



PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA PALU

Marhadi^{1*}, Rahmah²

^{1,2} PJKR Universitas Tadulako

(marhadi386@gmail.com 085341141456)

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima November 2020
Disetujui Desember 2020
Dipublikasikan Desember
2020

Keywords:

*permainan monopoly,
media, penjasorkes,
sekolah dasar*

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini meliputi; 1) Untuk menghasilkan bentuk permainan monopoly sebagai media pembelajaran penjasorkes untuk siswa SD di Kota Palu. 2) Untuk mengetahui efektifitas permainan monopoly yang dikembangkan untuk pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut sebagai pengembangan berbasis penelitian (research-based development). Lokasi penelitian di SD Inpres Bumi Sagu Kota Palu. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan permainan monopoly untuk pembelajaran penjasorkes siswa SD ini meliputi 10 langkah utama dalam pengembangan, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis uji Anova satu faktor. Luaran dalam penelitian ini adalah tersubmit dalam artikel ilmiah di jurnal Nasional Terakreditasi. Bentuk pengembangan permainan monopoly yang sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes di SD meliputi lapangan atau halaman sekolah, jumlah kotak dalam permainan, pergerakan dalam permainan, bentuk dan jumlah dadu, kartu ceria dan sehat, gambar dalam petak serta peraturan permainannya. Dengan adanya permainan monopoly ini diharapkan pembelajaran permainan jasmani akan lebih variatif dan menarik. Pengembangan permainan monopoly sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes, hal ini dapat ditunjukkan dengan data penelitian bahwa denyut jantung rata-rata siswa mengalami kenaikan setelah melakukan permainan monopoly sebesar 19,88% dari denyut jantung maksimal, hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoly dapat meningkatkan kebugaran siswa sehingga efektif untuk pembelajaran.

Abstract

The purpose of this research are; 1) To produce a form of monopoly game as a physical education learning media for elementary school students in Palu City. 2) To determine the effectiveness of the monopoly game developed for physical education learning. This research uses a type of research development or what is known as research-based development. Research location at SD Inpres Bumi Sagu, Palu City. The procedure used in developing the monopoly game for physical education learning for elementary school students includes 10 main steps in development. The data analysis technique used in this research is the one-factor ANOVA test analysis. The output in this study is published in a scientific article in an Accredited National journal. The form of developing a monopoly game that is suitable for physical education learning media in elementary schools includes the field or school yard, the number of boxes in the game, the movement in the game, the shape and number of dice, cheerful and healthy cards, pictures in squares and the rules of the game. With this monopoly game, it is hoped that physical game learning will be more varied and interesting. The development of monopoly games is very effective for physical education learning, this can be shown by research data that the average heart rate of students has increased after playing monopoly games of 19.88% of the maximum heart rate, this shows that monopoly games can increase student fitness clans so that effective for learning. leadership style which is used as a measuring parameter.

ISSN 2581-0383 (online)

ISSN 258- 0383 (cetak)

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang perkembangan psikis, keterampilan motorik, pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang lebih baik (Khomsin, 2010). Pada dasarnya penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang akan secara langsung berdampak pada tingkat kebugaran jasmani dan prestasi akademiknya (Abduh et al., 2020).

Materi dalam proses pembelajaran penjasorkes selama ini masih terbatas jenisnya yang diajarkan kepada peserta didik, selain itu juga dengan sedikitnya model pembelajaran serta penggunaan media yang diberikan kepada peserta didik dapat mengurangi minat siswa untuk belajar, padahal dengan memberikan banyak pilihan materi untuk dikembangkan dan dapat juga diperbaharui dengan bentuk model pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, model pembelajarannya dilakukan dengan memanfaatkan media yang ada sehingga menambah minat dan motivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak dalam pengembangan geraknya sehingga secara tidak langsung mengurangi

