BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Landasan Teori

1. Definisi Media Permainan

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Media dapat diartikan sebagai segala alat fisik yang menyajikan pesan yang merangsang, yang sesuai untuk belajar (Rohani,1997:2). Fungsi pokok dari media, yaitu dapat membawa siswa menuju pemikiran abstrak melalui pengalaman konkrit.

Menurut Paul Twelker model permainan berupa simulasi, studi kasus yang interaktif yang dirancang secara baik, dalam belajar model permainan dapat mengalihkan pengetahuan secara positif (Percival, 1984:91). Permainan dapat dirancang dengan tidak menyimpang pada tujuan intruksional, kongkritnya adalah ada proses transfer ilmu melalui permainan dengan mengatur desain waktu, cara dan batasan yang tepat. Sedangkan menurut latuheru berpendapat bahwa permainan sebagai suatu kegiatan dimana pemain-pemain atau peserta yang terlibat memenuhi aturan permainan yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan (Latuheru, 1998:107). Tujuan pada permainan bersifat menyeluruh sesuai dengan garis-garis besar materi dan konsep.

Media permainan kini sering digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat melibatkan peran aktif peserta didik dan dirasakan menarik bagi peserta didik. Media permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai media yang dipilih pada proses pembelajaran adalah Menurut (Sadiman, 1990:80):

1. Menyenangkan untuk dilakukan karena terdapat unsur kompetisi dan bersifat menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi yang aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung (proses belajar lebih efektif).
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep.
5. Permainan bersifat luwes/dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan lain-lain.

Secara lebih rinci beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

2. Definisi Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Sebelum Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini di tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company di New York*. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Permainan monopoli tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan sepuluh bidak yaitu topi, setrika, anjing, kapal perang, mobil, gerobak, gelas, meriam, kuda dan sepatu.
- Dua buah dadu bersisi enam.

- Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- Papan permainan dengan petak-petak:
 - 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 - 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- Uang-uangan Monopoli.
- 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.

3. Definisi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)

PAKEM kepanjangan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2000:24).

Pembelajaran Aktif (Indrawati, 2009:12) yaitu pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa daripada berpusat pada guru. Untuk mengaktifkan peserta didik, kata kunci yang dipegang oleh guru adalah kegiatan yang dirancang oleh guru adalah adanya kegiatan yang dirancang untuk dilakukan siswa baik berpikir maupun yang berbuat. Fungsi dan peran guru lebih banyak sebagai fasilitator. Pembelajaran Kreatif (Indrawati, 2009:14) yaitu pembelajaran yang menstimulasikan siswa untuk mengembangkan gagasannya dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.

Pembelajaran Efektif (Indrawati, 2009:15) yaitu pembelajaran yang harus menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Menyenangkan

yaitu bisa menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga membuat anak berani bertanya dan mengemukakan gagasannya.

Berdasarkan uraian materi yang telah dipaparkan diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa PAKEM adalah proses pembelajaran dimana guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga siswa aktif mengemukakan gagasan, kreatif, kritis serta mencurahkan perhatiannya/konsentrasinya secara penuh dalam belajar serta suasana pembelajaran yang menimbulkan kenyamanan dalam siswa untuk belajar.

Muslim (dalam Maningrum, 2007:19) mengemukakan pengertian PAKEM dari dua dimensi yaitu dimensi guru dan dimensi siswa.

1. Dari dimensi guru:

- a. Dalam proses belajar mengajar guru aktif dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, mempertanyakan gagasan siswa,
- b. Guru harus kreatif dalam mengembangkan kegiatan yang beragam, membuat alat bantu atau media pembelajaran,
- c. Pembelajaran efektif jika guru dapat mencapai tujuan pembelajaran,
- d. Agar pembelajaran menyenangkan guru harus bisa mengemas materi agar lebih mudah dipahami siswa, menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Dari dimensi siswa:

- a. Siswa harus aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasannya,
- b. Siswa kreatif dalam menulis /merangkum, merancang atau membuat sesuatu dan menemukan sesuatu yang baru bagi diri siswa,
- c. Keefektifan siswa bisa dilihat dari penguasaan ketrampilan yang dibutuhkan oleh siswa,
- d. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa berani mencoba atau berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain.

4. Definisi Permainan Monopoli PAKEM

Menurut Dodo Suwanda media permainan monopoli PAKEM pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai. Menguasai pada permainan monopoli PAKEM adalah bukan hanya menguasai kekayaan saja seperti pada permainan monopoli biasa

tetapi menguasai pengetahuan. Bentuk dari model permainan monopoli pakem adalah memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- Papan permainan.
- Bidak-bidak untuk mewakili pemain.
- Sertifikat perusahaan
- Uang-uangan
- Lembar pertanyaan
- Lembar hasil permainan (Pengamatan).

