. Tujuan Pengembangan

1. Pengembangan media permainan Monotik sebagai media pembelajaran yang valid pada mata pelajaran TIK
2. Menguji kepraktisan media permainan Monotik yang telah didesain dan dikembangkan
3. Menguji keefektifan media permainan monotik dalam penyajian materi pembelajaran TIK.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi *Hardware* dan *Software*

Materi *hardware* adalah materi yang berhubungan dengan bagian fisik komputer, dan dapat dibedakan antara data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya, dengan perangkat lunak (*software*)

yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya.

Materi *software* adalah materi yang berhubungan dengan data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Istilah ini menonjolkan perbedaan dengan perangkat keras komputer

2. Papan Monotik

Model media permainan monotik ini pada dasarnya sama dengan bentuk permainan Monopoli biasa yaitu yang tujuannya untuk menguasai. Menguasai pada permainan monotik ini bukan hanya tujuan untuk menguasai kekayaan saja seperti pada permainan monopoli biasa tetapi juga untuk menguasai pengetahuan.

Papan Monotik dibuat berbentuk persegi, di atasnya terdapat alur permainan Monotik yang dilengkapi dengan alat pemutar video yang berfungsi untuk menyampaikan materi permainan dalam bentuk video. Bentuk dari media permainan Monotik ini adalah dengan cara mengikuti setiap petunjuk yang telah dijelaskan sebagai petunjuk permainan.

F. Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berhubungan langsung dalam proses pembelajaran di sekolah, antara lain:

1. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dari pada media yang sudah ada sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar dan sebagai bahan masukan bagi guru-guru produktif untuk dapat mengembangkan media ini agar dapat mencapai tujuan yang lebih baik.
2. Bagi siswa, memberikan semangat dan kesempatan untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dan akan memudahkan mereka dalam mempelajari materi *hardware* dan *software* pada mata pelajaran TIK
3. Bagi sekolah, permainan ini dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan

G. Definisi Operasional

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, penguasaan TIK berarti kemampuan memahami dan menggunakan alat TIK secara umum termasuk komputer (*Computer literate*) dan memahami informasi (*Information literate*). UNESCO (2004) mendefinisikan TIK sebagai seperangkat alat yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mendiseminasikan, menyimpan, dan mengelola informasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan tentang Produk

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada media permainan monotik untuk materi *hardware* dan *software* pada mata pelajaran TIK untuk siswa SMP Kelas VII. Dari hasil pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Media permainan monotik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media permainan dalam pembelajaran TIK. Media permainan monotik pada siswa SMP kelas VII yang dikembangkan sudah valid. Materi sangat valid, penyajian sangat valid, media permainan monotik valid, video sudah sangat valid, serta perangkat media permainan monotik sangat valid
2. Media permainan monotik yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran TIK yang dilakukan oleh guru dan siswa. Media permainan monotik menurut guru sangat praktis dan menurut siswa juga sangat praktis, artinya mudah digunakan, menarik dan bermanfaat dalam pemahaman materi.
3. Media permainan monotik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK. Media permainan monotik ini sudah efektif, artinya permainan monotik ini dapat membuat hasil belajar siswa diatas KKM yang sudah ditetapkan di sekolah. Media permainan monotik efektif

meningkatkan hasil belajar para siswa dimana siswa mendapatkan nilai **baik..**

B. Implikasi

Dalam melakukan penelitian ini, telah dihasilkan media permainan monotik untuk materi *Hardware* dan *software* pada mata pelajaran TIK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monotik ini valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau panduan bagi guru SMP dalam peningkatan pelaksanaan pembelajaran TIK pada materi *hardware* dan *software*.

Pengembangan media permainan monotik harus dapat memperhatikan kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan video yang akan digunakan. Pembuatan video dalam permainan monotik harus menghadirkan sesuatu yang nyata dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Dalam permainan monotik juga mengandung nilai social, ekonomi dan kebersamaan. Guru dalam merancang permainan ini nantinya dapat menambahkan nilai-nilai lain yang dapat mengembangkan potensi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media permainan monotik yang peneliti kembangkan dapat dijadikan contoh bagi sekolah lain dalam mengatasi kekurangan jumlah komputer dalam kegiatan pembelajaran TIK. Guru juga dapat mengembangkan media permainan monotik pada mata pelajaran lainnya dengan tetap memperhatikan segala kondisi yang ada di lapangan dan harus sejalan dengan pengembangan

pembelajaran di kelas agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dalam hal ini kepala sekolah juga harus memperhatikan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. kepala sekolah sebagai penanggung jawab utama harus menyediakan *PC tablet* dan *LCD Proyektor* agar siswa dapat menggunakan media permainan monotik dengan optimal. Adapun dilihat dari segi pengembangan ilmu, media permainan monotik ini merupakan produk yang cukup baik dalam rangka mengatasi keterbatasan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Media permainan monotik dapat dijadikan pedoman bagi guru sebagai salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
2. Media permainan monotik ini perlu dikembangkan lebih lanjut terutama dalam penyampaian materi dalam bentuk video. Perekaman materi dalam bentuk video hendaknya dapat dilakukan dengan alat yang memadai sehingga kualitas dari video yang dihasilkan menjadi lebih baik.
3. Untuk penggunaan dilingkungan sekolah, hendaknya permainan monotik dilengkapi dengan *PC Tablet* dan *LCD Proyektor* untuk menampilkan video dalam jumlah siswa dengan anggota kelompok yang terbatas maupun siswa dalam jumlah besar.

4. Bagi penanggung jawab Sekolah yaitu dalam hal ini Kepala Sekolah agar memperhatikan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran TIK (komputer) sebagai media utama dalam pembelajaran TIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers
- Arief S. Sadiman. 1985. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Brunner, Jerome S. 1963. *The Process of Education*. New York: Vintage books
- Djoko Adi Walujo. 2008. Permainan.
(<http://usia-dini.blogspot.com/2008/05/permainan-dalam-pembelajaran.html> diakses tanggal 19 Januari 2010 jam 16.57 WIB)
- Dodo Suwanda. 2009. Pembelajaran dengan model permainan Monopoly Pakem
(<http://smp1rangkasbitung.wordpress.com/2009/02/23/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly-pakem/> diakses tanggal 19 Januari 2011 jam 17.01 WIB)
- Ellington, Henry. 2010. Using Games, Simulations, Case Studies and Role-Play to Stimulate Students' Creativity
(http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&cd=2&ved=0CB0QFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.heacademy.ac.uk%2Fassets%2FYork%2Fdocuments%2Fresources%2Fresourcedatabase%2Fid363_imaginative_curriculum_guide_ellington.doc&rct=j&q=diagram%20venn%2C%20game%2C%20simulator%20dan%20instructional&ei=rzqlTd-UGs_JrAeQsvDiCQ&usg=AFQjCNHQYrkwx9p11w98JmT1hDHRU10zJQ&cad=rja diakses tanggal 13 April 2011 jam 13.04 WIB)
- M. Ngalim Purwanto. 1990. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2001. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rudi & Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rose, Colin dan Malcom Nicholl. 1997. *Accelerat Learning for the 21st Century*. London: Judy Piathus
- Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey. 1991. *Instructional Technology: The Defenition and Domain of The Field*. Wasingthon DC: Association for Educational Communications and Technology