rasa kebosanan serta dapat juga meningkatkan hasil belajar dari peserta didik terhadap mata pelajaran penjasorkes. Salah satu studi yang pernah dilakukan dalam pengembangan model pembelajaran jasmani adalah pengembangan model pembelajaran yang menjadikan aktifitas bermain outbound untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa (Humaedi et al., 2019). Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis permainan yang dijadikan model pembelajaran, studi tersebut menekankan aktifitas outbound yang dilakukan diluar lapangan untuk merangsang aktifitas fisik siswa sehingga dapat bugar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media permainan monopoly yang sudah sangat familiar terhadap semua anak dan dapat dilakukan baik didalam dan diluar lapangan sehingga lebih mudah dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 sampai dengan 11 Maret 2020 di 12 Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Kota Palu belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran penjasorkes yang berbasis kompetensi. Metode pembelajarannya masih menekankan pada *Teacher Center Learning* (TCL) sehingga keaktifan siswa masih belum dimaksimalkan. Materi yang diajarkan lebih bersifat kecabangan olahraga, sedangkan permainan yang menggabungkan ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan belum diterapkan oleh sebagian besar Guru

penjasorkes. Terkait inovasi dan media pembelajaran penjasorkes yang telah digunakan dalam aktivitas pembelajaran masih kurang, hal ini dikarenakan Guru masih memahami bahwa untuk mengajar materi permainan atau olahraga harus dengan alat yang sesungguhnya dan memiliki lapangan yang luas. Dalam proses pembelajaran di beberapa sekolah terlihat masih banyak siswa yang kurang gerak, lebih memilih mengobrol dengan temannya daripada memperhatikan materi dan mempraktekan gerakan yang dicontohkan oleh Guru.

Siswa putri kurang aktif dikarenakan cuaca yang panas sehingga siswa putri kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjasorkes belum dilaksanakan dengan melibatkan keaktifan siswa sebagaimana mestinya, oleh sebab itu perlu adanya inovasi permainan, dimana permainan tersebut nantinya dapat meningkatkan pengalaman gerak siswa dan permainan tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran penjasorkes yang efektif di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Permainan dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Hamalik dalam (Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan media pada proses belajar mengajar dapat

membangkitkan motivasi belajar, memberikan pengaruh-pengaruh psikologis termasuk menumbuhkan keinginan atau minat yang baru pada siswa. Salah satu permainan yang perlu dicoba untuk diajarkan adalah permainan monopoly. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Zulia, 2014). Desain media pembelajaran menggunakan simulasi dan skenario untuk membuat konteks keterlibatan siswa secara mendalam yang mencerminkan realitas sehari-hari dan bermakna bagi siswa (Zealand et al., 2020)

Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak adalah permainan monopoly. Dari penelitian sebelumnya diperoleh hasil bahwa penggunaan monopoli games sebagai media pembelajaran memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris (Hafinah & Usman, 2019). Menurut (Hastunar et al., 2014) mengatakan dalam pengembangan materi permainan monopoly harus terkait dengan tingkat, kurikulum, dan melibatkan mereka untuk belajar secara aktif. Permainan monopoly sudah pernah dimainkan siswa sekarang baik secara manual ataupun secara online dalam wujud *games online*, namun belum dijadikan sebagai media pembelajaran penjasorkes oleh guru penjasorkes tingkat SD.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya: 1) Bagaimana bentuk pengembangan permainan monopoly yang sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes untuk siswa SD? 2) Apakah model permainan monopoly efektif untuk pembelajaran penjasorkes?.

Berdasarkan permasalahan yang ada penelitian pengembangan ini mengarah kajian secara teliti pada : 1) Untuk menghasilkan bentuk permainan monopoly sebagai media pembelajaran penjasorkes untuk siswa SD. 2) Untuk mengetahui efektifitas permainan monopoly yang dikembangkan untuk pembelajaran penjasorkes.