Cara bermain Games Monopoli PAKEM pada dasarnya sama dengan permainan monopoli yang sudah ada dipasaran tetapi lebih disederhanakan, yaitu:

1. Pemain terdiri dari 2 – 5 orang
2. Pemain menentukan siapa diantara 5 orang untuk menjadi bankir (pengatur permainan).
3. Setiap Pemain diberi modal permainan uang-uangan sebesar Rp 40.000 (8 lembar uang-uangan Rp 5.000)
4. Permainan ini tidak menggunakan Dadu, tetapi diganti dengan menggunakan tangan (Hompimpa), tujuannya supaya anak yang bermain menjadi lebih aktif dan menghargai pemain lain yang mendapat giliran main.
5. Setiap pemain yang melewati Start diberikan uang dari bank Rp 5.000.
6. Pemain diperbolehkan membeli perusahaan yang ada, jika sudah jalan satu putaran.
7. Pemain diperbolehkan menjual perusahaan yang dimiliki hanya kepada Bank (pengatur permainan).
8. Semua pemain harus melaksanakan perintah yang tertulis pada papan permainan. Dan jika tidak mengikuti perintah maka dikenakan denda Rp 5.000 dan diberi nilai 0 (nol).

Permainan monopoli PAKEM ini mempunyai tugas masing-masing kepada Guru, Petugas bank, dan Pemain diantaranya:

- Tugas Guru yaitu:
 - Menjelaskan tujuan dan cara bermain.
 - Membuat soal dan kunci jawaban yang diserahkan kepada petugas bank yang sudah ditentukan oleh pemain.
 - Mengawasi jalannya permainan
 - Memberikan penilaian dan membahas hasil pembelajaran.
- Untuk petugas bank yaitu :

- Mengatur, mengawasi dan menjaga kerahasiaan kunci jawaban.
- Memberikan pertanyaan kepada pemain dan mencatat jawaban pemain yang disesuaikan dengan kunci jawaban.
- Menegur atau melaporkan pemain apabila ada pemain yang tidak mengikuti aturan permainan.
- Tugas pemain yaitu:
 - Mengikuti aturan permainan.
 - Menjawab pertanyaan yang sudah ditentukan
 - Melaksanakan perintah sesuai kotak permainan

Media permainan monopoli PAKEM mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- Media permainan monopoli PAKEM adalah sesuatu yang sangat menyenangkan untuk dilakukan. Permainan menjadi menarik sebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keraguan karena tidak diketahui siapa yang akan memenangkan kompetisi tersebut.
- Media permainan monopoli PAKEM memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar. Peran guru tidak terlalu dominan sebab interaksi siswa lebih menonjol. Setiap siswa akan menjadi sumber belajar bagi siswa lainnya. Oleh karena itu, guru hanya berperan sebagai fasilitator.
- Media permainan monopoli PAKEM dapat memberikan umpan balik langsung sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif

Media permainan monopoli PAKEM pun memiliki kekurangan, seperti:

- Membutuhkan biaya yang besar untuk membuat media permainan monopoli PAKEM misalnya papan monopoli PAKEM, kartu yang berisi pertanyaan, kartu hak milik dadu, bidak dan nobel
- Waktu yang sangat terbatas, karena dibutuhkan waktu yang lama untuk bermain.
- Memerlukan petugas bank yang lebih dari 1 orang.

5. Model Pengembangan

Pengertian pengembangan berasal dari kata “kembang” yang artinya terbuka, bertambah maju/berarti besar. Kata “kembang” berarti mekar, menjadi besar, luas, bertambah sempurna, menjadi banyak dan sebagainya.

Pengembangan adalah proses mewujudkan sub kawasan rancangan (rancangan sistem, rancangan pesan) strategi pembelajaran dan karakteristik siswa ke dalam bentuk fisik. Kesimpulannya pengembangan adalah suatu proses menjadikan sesuatu lebih maju atau lebih baik dan mewujudkannya dalam bentuk fisik.

Pengembangan pembelajaran adalah cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mendesain dan mengevaluasi seperangkat materi serta strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu

Gustafson's membuat tiga kategori model pengembangan pembelajaran, diantaranya yaitu berorientasi/berfokus pada kelas, produk dan sistem.

Pengembangan pembelajaran yang berfokus pada produk dijelaskan sebagai suatu proses yang sistematis untuk memproduksi bahan intruksional yang lebih khusus, berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sehingga dapat dihasilkan suatu produk. (Sadiman, 1988:76). Setiap model pengembangan mempunyai dasar pertimbangan yang berbeda, khusus pada pengembangan yang berorientasi pada produk yang menjadi dasar pertimbangan diantaranya. (Sadiman, 1988:79)

- a. Diproduksi atas dasar kebutuhan
- b. Efisiensi Waktu
- c. Jangkauan manfaat produk luas
- d. Produk sebaiknya tidak diperbandingkan dengan produk lain yang lebih tinggi mutunya.

