

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Karakteristik Lokasi Penelitian**

SMK Negeri 1 Bandung dijadikan sebagai objek penelitian. Sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kota Bandung ini berlokasi di Jalan Wastukencana No. 3 RT.03/RW.07, Kelurahan Babakanciamis, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung.

Sekolah yang berdiri sejak tahun 1943 telah menjadi SMK favorit di Kota Bandung sudah terakreditasi A sejak 2020 dan memiliki 4 jurusan, yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), dan Usaha Layanan Pariwisata (ULP).

Adapun kelas yang akan menjadi subjek penelitian di SMK 1 Bandung adalah kelas XI ULP 1 yang akan menjadi kelas kontrol dan kelas XI ULP 2 akan menjadi kelas eksperimen. Dengan karakteristik setiap kelas umumnya memiliki motivasi belajar yang berbeda seperti pada kelas XI ULP 1 yang memiliki keantusiasan belajar cukup tinggi sehingga menunjukkan sikap yang aktif dan cepat tanggap selama proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas XI ULP 2 memiliki keantusiasan belajar yang kurang sehingga siswa cenderung menunjukkan sikap pasif dan tidak memiliki komitmen dalam kegiatan belajar.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Dikatakan bahwa desain penelitian merupakan rencana untuk pengumpulan, mengolah, dan menganalisis data dengan cara sistematis serta terarah sehingga penelitian dapat terlaksana dengan efisien dan efektif sebagaimana tujuan penelitiannya (Tika, 2005). Penelitian dilakukan dengan melakukan implementasi desain produk yang telah dihasilkan pada penelitian yang dilakukan oleh Yuanita, Harahap & Depi Hararap (2022) yang menghasilkan desain produk berupa *Monopoly Game Smart (MGS)*. *Monopoly Game Smart (MGS)* diasumsikan sebagai media pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memiliki keterlibatan guru sebagai fasilitator sehingga media pembelajaran ini pun digunakan yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran yang secara ilmiah sifatnya nyata (Khoirun dkk. 2022).

### 3.2.1 Pengembangan Desain *Monopoly Game Smart (MGS)*

Desain pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dan melakukan uji coba dengan menggunakan metode eksperimen. Pengembangan tersebut dilatar belakangi untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Perancangan desain yang dikembangkan berdasarkan dengan tahapan desain pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa oleh Khoirun Nisa Yuanita Nst, Muhammad Syahril Harahap, dan Sinar Depi Harahap pada tahun 2022.

Pengembangan perancangan desain diupayakan sederhana yang terdiri atas papan permainan dan peralatan lain untuk menunjang. Pemilihan isi dalam papan permainan akan disesuaikan dengan materi ajar yang akan peneliti pilih dalam penelitian dengan mempertimbangkan kelengkapan materi yang disajikan dalam media yang akan digunakan. Berdasarkan dengan hasil pengembangan, kemampuan utama dalam media pembelajaran permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* adalah :

- A. Kemampuan untuk menampilkan lokasi daerah unggulan untuk diselenggarakannya MICE yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum.
- B. Kemampuan melakukan pemecahan masalah yang kemungkinan akan terjadi dalam MICE disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran. Untuk itu, fasilitas dasar yang terdiri atas :

- 1) Fasilitas untuk menampilkan lokasi yang unggulan untuk melaksanakan MICE.

Fasilitas untuk menampilkan peta umum diaplikasikan pada papan permainan di dalamnya berisi lokasi-lokasi daerah unggulan untuk melaksanakan MICE yang terbagi dalam 4 bagian, yaitu lokasi *meeting*, lokasi *incentive*, lokasi *convention*, dan lokasi *exhibition*.

- 2) Fasilitas berupa sertifikat *event* yang disesuaikan dengan MICE.

Fasilitas dengan menampilkan kartu sertifikat *event* yang berbentuk kartu guna untuk sebagai bukti bahwa tim tersebut telah berhasil melaksanakan *event* di lokasi terpilih.

- 3) Fasilitas modal untuk tim dapat menyelenggarakan MICE di lokasi pilihannya.

Fasilitas modal ini berbentuk ATM serta diberikan lampiran keuangan tim guna untuk membantu tim dalam mengatur dan mengelola keuangannya.

- 4) Fasilitas berupa kartu dana umum dan kartu dana kesempatan.

Fasilitas kartu dana umum dan dana kesempatan berisikan kesempatan-kesempatan dari keuntungan hingga kerugian tim guna untuk membuat tim menyusun strategi permainan.

Berdasarkan kemampuan utama yang akan dikembangkan, maka selanjutnya menjelaskan pengembangan desain media pembelajaran dengan menggunakan bantuan *software canva*. Gambar dibawah ini merupakan alur pembuatan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*.



Gambar 3. 1  
Alur Pembuatan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*

### 1. Langkah pembuatan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dengan materi MICE sebagai berikut :

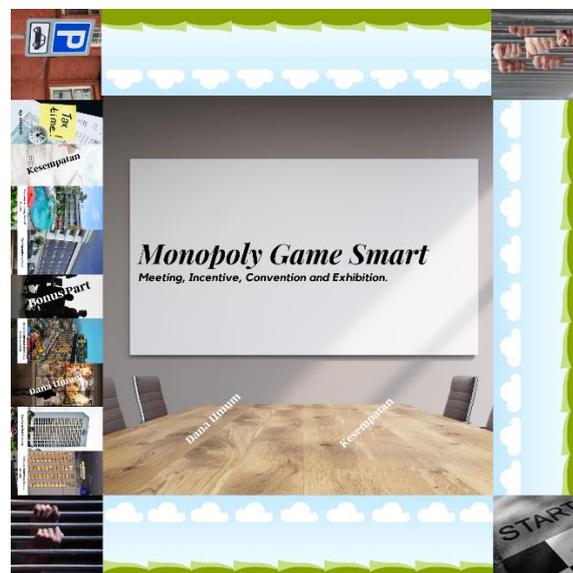
Penyusunan permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* dilakukan dengan menggunakan *website design* pada URL [www.canva.com](http://www.canva.com). Implementasi untuk menyusun papan monopoli, kartu dana umum, dana kesempatan, dan sertifikat

event Adapun langkah penyusunan papan monopoli sebagai berikut :



Gambar 3. 2  
Sketsa Papan *Monopoly Game Smart (MGS)* Tahap Awal

Pada penyusunan papan *Monopoly Game Smart (MGS)* dilakukan penyusunan sketsa awal sebelum memasukkan gambar dan detail lainnya. Papan monopoli berukuran 34,5 x 34,5 cm.



Gambar 3. 3  
Sketsa Papan *Monopoly Game Smart (MGS)* tahap pemasukan gambar

Pada tahap pemasukan gambar, dilakukan pencarian gambar yang sudah disesuaikan dengan untuk media pembelajaran. Dimulai dengan Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lokasi hotel yang terdapat di Bandung maupun di Jakarta yang bertujuan untuk memperkenalkan beberapa *venue* yang digunakan dalam kegiatan MICE.



Gambar 3. 4

Sketsa Papan *Monopoly Game Smart (MGS)* Tahap Pemasukan Gambar

Penyusunan lokasi yang digunakan dalam permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* disesuaikan dengan kegunaan lokasi tersebut baik dari hotel, gedung, hingga *venue – venue* besar. Selain itu disetiap baris terdapat dana umum, kesempatan, pajak pemerintah, dan *bonus part*.