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk berupa model pengembangan permainan monopoly yang dimodifikasi sesuai dengan proses pembelajaran siswa SD sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta dapat mencakup aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotor), selain itu juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran penjasorkes dan membantu guru penjasorkes untuk lebih inovatif dalam menyajikan suatu materi permainan. Pengembangan permainan monopoly dapat dimainkan dilapangan yang tidak terlalu luas dan tidak harus menggunakan lapangan yang keras atau

rumpun namun menyesuaikan keberadaan prasarana di sekolah. Pada sekolah yang memiliki halaman keras seperti paving, plester atau aspal, permainan monopoly ini dapat dibuat dengan dilukis dilantai tersebut sesuai kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan akan dapat membantu terlaksananya pembelajaran penjasorkes, dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan prasarana sekolah dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa SD, hal ini mengingat pembelajaran penjasorkes pada permainan yang melibatkan keseluruhan gerak tubuh di SD masih kurang optimal.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut sebagai pengembangan berbasis penelitian *research-based development* (Jääskelä & Nissilä, 2015) . Jenis penelitan tersebut merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bumi Sagu Kota Palu. Pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian

pengembangan model monopoly ini adalah dengan karakteristik sebagai berikut: 1) Siswa duduk di jenjang SD. 2) Siswa berusia sekitar 10-11 tahun (subjek homogen), ini di asumsikan agar dapat mempermudah pelaksanaan uji coba produk. Teknik pengambilan subyek yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan *random sampling*. Adapun jumlah subjek penelitian sebanyak 24 siswa (kelas V).

Teknik Pengumpulan Data

Model pengembangan yang digunakan yang meliputi 4 tahap, yaitu: (1) Tahap definisi (mendefinisikan), (2) Perencanaan (perancangan), (3) Tahap pengembangan, dan (4) Fase diseminasi (Usmeldi et al., 2017) sedangkan prosedur penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari langkah-langkah penelitian pengembangan oleh Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah (Effendi & Hendriyani, 2018). Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Metode yang digunakan dalam uji efektifitas produk akhir ini adalah pre-experiment design. Lebih jelasnya adalah desain kelompok tunggal dengan pretest-postes (One group pretest-posttest design) (Knapp, 2016).

Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif yang berupa

persentase digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil pengumpulan data awal atau analisis kebutuhan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Analisis data yang kedua adalah uji efektifitas produk akhir. Selanjutnya dihitung selisih antara skor pretest dan skor posttest untuk mendapatkan nilai Gain (gain value). Untuk membuktikan signifikansi peningkatan hasil efektifitas produk akhir digunakan Uji t. Analisis uji t menggunakan IBM SPSS Statistics 22. Analisis data Uji t sebelumnya harus dilakukan uji prasarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis uji Anova satu faktor.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bumi Sagu. Proses pengambilan data berlangsung 32 hari mulai tanggal 14 Agustus sampai dengan 14 September 2020. Model baru dalam pembelajaran penjasorkes khususnya permainan monopoly yaitu dengan perubahan pada aturan permainan dan modifikasi sarana serta prasarana. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin (tabel 1). Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebesar 58,3% (14 siswa) dan 41,7% (10 siswa) berjenis kelamin laki-laki. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 1 berikut

ini (terlampir). Distribusi responden berdasarkan umur dapat dilihat tabel 2 berikut (terlampir).

Umur rata-rata responden dalam penelitian ini adalah 10 tahun 1 bulan di bulatkan 10 tahun. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat, bahwa sebagian besar responden berumur lebih atau sama dengan umur rata-rata yaitu sebesar 12,5% (3 siswa) dan 87,5% (21 siswa) berumur kurang dari umur rata-rata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 2 berikut ini (terlampir).

1. Pengembangan Produk

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bumi Sagu dengan responden berjumlah 24 siswa. Pengembangan permainan monopoly pada siswa SD dilakukan dengan memberikan materi permainan monopoly pada pembelajaran penjasorkes di SD. Materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan monopoly yaitu dengan memodifikasi pada sarana dan prasarana serta peraturan permainannya.

Mengingat waktu yang dimiliki untuk melakukan praktek penjasorkes relatif pendek, paling tidak pembelajaran penjasorkes diarahkan agar siswa memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga (gaya hidup yang aktif dan sehat), serta memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi siswa untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang.