Model pengembangan yang berfokus pada produk, ciri-cirinya adalah sebagai berikut: (Sadiman, 1988:82)

- a. Melibatkan berbagai sumber
- b. Tujuan instruksional secara parsial sudah ditentukan
- c. Tujuan produksinya adalah untuk menghasilkan satu (master produk) dan kalau memungkinkan diperbanyak menjadi beberapa salinan program.
- d. Jenis produk sudah banyak dikenal baik oleh pengelola pendidikan maupun kalangan bisnis.
- e. Produk dapat dikembangkan oleh tim atau individual.
- f. Proses pengembangannya bervariasi dan difokuskan pada hasil akhir.
- g. Dalam proses pengembangan ditekankan pada pemilihan bahan dan uji coba.

Suatu produk dapat dikatakan mempunyai mutu yang berkualitas baik apabila dapat memenuhi karakteristik seperti berikut: (Sadiman, 1988:81)

- a. Teknik sajiannya menarik
- b. Isi sajian mudah dipahami oleh siswa yang berkarakteristik heterogen. walaupun sajian tersebut pada dasarnya telah ditentukan untuk siswa tertentu.
- c. Hasil pengukuran prestasi belajar dengan media tersebut relatif tinggi.

- d. Dalam waktu sajian yang relatif singkat, memungkinkan disajikan materi yang relatif banyak atau proporsional.
- e. Memungkinkan dapat dimanfaatkan oleh berbagai pendidik (guru, dosen, insruktur, konsultan, dan sebagainya) pada jenis, jenjang dan tujuan instruksional yang berbeda.
- f. Sangat cocok untuk belajar individual, tetapi juga sesuai untuk belajar kelompok atau klasikal.

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan bertujuan menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penybran produk, tiga hal penting dalam penelitian pengembangan yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mendefinisikan secara jelas spesifikasi dari sebuah media yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan digunakan untuk menentukan relevansi tujuan pembuatan media pembelajaran dengan kebutuhan pengembangan media.

b. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan produk, terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

- 1. Pra produksi
Tahap pra produksi bertujuan untuk mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media, seperti pemilihan gambar, soal, dari media permainan yang akan dikembangkan.
- 2. Produksi
Tahap produksi ini adalah pencarian gambar yang sebelumnya telah ditentukan desainnya.
- 3. Pasca produksi
Tahap pasca produksi adalah proses edit dan pembuatan desain permainan.

c. Uji Coba Produk

Dalam uji coba produk diusahakan jumlah responden tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit. Uji coba produk dilakukan secara tepat dan terwakilkan. Dan data yang diperoleh disajikan dalam rumusan sederhana, singkat, dan mudah dimengerti. Dengan demikian memudahkan pemanfaatan informasi untuk dilakukan revisi setepat mungkin.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Fathurahman (2009) yang berjudul Menerapkan PAKEM dengan Permainan pada Pelajaran Agama Islam dan Olahraga di SMP. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan model permainan monopoli pada mata pelajaran agama Islam dan Olahraga terbukti efektif meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Hasil penelitian Indah Rahmawati (2009) yang berjudul Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan model permainan 82% siswa terlibat dalam pembelajaran, 70% siswa terlihat ceria dan tidak tertekan. Beda sekali saat pembelajaran tanpa menggunakan media permainan, nampak siswa lebih banyak tidak terlibat, guru terkesan mendominasi pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Fisika pada umumnya dikenal sebagai mata pelajaran yang tidak disukai siswa karena sulit untuk dipahami dan kurang menarik. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk mempelajari fisika. Pendidik haruslah menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena jika siswa merasa bosan terhadap apa yang diajarkan pendidik, maka dalam dirinya akan timbul perasaan benci terhadap pelajaran tersebut. Selama ini guru sebagai pusat informasi terbiasa memberikan pelajaran hanya menggunakan media seadanya dengan teknik yang kurang bervariasi dan media pembelajaran yang kurang komunikatif. Akibatnya siswa merasa jenuh dan malas untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Menerapkan media pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara untuk dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar fisika. Variasi media pembelajaran yang dapat dilakukan sebagai alternatif dalam masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media permainan. Media permainan membuat siswa dapat berperan langsung dalam permainan tersebut. Dalam media permainan siswa dapat lebih santai menerima pelajaran fisika, yang dianggapnya pelajaran yang membosankan. Dengan menghilangkan rasa kebosanan tersebut maka siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari pelajaran fisika.

Salah satu media permainan yang dapat membuat siswa termotivasi untuk mempelajari pelajaran fisika adalah media permainan monopoli PAKEM. Dimana dengan media permainan monopoli PAKEM dapat bermain sambil belajar. Dengan Hampir semua kotak yang ada, memiliki suatu pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa. Jawaban menentukan poin yang

didapat oleh siswa hingga batas waktu. Dimana siswa dapat belajar sambil bermain setelah akhir penjelasan materi.

Permainan ini merupakan salah satu alternatif yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi fisika. Walaupun media permainan monopoli PAKEM memiliki kelemahan dalam hal efisiensi waktu dan kurang kondusif dalam kegiatan belajar-mengajar. Tetapi permainan ini juga memiliki manfaat yang baik pada siswa, dimana siswa dapat bermain bersama keluarganya dirumah. Dengan begitu siswa dapat bermain sambil belajar tanpa merasa bosan dan jenuh.