Gambar 3. 5  
Papan Monopoly Game Smart (MGS)

Pada tahap akhir pembuatan papan *Monopoly Game Smart (MGS)* terdapat 7 gedung serbaguna dengan skala kecil hingga sedang, 5 hotel, 8 gedung serbaguna dengan skala sedang hingga besar, 1 stadion, 4 pajak pemerintah, 2 dana umum, 3 kesempatan, 4 *bonus part*, 2 penjara, 1 parkir bebas, dan 1 *start*.

<b>Certificate Gedung Sate</b> Morning Rp. 150.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 400.000 Dinner Paket Rp. 10.000	<b>Certificate Gedung Merdeka</b> Morning Rp. 400.000 Siang Rp. 500.000 Sore Rp. 500.000 Eksklusif Rp. 500.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Gedung Pasiahar</b> Morning Rp. 100.000 Siang Rp. 150.000 Sore Rp. 150.000 Eksklusif Rp. 150.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Gedung Masjid Sunan Lili</b> Morning Rp. 100.000 Siang Rp. 100.000 Sore Rp. 100.000 Eksklusif Rp. 100.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Grand Metropolitan</b> Morning Rp. 400.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 400.000 Dinner Paket Rp. 100.000
<b>Certificate Bandung Convention Center</b> Morning Rp. 100.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 400.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Balai Satria Bandung</b> Morning Rp. 400.000 Siang Rp. 500.000 Sore Rp. 500.000 Eksklusif Rp. 500.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Pullman Bandung Grand Central</b> Morning Rp. 700.000 Siang Rp. 800.000 Sore Rp. 800.000 Eksklusif Rp. 800.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Mandarin Hotel Jakarta</b> Morning Rp. 400.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 1.000.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Intercontinental</b> Morning Rp. 700.000 Siang Rp. 800.000 Sore Rp. 800.000 Eksklusif Rp. 800.000 Dinner Paket Rp. 100.000
<b>Certificate Sheraton Bandung</b> Morning Rp. 700.000 Siang Rp. 700.000 Sore Rp. 700.000 Eksklusif Rp. 800.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate The Puhandaan Hotel</b> Morning Rp. 500.000 Siang Rp. 500.000 Sore Rp. 500.000 Eksklusif Rp. 500.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Grand Ballroom Balai Kertini</b> Morning Rp. 100.000 Siang Rp. 200.000 Sore Rp. 200.000 Eksklusif Rp. 200.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate The Raffles Jakarta</b> Morning Rp. 800.000 Siang Rp. 800.000 Sore Rp. 800.000 Eksklusif Rp. 1.000.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Gelora Bung Karno Stadion</b> Morning Rp. 200.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 1.000.000 Dinner Paket Rp. 100.000
<b>Certificate Gedung Kesenian Jakarta</b> Morning Rp. 400.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 500.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Jakarta Convention Center</b> Morning Rp. 500.000 Siang Rp. 800.000 Sore Rp. 800.000 Eksklusif Rp. 1.000.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Jakarta International Expo</b> Morning Rp. 700.000 Siang Rp. 700.000 Sore Rp. 700.000 Eksklusif Rp. 1.500.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Sentul International Convention Center</b> Morning Rp. 1.000.000 Siang Rp. 1.000.000 Sore Rp. 1.000.000 Eksklusif Rp. 1.000.000 Dinner Paket Rp. 100.000	<b>Certificate Parungpanjang Convention</b> Morning Rp. 400.000 Siang Rp. 400.000 Sore Rp. 400.000 Eksklusif Rp. 500.000 Dinner Paket Rp. 100.000
<b>Certificate Indonesia Convention Exhibition</b> Morning Rp. 1.000.000 Siang Rp. 1.000.000 Sore Rp. 1.000.000 Eksklusif Rp. 1.000.000 Dinner Paket Rp. 400.000				

Gambar 3. 6  
Pembuatan *Certificate* Pengadaan *Event*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *Certificate* Pengadaan *event*. Dengan tahap penyusunan dengan lokasi-lokasi yang terdapat pada papan monopoli berserta dengan harga-harga yang harus dibayar oleh *team*. Hal tersebut guna memberikan pembelajaran kepada peserta didik untuk memiliki strategi yang baik dan matang sebelum mengadakan *event*.



Gambar 3. 7  
Pembuatan Kartu Dana Umum dan Kesempatan

Pada tahap pembuatan kartu dana umum dan kesempatan dipilih berdasarkan kebutuhan media pembelajaran ini. Seperti bagaimana pada kartu dana umum berisikan kesempatan kepada team untuk mendapatkan modal dari bank ataupun pajak yang harus dibayar oleh team kepada pemerintah. Sedangkan pada kartu kesempatan berisikan berupa kesempatan baik berupa keuntungan maupun kerugian bagi team. Hal tersebut guna memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi serta menyelesaikan masalah yang terjadi saat pengadaan event.



Gambar 3. 8

#### Pembuatan *Electronic Money*

Tahap pembuatan *electronic money* merupakan inovasi dari uang yang digunakan dalam permainan monopoli. *Electronic money* ini digunakan untuk bertransaksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan instruksi permainan sebagai berikut :

1. Permainan dilakukan secara berkelompok berupa event organizer
2. Seluruh kelompok berada di *start*
3. Untuk melewati garis *start*, kelompok harus mendapatkan 6 pada masing-masing dadu
4. Setelah berhasil melewati garis *start*, setiap kelompok akan diberikan modal awal dari bank untuk mengelola MICE sebesar 2.000.000
5. Untuk dapat mengadakan *event* pada daerah tersebut kelompok harus meminta izin kepada *government* (Guru) berupa menjawab pertanyaan seputar materi MICE yang akan diadakan, jika jawaban kelompok benar maka dapat mengadakan acara tersebut dengan keuntungan yang akan (telah ditentukan oleh bank).
6. Masa berlaku MICE tersebut adalah satu putaran team berjalan, maka jika kelompok ingin memperpanjang MICE yg diadakan dapat membayar pajak kepada pemerintah namun apabila tidak, maka MICE yg telah di laksanakan oleh kelompok akan hilang. Atau MICE yang telah diadakan kelompok pun dapat di pindah tangankan kepada kelompok lain, dengan cara kelompok mengadakan *event* tersebut kepada *government*.
7. Apabila kelompok dapat mengadakan salah satu MICE dalam satu daerah tersebut maka siapapun yang menginjakan diri pada daerah tersebut akan dikenakan pajak keuntungan untuk kelompok pengada *event* (pajak tertera pada sertifikat kepemilikan *event*)
8. Kelompok dapat meminjam uang kepada bank sejumlah 1.000.000 setelah minimal 1x mengadakan *event*. Dan membayar dengan cara cicilan berupa 1x, 2x, dan 3x putaran dengan jaminan sertifikat pengadaaan yang dimiliki jika tidak membayar dari batas waktu yang ditentukan maka, kelompok harus masuk ke penjara.

9. Di setiap daerah terdapat selingan Dana umum dan Kesempatan yang berupa keuntungan bisa berupa *discount*, hingga pajak, dll
10. Apabila kelompok kalian menginjak penjara maka harus mendapatkan angka kembar sebanyak 3 kali atau kartu perintah yang dimiliki ketika menginjak dana umum atau kesempatan atau dapat membayar denda sebesar 700.000
11. *Free parking*, jika kelompok berhenti disini maka tidak perlu membayar pajak
12. Kelompok dapat dinyatakan bangkrut apabila kelompok sudah tidak memiliki apapun.
13. Kelompok yang dapat mempertahankan *event* serta mengadakan *event* paling banyak, maka ia lah pemenangnya.