2. Validasi Ahli

Validasi ahli dapat membantu dalam proses pengembangan yaitu untuk menspesifikasi bentuk permainan olahraga monopoly untuk siswa SD. Adapun ahli di dalam penelitian ini yaitu ahli penjasorkes yaitu Onesimus Ervan, S.Pd dan Christian Kungku, S.Pd., M.Pd dan ahli media permainan yaitu Drs. Teguh Hariyadi, M.Pd.

Indikator permainan monopoly yang diajukan kepada beberapa ahli permainan monopoly meliputi kesesuaian dan kemudahan produk, manfaat produk dan tujuan produk. Data kualitas permainan diungkap menggunakan skala kuesioner dengan jumlah item sebanyak 15 item yang memiliki skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Guna mengungkap gambaran kualitas permainan monopoly secara keseluruhan dinilai dengan tiga indikator penilaian yakni tinggi, sedang dan rendah (Azwar, 2003: 108).

Berdasarkan kategori tersebut di atas, ternyata gambaran mengenai kualitas permainan monopoly menurut dua orang ahli secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut (terlampir). Berdasarkan tabel 3, maka dapat disimpulkan bahwa dari 15 item pertanyaan yang meliputi indikator kesesuaian dan kemudahan produk, manfaat produk dan tujuan produk, menurut beberapa ahli permainan sebagian besar model permainan monopoly ini memiliki kualitas dalam kategori kurang baik sebesar 26,7% (4

pertanyaan), kategori baik 73,3% (11 pertanyaan) dan kategori sangat baik sebesar 0,0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan monopoly menurut beberapa indikator yang dibuat dalam kategori baik, yaitu sebesar 73,3%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram persentase kualitas permainan monopoly sebagai berikut (terlampir).

Hasil validasi ahli (tabel 4) tentang pengembangan permainan monopoly dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD adalah, maka diperoleh hasil bahwa dalam pengembangan permainan monopoly sebaiknya dengan lapangan yang disesuaikan dengan lapangan yang sebenarnya, permainan ini dapat mewakili permainan sejenis yang sudah ada dan supaya siswa lebih memahami inti permainan dan dapat disesuaikan dengan materi dan alokasi waktu dalam pembelajaran dengan tetap memperhatikan keselamatan siswa.

3. Uji Coba

Setelah tahapan analisis produk yang akan dikembangkan dan mengembangkan produk serta setelah di validasi oleh ahli barulah melakukan uji kelompok kecil dan dilanjutkan uji lapangan.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan di rumah siswa SD Inpres Bumi Sagu yang berjumlah 8 siswa, adapun alasannya di rumah siswa karena di masa pandemi Covid 19 tidak diperbolehkan dilaksanakan

pembelajaran di Sekolah namun bisa dilaksanakan di rumah siswa yang sudah terbagi kelompok-kelompok belajar dan tentunya sesuai prosedur Covid 19.

Selama melakukan uji kelompok kecil, materi pengembangan permainan monopoly belum berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dikarenakan siswa masih merasa bingung dan canggung pada saat bermain, hal ini dikarenakan mereka masih kesulitan menyamakan antara permainan monopoly yang sebenarnya dengan permainan monopoly yang sudah dikembangkan, misalkan saat sampai di kotak tertentu siswa masih bingung apa yang harus dilakukan. Siswa masih asal lempar dadu tidak mengarah ke siswa atau pemain berikutnya. Pada saat ada kotak yang sudah dibeli namun masih tidak mengerti cara melakukan gerakan tersebut. Siswa masih ragu dan takut untuk membeli kotak yang telah dihindangi karena cara untuk membelinya harus melakukan gerakan yang sesuai perintah pada gambar. Siswa masih melakukan kesalahan pada saat melangkah dengan kaki kanan, kiri atau dua kaki bersamaan. Setelah beberapa kali melakukan permainan serta diberikan pengarahan maka mereka dapat melakukan permainan dengan senang, gembira tanpa rasa takut. Jika dibandingkan pada saat sebelum, siswa putri yang tidak menginginkan jika bermain bersama dengan siswa putra. Hal ini dikarenakan siswa putri merasa takut dan malu jika bermain dengan