### 3.2.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Menurut Hastjarjo, (2019), penelitian eksperimen adalah penelitian yang mana para peneliti sengaja melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara supaya bisa mempengaruhi variabel tersebut. Desain eksperimen yang berupa penelitian kuasi eksperimen ini diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan perlakuan media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* untuk mencari pengaruhnya terhadap motivasi siswa di kelas XI ULP SMKN 1 Bandung.

### 3.2.3 Desain eksperimen untuk uji coba media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*.

Desain hasil pengembangan media pembelajaran kemudian diuji coba dengan menggunakan eksperimen. Metode penelitian eksperimen memiliki tujuan dalam meneliti suatu pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap suatu gejala terhadap kelompok tertentu dan dibandingkan dengan kelompok lain yang

menggunakan perlakuan berbeda (Ramdhan, 2021). Metode penelitian eksperimen didefinisikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan sengaja dengan cara memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek peneliti untuk menumbuhkan sesuatu keadaan/kejadian yang akan diteliti (Jaedun dkk. 2011). Menurutnya, karakteristik metode penelitian eksperimen ialah digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap dampak suatu kondisi yang dalam terkendalikan.

Menurut Hermawan (2019) terdapat beberapa variasi dalam metode penelitian eksperimen, yaitu eksperimen murni (*true experimental*) dan eksperimen semu (*quasi experimental*). Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pada penelitian eksperimen semu pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel yang dominan (Hermawan, 2019). Menurutnya metode penelitian eksperimen memiliki kelebihan dalam pemecahan masalah terhadap kemampuan siswa .

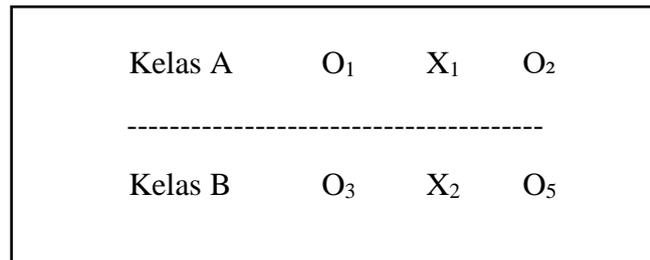
Penelitian dilaksanakan dengan terlebih dahulu memberikan angket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan angket yang sama untuk mengukur serta melihat perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilanjutkan dengan penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberlakukan pembelajaran dengan metode konvensional. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*, kemudian setelah diberi perlakuan pada masing-masing kelas, dilakukan pemberian angket untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil dari kegiatan pembelajaran.

#### **3.2.4 Pola Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pola atau model penelitian eksperimen dengan Rancangan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan sampel praperlakuan dan pascaperlakuan yang sama (*Untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*). Dalam pola penelitian ini satu kelompok

akan dalam pemberian *treatment*/perlakuan sedangkan kelompok dominan tidak akan mendapat perlakuan (Hastjarjo, 2019).

Berikut gambaran pola penelitiannya :



Gambar 3. 9  
Pola Penelitian

Keterangan :

Kelas A : Kelas Eksperimen

Kelas B : Kelas Kontrol

X<sub>1</sub> : Perlakuan Kelas Eksperimen (Pembelajaran *Meeting, Incentive, Convention* dan *Exhibition* dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*)

X<sub>2</sub> : Perlakuan Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional)

O<sub>1</sub> : Pengisian angket pada Kelas Eksperimen

O<sub>3</sub> : Pengisian angket pada Kelas Kontrol

O<sub>2</sub> : Pengisian angket pada Kelas Eksperimen

O<sub>5</sub> : Pengisian angket pada Kelas Kontrol

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian menarik kesimpulannya (Siyoto & Sodik, 2015). Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI ULP di SMK Negeri 1 Bandung. Kelas XI ULP hanya terdiri 2 kelas sehingga kelompok eksperimen diambil pada sekolah yang sama dengan kelompok kontrol, sehingga hanya satu

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian. Kepastian sekolah tersebut dijadikan sebagai lokasi penelitian dengan melakukan pertimbangan terlebih dahulu beberapa hal berikut: pertama, pimpinan sekolah bersedia dijadikan sebagai lokasi penelitian; dan kedua, sekolah tempat penelitian dilaksanakan memiliki guru yang pernah dilatih MICE. Jika persyaratan tersebut terpenuhi maka selanjutnya menentukan sampel kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Sampel merupakan bagian suatu subjek atau objek yang mewakili populasi dan dalam pengambilan sampel diharuskan untuk sesuai dengan kualitas dan karakteristik populasi (Hermawan, 2019). Pengambilan sampel kelompok dilakukan dengan dua kelas pada tingkat yang sama, yaitu kelas XI ULP. Pertimbangan pengambilan kelas XI sebagai sampel karena siswa telah cukup beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Kelompok eksperimen dipilih kelas XI ULP 2 dan kelompok kontrol kelas XI ULP 1 yang masing-masing kelas terdiri dari 36 peserta didik.

Tabel 3. 1

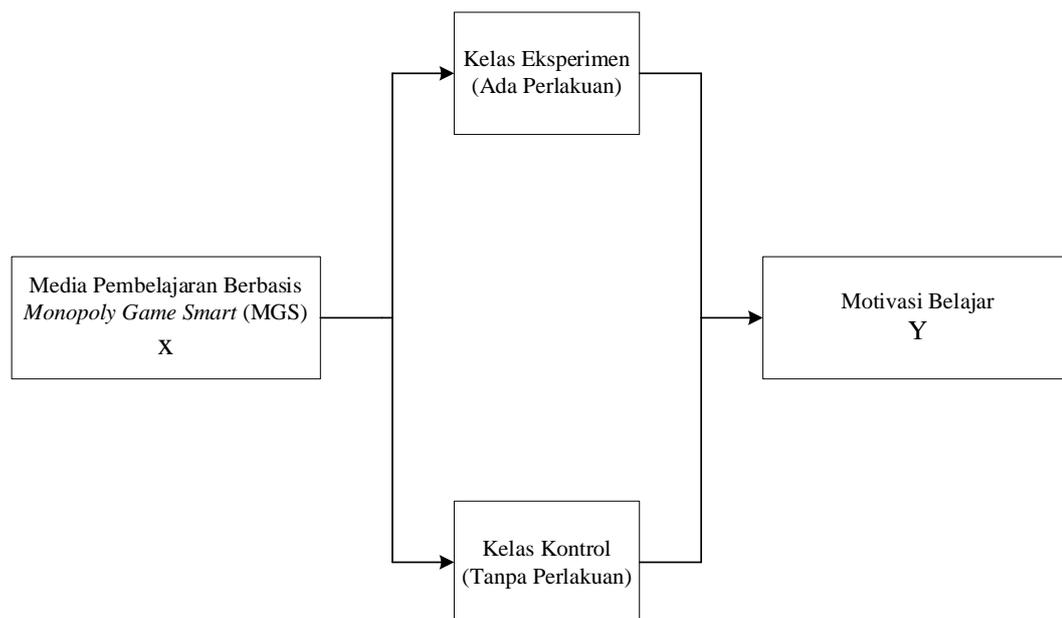
Nilai Rata-rata UAS Mata Pelajaran MICE kelas XI ULP Tahun Pelajaran 2022/2023 SMKN 1 Bandung

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai			
		Rata-Rata	Tertinggi	Terendah	KKM
XI ULP 1	36	69,2	97	51	75
XI ULP 2	36	66,4	94	44	75

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dipahami dengan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian atau sering juga disebut sebagai faktor yang memiliki peran dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti (Siyoto & Sodik, 2015). Variabel pun dapat diartikan sebagai pengelompokan sifat-sifat atau ciri-ciri karakteristik yang menggambarkan suatu objek (Dulu, 2019).

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dan variabel terikat (Y) yakni motivasi belajar. Maka dari itu dalam penelitian ini yaitu Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* yang merupakan variabel bebas (X) yang kemudian akan diukur apakah memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang merupakan variabel terikat (Y). Motivasi belajar diukur dari skor yang diperoleh peserta didik dari instrumen belajar skala *Likert*.



Gambar 3. 10

Skema Hubungan Antar Variabel

### 3.5 Indikator Penelitian

Indikator motivasi belajar siswa dirumuskan ke dalam 6 instrumen, diantaranya yaitu :

Tabel 3. 2  
Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator
Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil (Uno, 2007)</li> <li>2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (Nasution M. Ag, 2018; Uno, 2007)</li> <li>3. Adanya harapan cita-cita masa depan (Nasution M. Ag, 2018; Uno, 2007)</li> <li>4. Adanya penghargaan dalam belajar (Uno, 2007)</li> <li>5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (Nasution M. Ag, 2018; Uno, 2007)</li> </ol>

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2007)
	7. Tekun dan bekerja keras (Nasution M. Ag, 2018)

### 3.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Khoirun Nisa Yuanita Nst, Muhammad Syahril Harahap, dan Sinar Depi Harahap (2022) dalam mengembangkan media pembelajaran probabilitas berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam kegiatan belajar dengan menggunakan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan menggunakan model pengembangan model 4D. Hasil uji penilaian kelayakan oleh ahli media dengan mendapatkan nilai persentase 93,75% dengan dapat dikategorikan Valid. hasil penilaian ujin kelayakan oleh ahli materi dengan mendapatkan persentase sebesar 88,96% dengan dapat dikategorikan Valid. Begitu pun dengan hasil penelitian oleh Mahesti & Dewi Koeswanti (2021) menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan minat belajar *Meeting, Insentive, Convention, dan Exhibition* kelas eksperimen.

Peneliti mengajukan hipotesis adanya efek positif pada penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar siswa. Selain karena pemanfaatan variasi penggunaan media pembelajaran cenderung memiliki efek positif terhadap motivasi belajar siswa. Karena itu, dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah :

1. Hipotesis rumusan masalah kedua

Ha : Terdapat adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* terhadap motivasi belajar pada kelas XI ULP materi MICE di SMK Negeri 1 Bandung.

Ho : Tidak terdapat adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* terhadap motivasi belajar pada kelas XI ULP materi MICE di SMK Negeri 1 Bandung.

2. Hipotesis Rumusan Masalah ketiga

Ha : Terdapat adanya pengaruh media pembelajaran tidak berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas eksperimen XI ULP 1 di SMKN 1 Bandung dalam materi MICE.

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ho : Tidak terdapat adanya pengaruh media pembelajaran tidak berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas eksperimen XI ULP 1 di SMKN 1 Bandung dalam materi MICE.

### 3. Hipotesis Rumusan Masalah Ketiga

Ha : Terdapat adanya pengaruh perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dalam hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*.

Ho : Tidak Terdapat adanya pengaruh perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dalam hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*.

## 3.7 Definisi Operasional

### 1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau perantara dalam penyampaian informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mahesti & Dewi Koeswanti, 2021). Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah *Monopoly Game Smart (MGS)* yang telah disiapkan untuk tujuan pembelajaran.

### 2) *Monopoly Game Smart (MGS)*

*Monopoly Game Smart (MGS)* merupakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Khoirun dkk. (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. Di dalamnya akan berisikan materi pembelajaran *Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition*.

### 3) Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai energi yang mendorong siswa berkomitmen untuk giat dan bersungguh-sungguh dalam belajar (Saputra dkk. 2018). Pada definisi lain menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal dalam diri siswa yang

sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2007). Adapun cara peneliti untuk mengukur motivasi yaitu dengan cara memberikan angket sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar sebelum perlakuan di kelas eksperimen, dan kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pun diberikan angket. Dan diberikan juga angket untuk mengetahui gambaran motivasi setelah kegiatan pembelajaran. Angket sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa kuisioner skala *likert*, dengan menggunakan indikator motivasi belajar menurut Uno (2007) dan Nasution M. Ag (2018)

### **3.8 Bahan dan Materi**

Bahan dan materi yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dengan mengacu pada kurikulum merdeka. Hal ini dilakukan berdasarkan pada saat ini penelitian dilaksanakan, implementasi kurikulum merdeka telah dilaksanakan, termasuk di sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Adapun materi yang akan diangkat pada penelitian ini adalah materi kelas XI dengan pertimbangan seperti yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Adapun pertimbangan dalam menentukan materi yang dipilih untuk dikembangkan dengan menggunakan *Monopoly Game Smart (MGS)* adalah:

1. Untuk menciptakan suasana baru dalam mengkaji materi MICE dengan menggunakan permainan *Monopoly Game Smart (MGS)*.
2. Materi diajarkan di kelas XI dengan pengembangan media pembelajaran permainan perlu di ujicoba.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dibuat berdasarkan dengan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka sebagai bagian penting dalam upaya untuk memulihkan pembelajaran dari krisis-krisis yang telah dialami. Perubahan kerangka kurikulum tentu menuntut adaptasi oleh seluruh elemen sistem pendidikan. Dengan pengelolaan yang cermat dapat menghasilkan dampak yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan di Indonesia.

Kurikulum Merdeka berfokus pada materi esensial untuk memperdalam pembelajaran yang diampu oleh siswa. Hal ini disesuaikan dengan Capaian

Pembelajaran berdasarkan dengan fase yang lebih panjang. Kurikulum Merdeka memfasilitasi pengembangan karakter dengan mengalokasikan sekitar 20-30% jam pelajaran yang digunakan aktivitas belajar berupa proyek penguatan profil Pancasila. Dengan bertujuan untuk mengembangkan karakter di luar pelajaran akademik. Kerangka Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk menyusun kurikulum satuan pendidikan yang kontekstual dan sesuai berdasarkan dengan kebutuhan peserta didik.

Kurikulum Merdeka berpusat pada peserta didik dengan menuntut siswa memiliki keaktifan dalam kegiatan pembelajaran baik individu maupun berkelompok (Saku, 2022). Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berupa permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* dapat membantu siswa dalam tercapainya tujuan dari Kurikulum Merdeka ini dengan elemen, deskripsi, dan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata pada materi MICE sebagai berikut :

<b>Elemen</b>	Pengelolaan kegiatan MICE secara luring dan/atau daring.
<b>Deskripsi</b>	Meliputi beberapa atau salah satu kegiatan yang sesuai dengan unggulan daerah: perencanaan event, pembuatan proposal penawaran kegiatan MICE, pengelolaan kegiatan MICE secara luring dan/atau daring, pelaksanaan aktivitas protokoler kegiatan MICE.
<b>Capaian Belajar</b>	Peserta didik mampu melaksanakan salah satu atau beberapa kegiatan yang sesuai dengan unggulan daerah: merencanakan event, membuat proposal penawaran kegiatan MICE, mengelola kegiatan MICE secara luring dan/atau daring serta melakukan aktifitas protokoler kegiatan MICE.