siswa putra nanti diejek oleh siswa putra. Kemudian setelah diberikan pengarahan, sehingga siswa tersebut mengerti dan ternyata siswa putri tersebut merasa mampu dan tidak takut lagi, hal ini dikarenakan faktor dari modifikasi peraturan permainan, ukuran media (lapangan) dan bentuk gambar serta jumlah pemain yang membuat suasana ramai dan tetap terkendali.

Efektifitas dari pengembangan permainan monopoly pada saat uji kelompok kecil yaitu ditandai dengan indikator peningkatan denyut jantung dibandingkan dengan saat survey pertama kali dan juga intensitas bermain siswa menjadi meningkat yaitu ditandai dengan siswa putra maupun putri memainkan permainan pengembangan monopoly. Peningkatan denyut nadi rata-rata sebesar 14,8% dari denyut nadi maksimal. Sebab monopoly merupakan permainan lapangan yang memerlukan olah raga, olah rasa dan taktik seimbang, permainan ini dapat dimainkan dalam lingkup rekreasi. Secara keseluruhan uji kelompok kecil yang telah dilakukan berjalan dengan baik dan lancar.

b. Revisi

Revisi tahap ini berdasar pada hasil pengamatan lapangan saat uji coba kelompok kecil dan masukkan ahli permainan monopoly. Perubahan produk pengembangan model monopoly terletak pada prasarana dalam hal ini lapangan atau media yang hendak dipakai untuk permainan, peraturan

permainan dan perlengkapan permainan yang dipakai.

Tahapan-tahapan ini diajarkan agar siswa lebih mudah dalam menguasai teknik dasar yang akan dikuasai dan mengaplikasikannya di dalam permainan yang sesungguhnya. Metode pengajaran yang dapat digunakan adalah pendekatan taktis, dimana siswa diberikan pengalaman penggunaan teknik untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah dengan bermain. Metode pembelajaran ini merangsang siswa melalui teknik yang dikuasai untuk mampu mengembangkan taktik dan strategi yang tepat dan sesuai dengan regu, situasi dan kondisi.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan dilakukan di rumah siswa Jl. Tombolotutu dan Jl. Hangtuh Kota Palu. Selama melakukan uji lapangan, materi pengembangan permainan monopoly yang sudah diuji coba kelompok kecil dan sudah mendapatkan masukan dari beberapa ahli maka pada uji lapangan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

PEMBAHASAN

Indikator yang menunjukkan efektifitas dari model modifikasi permainan monopoly yaitu dapat dilihat sebagai berikut:

1. Denyut Jantung Responden

Apabila umur rata-rata SD Inpres Bumi Sagu kelas V adalah antara 10 tahun maka denyut jantung maksimal sebesar $220 - 10 =$

210 denyut per menit. Berdasarkan hasil dari penelitian, yang telah dilakukan bahwa denyut jantung responden sebelum bermain adalah memiliki nilai rata-rata 76, nilai minimumnya adalah 60, nilai maksimumnya adalah 96. Sedangkan untuk nilai rata-rata denyut jantung setelah bermain monopoly adalah 117,75, dengan nilai minimum adalah 84, dan nilai maksimumnya adalah 180.

Denyut nadi sebelum bermain monopoly dan sesudah bermain monopoly berbeda. Dilihat dari rata-rata sebelum melakukan monopoly lebih rendah dibandingkan setelah melakukan permainan monopoly. Sehingga kenaikan denyut jantung setelah melakukan permainan monopoly adalah sebesar 19,88% dari denyut jantung maksimal.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat kenormalan distribusi data variabel penelitian. Data yang berdistribusi normal akan mengikuti bentuk distribusi normal, dimana data memusat pada nilai rata-rata median. Hal ini untuk melihat apakah subyek penelitian memenuhi syarat sebaran normal untuk mewakili populasi. Hasil pengujiannya dapat dilihat dari tabel uji normalitas data dengan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Berger & Zhou, 2014) yang pengolahannya dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 22. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data adalah jika nilai $p > 0,05$ maka