Materi tentang MICE mengandung unsur perencanaan serta pengelolaan *event* seperti *Meeting*, *Insentive*, *Convention*, dan *Exhibition*. Selain itu, materi tersebut mengandung kompetensi dasar yang memiliki kaitan dengan keterampilan.

### 3.9 Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Penelitian

Alat instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dapat dikelompokkan dalam dua bagian utama, yaitu pada saat pengembangab media

pembelajaran permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* dan saat uji coba atau eksperimen di sekolah.

### **3.9.1 Alat dalam pengembangan *Monopoly Game Smart (MGS)*.**

#### **a. Komputer/ laptop**

Komputer/laptop digunakan untuk tahap pembuatan permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* dengan menggunakan *website design* di [www.canva.com](http://www.canva.com) dengan memanfaatkan ilustrasi gambar dan tulisan yang telah disediakan. Desain permainan yang digunakan akan disesuaikan berdasarkan materi yang akan diajar.

### **3.9.2 Instrumen dalam Kegiatan Eksperimen**

Penelitian ini berupaya menentukan pengaruh media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* yang digunakan dengan motivasi belajar siswa.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data ataupun mengukur suatu objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Penelitian ini berupaya menentukan pengaruh media pembelajaran berbasis permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar siswa. karena itu, instrumen yang akan digunakan adalah instrumen non test. Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar adalah skala Likert (*Likert Scale*).

Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk pengukuran yang dikombinasikan dengan pertanyaan yang akan mempersentasikan sifat individu berupa sikap dan perilaku, bahwa skala Likert merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Model yang digunakan adalah empat pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (ST) (Maryuliana; Subroto, 2016). Pilihan respon skala empat dipilih karena memiliki variabilitas lebih baik dari skala lima sehingga dapat menutup responden untuk bersikap netral. Setiap jawaban memiliki nilai diantaranya disajikan pada table berikut :

Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Skor			
			SS	S	TS	STS
1	<b>Adanya keinginan berhasil</b>	Saya rajin ke sekolah terutama ketika materi MICE.				
2		Saya membuat jadwal sebagai pengingat kapan saya harus belajar MICE.				
3		Saya sering lupa belajar MICE				
4		Saya merasa tidak bersemangat jika ada mata pelajaran MICE.				
5	<b>Adanya dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar</b>	Saya belajar sungguh-sungguh dalam setiap ulangan MICE.				
6		Saya harus meluangkan waktu untuk belajar materi MICE walaupun saya memiliki banyak kesibukan.				
7		Saya senang ketika dapat banyak berdiskusi terkait pelajaran MICE di dalam kelas, baik dengan guru maupun teman sekelas.				
8		Saya memandang bahwa hasil belajar MICE yang saya dapatkan adalah kemampuan saya sendiri.				
9		Saya menghindari pelajaran MICE karena saya anggap sulit				
10		Saya senang ketika guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk materi MICE				
11		Saya mudah putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari materi MICE				
12		Saya tidak memiliki jadwal belajar MICE di rumah.				
13	<b>Adanya harapan cita-cita di masa depan,</b>	Selain buku pegangan MICE yang diberikan guru, saya juga mempelajari buku-buku lain yang dijual pasaran untuk menambah pengetahuan				
14		Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran MICE untuk memperluas ilmu.				

No	Indikator	Pernyataan	Skor			
			SS	S	TS	STS
15	<b>berusaha untuk lebih maju</b>	Berteman dengan orang-orang yang pandai merupakan salah satu cara mempertahankan semangat belajar				
16		Ketika ada materi MICE yang saya kurang pahami, saya akan bertanya kepada orang yang lebih mengerti				
17		saya akan mengisi waktu luang saya dengan mempelajari materi MICE yang kurang dipahami				
18		Meskipun saya tahu resiko kegagalan itu ada, saya tidak takut memperjuangkan cita-cita saya				
19		Ketika saya tahu tidak akan mendapatkan prestasi dalam materi MICE, saya tidak akan belajar				
20	<b>Adanya penghargaan dalam belajar</b>	Saya senang ketika ujian MICE mendapatkan nilai diatas KKM				
21		Saya merasa lebih semangat ketika orang disekitar saya meberikan dukungan kepada saya ketika belajar				
22	<b>Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar</b>	Saya senang ketika memiliki suasana baru dikelas				
23		Saya selalu bersemangat setiap ada pengetahuan baru yang berhubungan dengan materi MICE				
24		Saya merasa senang bila guru sering memberikan tugas				
25		Saya akan merasa bersemangat bila guru sering memberikan ulangan MICE				
26		Jam pelajaran MICE perlu ditambah sehingga saya dapat lebih banyak memperoleh kesempatan untuk belajar				
27		Saya tidak merasakan manfaat media pembelajaran				
28		Saya malas berprestasi ketika teman saya memiliki nilai ujian MICE yang lebih unggul				
29	Saya khawatir ketika masa ujian MICE tiba					

No	Indikator	Pernyataan	Skor			
			SS	S	TS	STS
30		Saya merasa bersemangat ketika guru akan mengadakan kuis pada materi MICE				
31	<b>Adanya lingkungan belajar yang kondusif</b>	Saya merasa malas ketika harus mempelajari materi MICE sendiri				
32	<b>Tekun dan bekerja keras</b>	Saya akan mengulas kembali pembelajaran MICE yang telah dipelajari				
33		Saya akan mengarsipkan hal-hal penting selama pembelajaran MICE berlangsung				
34		Bila ada PR MICE yang diberikan oleh guru, saya tidak akan menunda mengerjakannya				
35		Bila guru memberikan tugas MICE, saya akan mengabaikannya				
36		Jika tugas MICE yang diberikan guru sulit maka saya akan melihat hasil teman				

### 1. Lembar Angket

Lembar angket merupakan lembar yang digunakan untuk mengukur terdapatnya pengaruh pada media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar.

### 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal yang berkenaan dengan pelaksanaan eksperimen hingga kegiatan pengumpulan data lainnya. Catatan lapangan berupa catatan tertulis berisi segala peristiwa yang memiliki hubungan dengan Tindakan yang dilakukan oleh peneliti mengenai apa yang dilihat, didengar dan dipikirkan ketika penelitian berlangsung. Tujuan dari catatan lapangan adalah untuk menghimpun data.

### 3. Dokumentasi

Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data data penunjang dalam penelitian yang dapat berupa foto atau lampiran-lampiran penelitian lainnya.

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.10 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data

Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran yang digunakan dan pada tahap uji coba di sekolah. Data yang dikumpulkan pada tahap pengembangan aplikasi disesuaikan dengan tuntutan hingga kebutuhan kurikulum yang berlaku saat penelitian dilaksanakan, yaitu kurikulum merdeka belajar dengan mengambil skala nasional (Wilayah Indonesia) dan Lokal (Wilayah Bandung).

Pada tahap uji coba media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*, pengambilan dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument tes. Adapun gambaran terkait prosedur non tes sebagai berikut :

#### 3.10.1 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data untuk Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*

Proses pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Yuanita, Harahap, & Depi Harahap (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Monopoly Game Smart (MGS)* pada penelitian ini akan diadaptasi dengan mata pelajaran Usaha Layanan Wisata materi MICE. Dengan diperoleh dari data primer maupun data sekunder. Data primer diperoleh dengan mengambil materi yang akan digunakan dari sekolah. Data sekunder diperoleh dari laman-laman serta lembaga terkait berupa informasi tentang MICE di lapangan.

Berbagai sumber data tersebut menjadi bahan utama untuk mengembangkan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*. Rancangan pada pengembangan media pembelajaran ini menjadi sangat perlu untuk diperhatikan dikarenakan dasar pengembangan media pembelajaran ini berbasis pada kurikulum merdeka, dengan mengidentifikasi kebutuhan kurikulum. sehingga konten kurikulum tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* menggunakan data sekunder berupa media-media yang terdapat pada internet maupun *website* penyelenggara MICE atau *event organizer*. Sedangkan data primer

diperoleh dari buku yang digunakan oleh sekolah yang telah menyesuaikan dengan kurikulum.

Penelitian dilakukan melalui dua tahap yaitu pengembangan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dan uji coba media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* di kelas dan evaluasi hasil. Pengembangan media pembelajaran terdiri dari materi yang berkaitan dengan topik dalam kompetensi dasar pada kurikulum Usaha Layanan Wisata SMK.

### **3.12.1.1 Pengembangan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)***

Pengembangan media pembelajaran mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuanita, Harahap, & Depi Harahap (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa untuk kepentingan media pembelajaran pada MICE di SMK. Pemilihan bahan atau data dengan mempertimbangkan berbagai hal, yaitu :

1. Disesuaikan dengan materi ajar yang bersumber pada kurikulum yang berlaku;
2. Lingkup materi yang lengkap sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum;
3. Waktu yang digunakan akan sesuai dengan lokasi yang tersedia;
4. Tingkat perkembangan siswa

Pemilihan materi dalam media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*, seperti :

1. Industri MICE
2. Informasi Teknologi MICE
3. Kegiatan MICE
4. Susunan Acara MICE
5. Pengelolaan Pendaftaran MICE
6. Penataan *Event*

Keseluruhan pemilihan materi di atas disajikan dalam papan monopoli, kartu dana umum dan kesempatan. Pemilihan materi yang dipilih didasarkan melalui pertimbangan materi pembelajaran tentang MICE di Indonesia kemudian diturunkan pada skala lokal Bandung. Peserta didik perlu memahami betul

bagaimana pengelolaan MICE baik lokasi hingga tahap persiapan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*.

### **3.10.2 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data untuk Uji Coba *Monopoly Game Smart (MGS)***

Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan data. Adapun gambaran masing-masing tahap tersebut adalah sebagai berikut.

#### **1. Tahap Persiapan**

Sebelum pengumpulan data dilaksanakan, peneliti melakukan sejumlah persiapan. Persiapan pertama adalah meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Izin diberikan pihak sekolah dan meminta peneliti untuk melakukan koordinasi dengan guru MICE di sekolah tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan berikut.

##### **a. Penyusunan Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu instrument pembelajaran dan instrument pengumpul data penelitian.

##### **1) Instrumen Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dipandu oleh Modul Ajar. Modul Ajar disusun setelah terlebih dahulu ditentukan pokok bahasan yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum merdeka belajar.

##### **1. Instrumen Pengumpul Data Penelitian**

Instrumen data penelitian terdiri dari instrument pengukur motivasi belajar.

##### **a) Skala Motivasi Belajar Siswa**

Instrumen pengukur motivasi belajar adalah skala motivasi belajar siswa. skala motivasi belajar disusun untuk memperoleh informasi tentang motivasi belajar MICE sebelum dan setelah proses belajar dilaksanakan.

Skala motivasi belajar itu sendiri diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun instrument skala motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada skala motivasi yang disusun menggunakan skala Likert dengan jumlah aitem yang digunakan adalah 40 aitem.

Aitem motivasi belajar kemudian diujicoba di SMKN 1 Bandung dengan mengambil dua kelas ujicoba yaitu kelas XI ULP 1 dan kelas XI ULP 2. Setelah dilakukan ujicoba, maka dilakukan uji validitas dan reabilitas terhadap instrumen yang digunakan.

Skala motivasi belajar yang digunakan merujuk pada aspek-aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Nasution M. Ag (2018) dan Uno (2007) yang memberikan indikator motivasi belajar menjadi : (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif; (7) Tekun dan bekerja keras. Dikarenakan penelitian dilakukan untuk mengkaji motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran MICE, maka aspek-aspek tersebut menjadi : (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar MICE; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar MICE; (3) Adanya harapan cita-cita masa depan dalam MICE; (4) Adanya penghargaan dalam belajar MICE; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar MICE; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif dalam pembelajaran MICE; (7) Tekun dan bekerja keras untuk belajar MICE.

Skala motivasi belajar dalam skala Likert menggunakan model empat alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrument penelitian menggunakan bentuk *check list*. Bentuk *check list* memiliki keuntungan lebih singkat dalam pembuatannya, lebih hemat kertas dan mudah untuk ditabulasikan datanya serta secara visual lebih menarik. Dalam bentuk *check list*, aitem pertanyaan dibuat bervariasi antara bentuk positif dengan negatif dengan maksud untuk

responden dapat membaca dengan cermat dikarenakan jawaban yang dituntut untuk konsisten.

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a) Validitas

Instrumen yang telah disusun tidak serta merta bisa langsung digunakan. Terlebih dahulu instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya. (Matondang, 2009) menyatakan instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang hendak diukur atau validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur.

Kriteria untuk menentukan kontribusi sebuah aitem atau butir terhadap skor total adalah sebesar 0,3. Jika harga  $r_{xy}$  lebih besar atau sama dengan 0,3, nomor butir tersebut dapat dikatakan valid. Penentuan batas angka korelasi tersebut dengan asumsi bahwa besarnya pengaruh atau determinan butir terhadap total instrumen =  $(r)^2 = (0,3)^2 = 0,09$  atau dibulatkan menjadi 0,1 atau 1 persen. Butir instrumen yang memiliki sumbangan kurang dari 1% terhadap total, maka dianggap kurang bermakna terhadap keberadaan instrumen secara keseluruhan (Matondang, 2009). Pada tabel 3.4 tertera nilai koefisien uji validitas.

Tabel 3. 4  
Tabel Koefisien Uji Validitas

<b>Rentang Angka</b>	<b>Keterangan</b>
0,800 - 1,00	Sangat Tinggi
0,600 - 0,800	Tinggi
0,400 - 0,600	Cukup
0,200 - 0,400	Rendah
0,00 - 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Matondang (2009)

### b) Reabilitas

Instrumen non tes dapat dikatakan reliabel atau terpercaya jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya 0,00 – 1,00. Suatu

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrumen dengan reliabilitas mendekati angka satu, maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi, demikian sebaliknya (Matondang, 2009). Harga kritik untuk reliabilitas adalah 0,7, artinya suatu instrument dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha sekurang-kurangnya 0,7 atau  $r \geq 0,7$ . Nilai alpha yang dimaksud adalah alpha cronbach. Perhitungan untuk menentukan nilai *alpha cronbach* dilakukan dengan bantuan SPSS.

c) Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian, kualitas instrumen menjadi hal yang sangat krusial sebagai alat pengumpulan data (Helaluddin & Wijaya, 2019), maka dari itu perlu dilakukannya suatu analisis untuk mengukur kualitas tersebut. instrumen dalam penelitian ini yakni berupa angket skala motivasi belajar. Sebelumnya instrumen tersebut telah dilakukan dikonsultasikan kepada ahli sebagai validator, setelah beberapa kali berkonsultasi maka instrumen siap untuk diuji coba pada kelas yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian.