sebaran data berdistribusi normal, sedangkan jika $p < 0,05$ maka sebaran data berdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas variabel menunjukkan sebaran data berdistribusi tidak normal. Hal ini terlihat dari variabel denyut nadi awal dan denyut nadi akhir yang mempunyai signifikansi sebesar 0,001 dan 0,200 dimana $p < 0,05$. Kemudian untuk membuktikan signifikansi peningkatan hasil efektifitas produk akhir dari model “Permainan Monopoly” sebagai pembelajaran penjasorkes pada siswa SD digunakan Uji t. Analisis uji t menggunakan IBM SPSS Statistics 22, Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan denyut nadi siswa sebelum permainan monopoly dengan denyut nadi siswa sesudah permainan monopoly.

3. Uji t

Tabel ranks (ranking) menunjukkan perbandingan denyut jantung sebelum dan sesudah melakukan permainan monopoly, tidak terdapat siswa dengan hasil denyut jantung lebih rendah daripada sebelum melakukan permainan monopoly dan 24 siswa memiliki denyut jantung meningkat setelah melakukan permainan monopoly, serta tidak ada siswa yang memiliki denyut jantung tetap sama setelah melakukan permainan monopoly.

Berdasarkan bagian test statistic menunjukkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan denyut jantung sampel sebelum melakukan permainan monopoly dengan denyut jantung sesudah melakukan permainan monopoly.

KESIMPULAN

Berdasar dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : 1) Bentuk pengembangan permainan monopoly yang sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes di SD meliputi lapangan atau halaman sekolah, jumlah kotak dalam permainan, pergerakan dalam permainan, bentuk dan jumlah dadu, kartu ceria dan sehat, gambar dalam petak serta peraturan permainannya. Dengan adanya permainan monopoly ini diharapkan pembelajaran permainan jasmani akan lebih variatif dan menarik. 2) Pengembangan permainan monopoly sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes, hal ini dapat ditunjukkan dengan data penelitian bahwa denyut jantung rata-rata siswa mengalami kenaikan setelah melakukan permainan monopoly sebesar 19,88% dari denyut jantung maksimal, hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoly dapat meningkatkan kebugaran siswa sehingga efektif untuk pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, I., Humaedi, H., & Agusman, M. (2020). Analisis Hubungan Tingkat Kesegaran Jasmani terhadap Hasil Belajar Siswa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 5(2), 75–82.
<http://dx.doi.org/10.26740/jossae.v5n2.p75-82>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Berger, V. W., & Zhou, Y. (2014). Kolmogorov-Smirnov Test: Overview. In N. Balakrishnan, T. Colton, B. Everitt, W. Piegorisch, F. Ruggeri, & J. L. Teugels (Eds.), *Wiley StatsRef: Statistics Reference Online* (p. stat06558). John Wiley & Sons, Ltd.
<https://doi.org/10.1002/9781118445112.stat06558>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall* [Preprint]. INA-Rxiv.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>
- Hafinah, W. R., & Usman, R. K. (2019). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 2(2), 20–23.
- Hastunar, D. E., Bharati, D. A. L., & Sutopo, D. (2014). Modifying a Monopoly Game for Teaching Written Vocabulary for the Seventh Graders of Terang Bangsa Junior High School. *English Education Journal*, 4(2).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej/article/view/6669>
- Humaedi, H., Iskandar, H., & Abduh, I. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Outbound pada

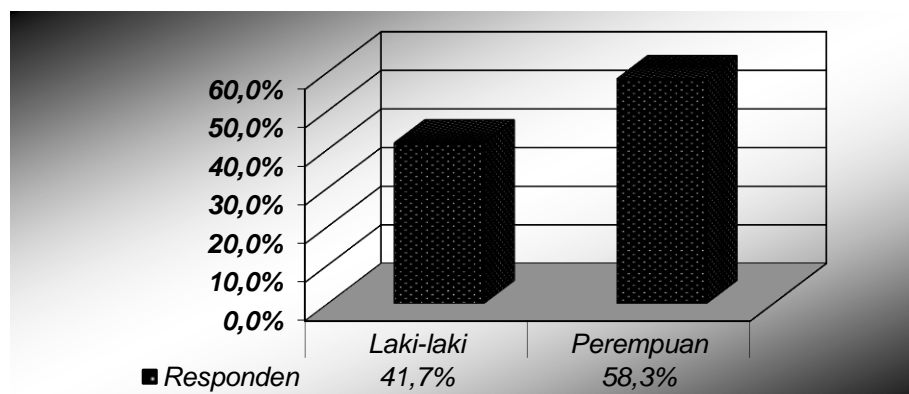
- Pendidikan Jasmani dalam Meningkatkan Kesehatan Jasmani Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(2), 117–122. <https://doi.org/10.21067/jip.v9i2.3325>
- Jääskelä, P., & Nissilä, P. (2015). Identifying Themes for Research-based Development of Pedagogy and Guidance in Higher Education. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 59(1), 24–41. <https://doi.org/10.1080/00313831.2013.838696>
- Khomsin. (2010). *Kumpulan Buku Panduan TKJI*. Universitas Negeri Semarang.
- Knapp, T. R. (2016). Why Is the One-Group Pretest–Posttest Design Still Used? *Clinical Nursing Research*, 25(5), 467–472. <https://doi.org/10.1177/1054773816666280>
- Usmeldi, U., Amini, R., & Trisna, S. (2017). The Development of Research-Based Learning Model with Science, Environment, Technology, and Society Approaches to Improve Critical Thinking of Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 318. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10680>
- Zealand, A. U. of T., New, Verswijvelen, M., Sosa, R., & Martini, N. (2020, September 10). *Designing game-inspired narratives for learning*. Design Research Society Conference 2020. <https://doi.org/10.21606/drs.2020.294>
- Zulia, R. (2014). *The Development of monopoly game as a learning science media to increase the result of learning process at 5th grade of MI Al Maarif 02 Singosari* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7572/>

LAMPIRAN

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	%
1	Laki-Laki	10	41,7
2	Perempuan	14	58,3
	Total	24	100,0

Sumber: Hasil penelitian (2020)



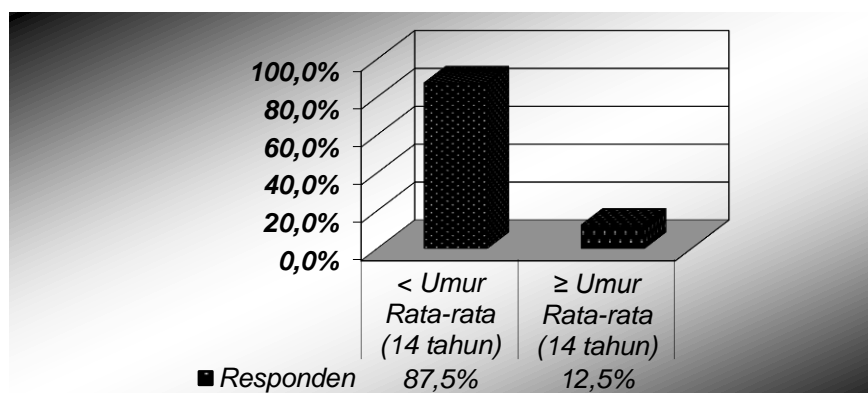
Grafik 1. Jenis Kelamin Responden Pada Siswa SD

Sumber: Hasil penelitian (2020)

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	Jumlah	%
1	< Umur Rata-rata (11 tahun)	21	87,5
2	≥ Umur Rata-rata (11 tahun)	3	12,5
	Total	24	100,0

Sumber: Hasil penelitian (2020)