Uji coba dilaksanakan di SMKN 3 Bandung dengan mengambil kelas XI ULW 2. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2023. Instrument yang digunakan berjumlah 50 aitem, terdiri dari 35 aitem *favorable* dan 15 aitem *unfavorable*. Durasi pelaksanaan ujicoba dilakukan selama 30 menit terhadap 29 peserta didik.

Jumlah instrumen yang dapat diolah serta dianalisis sama dengan jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba. Seluruh instrument diisi lengkap oleh peserta didik, sehingga hasil dari keseluruhan dapat diolah dan dianalisis. Selanjutnya, instrument yang telah diisi dimasukkan ke dalam SPSS untuk dianalisis validitas serta reliabilitasnya.

Berdasarkan dengan uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap 50 aitem. Hasil uji statistik menunjukkan adanya 14 aitem

yang gugur. Sehingga aitem yang valid adalah 36 aitem. Aitem yang gugur memiliki nilai  $r$  Tabel kurang dari 0,355. Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,844. Dapat disimpulkan bahwa instrument yang disusun dapat digunakan karena koefisien alpha di atas 0,7. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, maka instrumen yang telah diuji dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Hasil uji validitas instrumen XI ULW 2 SMKN 3 Bandung :

Tabel 3. 5

Sebaran Skala Motivasi Belajar dalam Materi *Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition* Sebelum Uji Coba

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Adanya Keinginan berhasil	1, 2	3, 4, <b>5</b>	5
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	<b>6</b> , 7, 8, 9, 10, 12	11, 13, 14	9
Adanya harapan cita-cita masa depan	15, 16, 17, 18, <b>19</b> , 20, 21	22	8
Adanya penghargaan dalam belajar	23, 24, <b>25</b> , <b>26</b>		4
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	27, <b>28</b> , 29, 30, 31, <b>32</b> , 33, <b>34</b> , <b>35</b> , <b>36</b> , 40	37, 38, 39	14
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	<b>42</b> , <b>43</b>	41, 44	4
Tekun dan bekerja keras	45, 46, 47	48, <b>49</b> , 50	6

Keterangan : Angka bercetak tebal adalah aitem yang gugur setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Tabel 3. 6

Hasil Uji Validitas Angket XI ULW 2 SMKN 3 Bandung

N	r Hitung	r Tabel	Ket
X1	281	0,355	Valid
X2	444	0,355	Valid
X3	171	0,355	Valid
X4	359	0,355	Valid

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>N</b>	<b>r Hitung</b>	<b>r Tabel</b>	<b>Ket</b>
X5	-142	0,355	Tidak Valid
X6	-167	0,355	Tidak Valid
X7	535	0,355	Valid
X8	341	0,355	Valid
X9	163	0,355	Valid
X10	236	0,355	Valid
X11	236	0,355	Valid
X12	39	0,355	Valid
X13	336	0,355	Valid
X14	282	0,355	Valid
X15	494	0,355	Valid
X16	484	0,355	Valid
X17	67	0,355	Valid
X18	376	0,355	Valid
X19	-145	0,355	Tidak Valid
X20	618	0,355	Valid
X21	339	0,355	Valid
X22	473	0,355	Valid
X23	263	0,355	Valid
X24	300	0,355	Valid
X25	-441	0,355	Tidak Valid
X26	-228	0,355	Tidak Valid
X27	115	0,355	Valid
X28	-432	0,355	Tidak Valid
X29	338	0,355	Valid
X30	119	0,355	Valid
X31	143	0,355	Valid
X32	-244	0,355	Tidak Valid
X33	178	0,355	Valid
X34	-125	0,355	Tidak Valid
X35	-289	0,355	Tidak Valid
X36	-364	0,355	Tidak Valid
X37	409	0,355	Valid
X38	375	0,355	Valid
X39	236	0,355	Valid
X40	423	0,355	Valid
X41	454	0,355	Valid
X42	-292	0,355	Tidak Valid
X43	-152	0,355	Tidak Valid
X44	-574	0,355	Tidak Valid

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

N	r Hitung	r Tabel	Ket
X45	418	0,355	Valid
X46	51	0,355	Valid
X47	243	0,355	Valid
X48	322	0,355	Valid
X49	-267	0,355	Tidak Valid
X50	1	0,355	Valid

Tabel 3. 7  
Sebaran Skala Motivasi Belajar dalam Materi MICE Setelah Uji Coba

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Adanya Keinginan berhasil	1, 2	3, 4	4
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6, 7, 8, 10	9, 11, 12	8
Adanya harapan cita-cita masa depan	13, 14, 15, 16, 17,18	19	7
Adanya penghargaan dalam belajar	20, 21		2
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	22, 23, 24, 25, 26, 30	27, 28, 29	9
Adanya lingkungan belajar yang kondusif		31	1
Tekun dan bekerja keras	32, 33, 34	35, 36	5

Hasil uji reliabilitas instrumen XI ULW 2 SMKN 3 Bandung:

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 8  
 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen di XI ULW 2 SMKN 3 Bandung

<b>N</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Nilai Koefisien Alpha</b>	<b>Ket</b>
X1	0,838	0,7	Reliabel
X2	0,839	0,7	Reliabel
X3	0,837	0,7	Reliabel
X4	0,831	0,7	Reliabel
X5	0,833	0,7	Reliabel
X6	0,832	0,7	Reliabel
X7	0,831	0,7	Reliabel
X8	0,838	0,7	Reliabel
X9	0,832	0,7	Reliabel
X10	0,834	0,7	Reliabel
X11	0,834	0,7	Reliabel
X12	0,837	0,7	Reliabel
X13	0,835	0,7	Reliabel
X14	0,831	0,7	Reliabel
X15	0,837	0,7	Reliabel
X16	0,833	0,7	Reliabel
X17	0,835	0,7	Reliabel
X18	0,838	0,7	Reliabel
X19	0,834	0,7	Reliabel
X20	0,833	0,7	Reliabel
X21	0,836	0,7	Reliabel
X22	0,838	0,7	Reliabel
X23	0,829	0,7	Reliabel
X24	0,848	0,7	Reliabel
X25	0,84	0,7	Reliabel
X26	0,833	0,7	Reliabel
X27	0,836	0,7	Reliabel
X28	0,837	0,7	Reliabel
X29	0,847	0,7	Reliabel
X30	0,834	0,7	Reliabel
X31	0,84	0,7	Reliabel
X32	0,833	0,7	Reliabel
X33	0,835	0,7	Reliabel
X34	0,835	0,7	Reliabel
X35	0,834	0,7	Reliabel
X36	0,839	0,7	Reliabel

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan beberapa kegiatan, yaitu pengisian angket sebelum uji coba, pelaksanaan pembelajaran, dan pengisian angket setelah uji coba.

### a. Tes Awal (Pengisian Angket Sebelum Uji Coba)

Pelaksanaan pengisian angket sebelum uji coba dilaksanakan dengan menyebarkan skala motivasi belajar. Tujuannya adalah untuk Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran awal kondisi motivasi. belajar peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan di Kelompok eksperimen dipilih kelas XI ULP 2 dan kelompok kontrol kelas XI ULP 1 yang masing-masing kelas terdiri dari 36 peserta didik

### b. Pelaksanaan Perlakuan

Setelah tes awal dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Monopoly game Smart (MGS)* yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti. Pada kelompok kontrol, aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional.

### c. Tes Akhir (Pengisian Angket Setelah Uji Coba)

Pada kegiatan tes akhir dilaksanakan dengan menyebarkan skala motivasi kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skala motivasi yang disebarkan sama persis dengan skala motivasi pada saat tes awal.