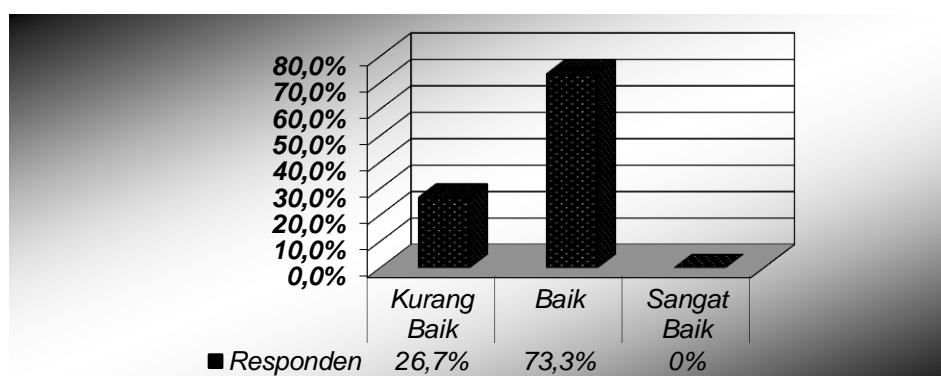
Grafik 2. Umur Responden Pada Siswa SD

Sumber: Hasil penelitian (2020)

Tabel 3. Distribusi Kualitas Permainan Menurut Ahli

No	Kualitas Permainan	Jumlah	%
1	Kurang Baik	4	26,7
2	Baik	11	73,3
3	Sangat Baik	0	0,0
Total		15	100,0

Sumber: Hasil penelitian (2020)



Grafik 3. Diagram Persentase Kualitas Permainan Monopoly

Sumber: Hasil penelitian (2020)

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Yang Divalidasi	Komentar Dan Saran Umum		
		Ahli I	Ahli II	Ahli III
1	Media monopoly (lapangan)	Lebih diperjelas lagi untuk ukuran medianya terutama ukuran tiap-tiap kotaknya. Jumlah repetisi jangan terlalu sedikit dan juga terlalu banyak sehingga efektifitas pembelajaran bisa tercapai.	Lapangan hendaknya mengacu pada lapangan monopoly yang sesungguhnya seperti ada kotak “kesempatan” dan “dana umum”. Dibuat tempat khusus disamping tiap kotak untuk tempat melakukan gerakannya agar tidak mengganggu pemain/siswa lain.	Jumlah kotak sebaiknya dikurangi agar lebih efisien dan tidak membingungkan siswa. Warna perlu dibedakan sesuai dengan batas maksimal siswa yang bermain.
2	Perlengkapan: - Dadu - Kartu Dana Umum dan Kesempatan	Dadu terlihat kecil jika ukurannya hanya 10 cm persegi, perlu diperbesar lagi. Kartu Dana Umum dan Kesempatan perlu	Untuk dadu perlu diperkuat lagi dengan lakban atau lem yang lebih kuat. Ukuran kotak kesempatan dan dana umum menyesuaikan lapangan atau media	Dadu perlu dilapisi dengan plastik atau pembungkus yang lain agar lebih tahan lama, ukuran lingkaran dalam dadu menyesuaikan besarnya dadu, nama

		diganti nama dengan kata-kata yang berhubungan dengan penjas atau keolahragaan dan sebagai moto hidup sehat dan gembira.	yang ada.	kotak dana umum diganti saja agar bisa menyesuaikan bidang penjasorkes.
3	Peraturan Permainan	Peraturan permainan masih membingungkan, perlu disederhanakan lagi dan tidak jauh dari permainan sebenarnya sehingga siswa tidak terlalu sulit mengikutinya.	Jumlah pemain harus disesuaikan dengan ukuran lapangan yang ada. Perlu diperjelas pada gambar masuk penjara, hukumannya apa saja.	Sebelum siswa memulai permainan perlu dicontohkan gerakan dari tiap-tiap gambar perintah dalam kotak. Waktu permainan jangan 15 menit namun bisa ditambahkan sampai 30-50menit.



Gambar 1. Bentuk Media Permainan Monopoly Setelah di Kembangkan