## 3.11 Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*

Analisis pengembangan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dapat dilakukan untuk kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Elemen yang dikembangkan seperti papan permainan monopoli,

kartu dana umum dan kesempatan, sertifikat pengadaan *event*, dan *electronic money*.

Pengembangan *Monopoly Game Smart (MGS)* dilakukan dengan menentukan desain dan materi yang sesuai untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Beberapa pertimbangan digunakan dalam memilih desain dan materi yang digunakan guna untuk memudahkan guru dan peserta untuk mencapai capaian pembelajaran. Pemilihan bahan atau data dengan mempertimbangkan berbagai hal, yaitu :

1. Disesuaikan dengan materi ajar yang bersumber pada kurikulum yang berlaku;
2. Lingkup materi yang lengkap sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum;
3. Waktu yang digunakan akan sesuai dengan lokasi yang tersedia;
4. Tingkat perkembangan siswa

Media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dikembangkan dengan menggunakan *website design* [www.canva.com](http://www.canva.com) yang telah menyediakan fasilitas mendesain kebutuhan untuk pengembangan *Monopoly Game Smart (MGS)* seperti :

- a. Papan permainan *Monopoly Game Smart (MGS)*
- b. Kartu dana umum dan kesempatan
- c. Sertifikat Pengadaan MICE
- d. *Electronic Money*

## 2. Analisis Pra Eksperimen

Tes yang akan diberikan kepada sampel pada saat pengukuran angket sebelum uji coba dan setelah uji coba harus terlebih dahulu dipastikan validitas dan reliabilitas. Pengolahan data tersebut menggunakan *software* statistik yakni SPSS v.29, dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

### a) Validitas (item)

Data yang dianggap baik adalah data yang valid. Adapun rumus yang umum digunakan untuk mengukur validitas yakni rumus *Product Moment* (Matondang, 2009), diantaranya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{XY}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$N$  = jumlah sampel

$X$  = skor butir

$Y$  = skor total

Validitas tersebut dapat diinterpretasi berdasarkan golongan yang telah ditentukan, diantaranya sebagai berikut:

- Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

#### b) Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *internal consistency*, yakni dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.

Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat (Matondang, 2009). Reliabilitas berkaitan dengan masalah ketepatan tersebut, artinya ketika instrumen non tes memiliki tingkat reliabilitas yang semakin tinggi, maka instrument non tes tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Adapun alat yang dapat digunakan dalam menguji tingkat reliabilitas non tes yakni berupa SPSS v.29. Untuk lebih rinci, pengukuran dapat menggunakan rumus dari *Sperman Brown (Split half)* diantaranya yakni rumus KR 21. Rumus tersebut dapat dipergunakan karena dalam instrumen akan menghasilkan skor dikatomi (1 dan 0), adapun rumusan tersebut sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Setelah diperoleh harga M, kemudian harga ri dapat dihitung dengan rumus:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{K \cdot S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

M = Mean skor total

Xt = Jumlah skor setiap sampel

n = Jumlah sampel

ri = Reliabilitas instrument

k = Jumlah item dalam instrumen (jumlah soal)

St<sup>2</sup> = Varians total

Hasil dari perhitungan rumus di atas akan menghasilkan skor (nilai) reliabilitas instrumen tes. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan dan digolongkan berdasarkan kategori sebagai berikut:

- Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

### 3.11.1 Analisis Instrumen Penelitian (Validitas dan Reliabilitas)

#### a. Validitas

Validitas merupakan alat ukur yang melakukan fungsi ukurannya untuk mengukur sejauh mana ketepatan variabel yang hendak dilakukan penelitian (Matondang, 2009). Kriteria untuk menentukan kontribusi sebuah aitem atau butir terhadap skor total adalah sebesar 0,355 atau disebut dengan rTabel. Jika rHitung lebih besar dari rTabel maka dapat dikatakan Valid, begitu pun sebaliknya, apabila rHitung lebih kecil dari rTabel maka, aka nyatakan Tidak Valid.

#### b. Reliabilitas

Instrumen dapat dikatakan dapat dipercaya (reliabel) jika memberikan hasil yang tetap (Chasanah dkk. 2022). Hal ini selaras denga napa yang dikatakan oleh (Sapaile, 2007) bahwa hasil pengukuran harus reliabel dalam arti

harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Harga kritik untuk reliabilitas adalah 0,7 artinya suatu instrument dapat dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha sekurang-kurangnya 0,7 atau  $r \geq 0,7$ . Nilai alpha yang dimaksud adalah *alpha cronbach*. Perhitungan untuk menentukan nilai *alpha cronbach* dilakukan dengan bantuan SPSS.

### 3.11.2 Analisis Hasil Eksperimen

#### a) Uji Normalitas

Dalam penelitiannya, Qurnia Sari dkk. (2017) menyatakan bahwa uji normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data dalam kelompok data maupun variabel. Normalitas sebaran data dapat menjadi sebuah asumsi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam menganalisis selanjutnya (Efendi dkk. 2018). Pada penelitian untuk menentukan normalitas data, maka dilakukan uji *Kolmogorov Smirnov Z* dengan bantuan SPSS v.29 adapun kriterianya sebagai berikut :

- Jika angka signifikansi (Sig)  $< 0,05$  ( $\alpha$ ), maka data tidak terdistribusi normal.
- Jika angka signifikansi (Sig)  $> 0,05$  ( $\alpha$ ) data berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan prosedur dalam uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varian yang sama (Sianturi, 2022). Pada penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki populasi yang sama yaitu 36 orang. Berdasarkan sampel dan populasi pada penelitian ini tidak diperlukan uji homogenitas dikarenakan sampel dan populasi sudah diketahui serta diasumsikan bahwa telah diketahui dan homogen.

#### c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang akan diterima sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dibuat (Zaki & Saiman, 2021). Penelitian ini menggunakan *Mann-Whiney Test* dikarenakan tujuan dari hipotesis pada penelitian ini adalah untuk menguji nilai rata-rata

suatu populasi apakah sama dengan nilai atau skor motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan alat bantu berupa aplikasi SPSS v.29 untuk menganalisis hipotesis penelitian. Adapun kriteria dari pengujian hipotesis sebagai berikut :

- Jika nilai  $Asymp.Sig < \alpha = 0,05$  maka  $H_a$  **diterima** dan  $H_o$  **ditolak**
- Jika nilai  $Asymp.Sig > \alpha = 0,05$  maka  $H_a$  **ditolak** dan  $H_o$  **diterima**.

d) *Normalized Gain (N-gain Score)*

*Normalized gain* atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas suatu penggunaan metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian (A. Wahab dkk. 2021).

Adapun perhitungan *Normalized Gain* atau *N-gain Score* sebagai berikut :

$$N\ gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Dengan kategorisasi perolehan *N-gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-gain* yang di dapat. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* dapat dilihat pada tabel 3.9 :

Tabel 3. 9  
Kriteria Gain Skor

<b>Rata-Rata <i>Gain Score</i></b>	<b>Kategori</b>
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) \geq 0,3$	Rendah

Sumber : A. Wahab, dkk., (2021)

### 3.11.3 Analisis Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Usaha Layanan Wisata di SMK. Media pembelajaran tersebut sudah disesuaikan dengan materi yang ada pada kurikulum sekolah.

Media pembelajaran yang dikembangkan diuji efektivitasnya dengan melakukan eksperimen di sekolah. Selanjutnya hasil eksperimen kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar.