

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD 1 PATALAN

THE DEVELOPMENT OF MEDIA MONOPOLY THEMED INDAHNYA KEBERSAMAAN TO ENHANCE LEARNING OUTCOMES FOR GRADE 4 STUDENTS AT SD 1 PATALAN

M. Rastra Surya Pradana,
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
mrastrasurya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Monopoli Indahnya Kebersamaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD 1 Patalan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model Dick & Carey, Arief S Sadiman, dan Borg & Gall. Penelitian ini melibatkan 2 dosen UNY sebagai validator dan 26 siswa kelas IV SD 1 Patalan sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Hasil penilaian media Monopoli Indahnya Kebersamaan dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,2 (baik), ahli media mendapatkan rerata skor 4,84 (baik), uji lapangan awal mendapatkan presentase 86,67% (layak), uji coba lapangan mendapatkan presentase 96,67% (layak), uji coba operasional mendapatkan presentase 97,14% (layak), dan uji hasil belajar *pretest* mendapatkan rerata nilai 5,96, sedangkan hasil belajar *posttest* menunjukkan rerata nilai 7,77, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan rerata nilai sebesar 1,81. Jadi, media Monopoli Indahnya Kebersamaan dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Media, Monopoli, Indahnya Kebersamaan*

Abstract

This research aim is to generate media monopoly Indahnya Kebersamaan to enhance learning outcomes for grade 4 students at SD 1 Patalan. This study is research and development using Dick & Carey, Arief S Sadiman, and Borg & Gall method. This study involved 2 UNY lecturers as validator and 26 grade 4 students at SD 1 Patalan as the main subject of testing. In this study, the data were collected using observation, interview, and questionnaire. Results of Media Monopoli Indahnya Kebersamaan assessment from the subject experts get a mean score 4,2 (good), media expert get a mean score 4,84 (good), preliminary field testing get percentage 86,67% (decent), field testing get percentage 96,67% (decent), main field testing get a percentage of 97,14% (decent), and pretest learning outcome get average score 5,96, while the post-test learning outcome showed the average score 7,77, so that the students learning outcomes was increased by the mean score 1,81. The conclusion is media monopoly Indahnya Kebersamaan for the grade 4 students in primary school is feasible.

Keywords: *Media, Monopoly, Indahnya Kebersamaan*

PENDAHULUAN

Saat ini manusia semakin sadar akan fungsi pendidikan sebagai ujung tombak yang mengawal perubahan tingkah laku manusia baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Menurut John Dewey dalam *Democracy and Education* (1950: 89-90), pendidikan adalah rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang menambah makna pengalaman dan yang menambah kemampuan untuk mengarahkan pengalaman selanjutnya (Siswoyo, dkk.

2011:54). Dengan kata lain pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara terencana dalam membangun kemampuan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Sejatinya pendidikan adalah upaya untuk memanusiakan manusia. Namun, dalam pelaksanaannya masih sering dijumpai perilaku kekerasan di sekolah, pelecehan seksual, tindakan *bullying* antar siswa, tawuran pelajar, penggunaan media sosial yang tidak terkontrol, hingga praktik aborsi di kalangan pelajar. Hal-hal tersebut merupakan ragam gejala dehumanisasi

pendidikan (Dwiningrum, 2016:155). Gejala-gejala tersebut muncul karena berbagai faktor, salah satunya akibat terkikisnya sikap toleransi dalam menghargai perbedaan pada setiap individu serta rendahnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai kebersamaan dalam menjaga persatuan.

Dalam rangka menyesuaikan diri dengan situasi yang terus berkembang dan demi tercapainya tujuan pendidikan, lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus memperbaiki sistem dan strukturnya. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu mulai diterapkannya kurikulum 2013. Kurikulum ini berisi berbagai organisasi pembelajaran yang menggunakan model tematik integratif. Melalui pembaruan sistem dalam proses pendidikan ini diharapkan akan menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, afektif; melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Mulyasa, 2014: 65). Untuk mencapai hasil tersebut maka diperlukan proses belajar yang tidak hanya menekankan pada belajar mengetahui (*learning to know*), tetapi dibutuhkan juga belajar untuk berkarya (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar hidup bersama secara harmonis (*learning to live together*). Melalui kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembentukan kompetensi dan karakter diharapkan mampu menjadi solusi mengatasi permasalahan yang diakibatkan terkikisnya nilai-nilai toleransi dan kebersamaan.

Meskipun penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP, proses penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah bukan berarti tanpa kendala. Kendala-kendala yang dihadapi diantaranya adalah masih lemahnya pemahaman guru dalam menerapkan pendekatan saintifik model tematik, penerapan sistem evaluasi, hingga masih terbatasnya media sebagai sumber belajar. Padahal konsep kurikulum 2013 ini sendiri menempatkan siswa sebagai pusat belajar (*student centered*). Kurikulum 2013 menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali

pengetahuan sendiri yang dikehendaki melalui berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Dengan adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam upaya memaksimalkan pembelajaran di Sekolah Dasar tentunya terdapat berbagai faktor pendukung di dalamnya. Salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Educational Association/NEA*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar dan dibaca (Sadiman, 2003:6). Dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar diharapkan pesan pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan, sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, dan mampu menjadi salah satu solusi untuk masalah belajar siswa.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SD 1 Patalan, diketahui bahwa ketersediaan media di kelas masih terbatas. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas tersebut hanya tersedia beberapa media diantaranya berupa buku siswa, peta Indonesia, atlas, dan globe. Namun dari beberapa media yang tersedia tersebut tidak sepenuhnya dapat diandalkan untuk mencukupi ketersediaan media pembelajaran di kelas karena media yang tersedia hanya digunakan khusus pada pembahasan atau materi tertentu. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru lebih memilih menggunakan papan tulis atau benda-benda yang tersedia di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru di kelas masih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga peran aktif siswa dalam proses pembelajaran kurang terwujud.

Karena terbatasnya media sebagai sumber belajar maka proses pembelajaran di

kelas cenderung terpusat dan mengacu pada modul saja, sehingga materi yang dijelaskan kurang luas dan peran aktif siswa dalam pembelajaran kurang terwujud. Selain itu, kurangnya media pembelajaran mengakibatkan pemahaman siswa dirasa belum maksimal. Misalnya saat pembelajaran pada tema indahnnya kebersamaan, saat siswa diminta untuk menyebutkan alat musik tradisional siswa diminta untuk menyebutkan alat musik tradisional beserta daerah asalnya hanya 4-5 orang saja yang mampu menyebutkannya. Selain itu pada saat guru menjelaskan siswa seringkali tampak tidak memperhatikan pembelajaran dan mengobrol dengan teman yang berada di sebelah bangkunya. Hal tersebut menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu diperlukan media yang mampu memotivasi, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebagai solusi untuk mengatasi kebutuhan-kebutuhan tersebut salah satunya yaitu dengan media berupa alat permainan edukatif.

Media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) di Sekolah Dasar 1 Patalan khususnya kelas IV belum ada dan belum pernah dikembangkan. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa lebih menyukai belajar. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menyenangkan serta menciptakan suasana keceriaan. Sedangkan, alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar di tempat tertentu atau bergantung pada peralatan elektronik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema indahnnya kebersamaan. Pengembangan media berupa alat permainan edukatif didasari atas temuan di lapangan, bahwa minimnya media yang mendukung pembelajaran tema indahnnya kebersamaan hingga rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu pemilihan media

berupa alat permainan edukatif ini didasari oleh teori yang kemukakan oleh Dienes (Bell, 1978: 124) yang menyatakan bahwa membangun konsep siswa dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan monopoli tema indahnnya akan terjadi interaksi antar siswa selaku pengguna. Hal ini juga didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Vygotsky (Levine & Munsch, 2016, 41) yang menyatakan bahwa tutor sebaya dapat membantu perkembangan kognitif seorang anak. Pendapat para ahli tersebut melandasi pemilihan media berupa alat permainan edukatif yang memungkinkan terjadinya interaksi antar sesama pengguna di dalamnya.

Peneliti memilih jenis alat permainan edukatif berupa monopoli karena dapat dikembangkan untuk berbagai tujuan belajar dan materi pelajaran. Tema tentang indahnnya kebersamaan bagi siswa kelas IV SD sangat cocok menggunakan media monopoli karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep, serta memungkinkan terjadinya interaksi dalam konteks pembelajaran antar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Crews (2011:12) yang menyatakan bahwa permainan *board game* contohnya monopoli, memberikan kesempatan bagi siswa SD untuk dapat bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan. Pendapat dari Bryant (2014:1) menyatakan permainan monopoli dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengenalkan konsep yang dipelajari, mengenal pemecahan masalah, melatih berpikir kritis, dan menghibur.

Bentuk fisik monopoli mematik ini menyerupai papan catur apabila dilipat. Permukaannya dibuat dari bahan akrilik dengan tujuan agar hasil akhirnya lebih rapih dan tidak mudah rusak jika dibandingkan dengan menggunakan bahan kertas. Dalam media Monopoli Tematik terdapat sajian materi pembelajaran di dalam kartu-kartu sertifikat kepemilikan, serta soal-soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar serta

meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

Alat permainan ini mengambil konsep, tujuan, dan materi sesuai dengan kurikulum 2013. Media Monopoli Tematik ini terinspirasi dari permainan monopoli pada umumnya yang diminati anak-anak sekolah dasar. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan nilai-nilai kebersamaan siswa. Media monopoli ini diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses pembelajaran di SD 1 Patalan, khususnya pada tema Indahya Kebersamaan.

Konsep awal dari pengembangan media monopoli ini mengacu pada karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 9-11 tahun dapat dikategorikan pada masa kanak-kanak akhir yang masih suka bermain. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis serta sosial anak sekolah Dasar. Dengan bermain anak berinteraksi antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman yang berharga. Permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain secara kelompok (Izzati, dkk. 2008:114). Dengan berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang sebelumnya membosankan menjadi menyenangkan.

Media Monopoli Tematik Tema Indahya Kebersamaan digunakan untuk pembelajaran semester 1 Kelas IV Sekolah Dasar. Tema ini terdiri atas tiga Subtema yaitu (1) Indahya Kebersamaan (2) Kebersamaan dalam Keberagaman (3) Bersyukur atas Keberagaman. Tujuan pembelajaran menggunakan media Monopoli Tematik dengan Tema Indahya Kebersamaan ini yaitu agar siswa memahami keanekaragaman suku bangsa, berbagai ragam budaya dan kesenian yang nantinya akan menambah kecintaan terhadap tanah air Indonesia.

Dalam kaitannya dengan bidang Teknologi Pendidikan penelitian ini berada pada posisi “kajian dan praktik untuk memfasilitasi

belajar dengan menciptakan sumber belajar atau media”, sesuai dengan definisi AECT tahun 2008. Disebutkan bahwa Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Arsyad. 2013:7). Melalui pengembangan media ini diharapkan memberikan manfaat bagi pencapaian efektivitas dan efisiensi pembelajaran tematik di kelas IV SD 1 Patalan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*, atau yang lebih dikenal dengan (R&D). Metode penelitian ini tidak bertujuan untuk menemukan/membuat teori, melainkan penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk tertentu.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV, SD 1 Patalan, Bantul yang beralamat di Sulang Lor, Patalan, Jetis, Kabupaten Bantul. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret 2018 - April 2018.

Subjek Penelitian

Jumlah subjek yang terlibat pada penelitian ini yaitu sejumlah 28 orang, yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 26 siswa kelas IV SD 1 Patalan. Adapun rincian subjek uji coba, yakni uji coba awal melibatkan 3 siswa, uji coba lapangan melibatkan 9 siswa, dan uji coba operasional melibatkan 14 siswa.

Prosedur

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan desain sistem pembelajaran Dick dan Carey, model pengembangan media Arief S Sadiman, model penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Berikut adalah langkah-langkah penelitian

pengembangan yang dilakukan: (1) studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, dan analisis pebelajar. (2) tahap pengembangan terdiri dari merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi, merumuskan alat evaluasi, pengembangan produk awal, dan validasi produk, (3) tahap evaluasi terdiri dari uji coba lapangan awal, revisi produk hasil uji coba, uji coba lapangan, revisi produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, revisi produk akhir, dan uji hasil belajar.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data berupa masukan/komentar/saran/kritikan yang membangun akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data angka/skor akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner (angket).

Teknik Analisis Data

Data hasil uji kelayakan merupakan data yang diperoleh dari proses validasi ahli dan uji coba kepada siswa selaku pengguna. Analisis data untuk validasi ahli menggunakan konversi data kuantitatif ke data kualitatif. Konversi data menggunakan skala penilaian 1-5. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif mengacu pada rumus Sukardjo (2008: 52-53) sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif-Kualitatif

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat Baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Guna mendapatkan data rata-rata hasil penilaian dalam menarik kesimpulan digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah responden

Kemudian teknik analisis data untuk tahap uji coba menggunakan skala Guttman. Berikut merupakan tabel konversinya:

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif-Kualitatif

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala Guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

Pada skala Guttman, produk dapat dikatakan “layak” apabila presentase kelayakan mencapai >75%. Sebaliknya, dikatakan “tidak layak” apabila presentase kelayakan <75%.

Tabel 3. Kriteria Kategori Respon Siswa

Presentase	Kriteria
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 75\%$	Tidak Layak

Sedangkan uji hasil belajar menggunakan rancangan pra-eksperimental yang berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan dalam penelitian. Jenis rancangan pra-eksperimental yang digunakan adalah tes awal dan tes akhir kelompok tunggal (*the one group pretest posttest*). *Pretest* adalah perlakuan dengan memberikan soal pada saat siswa belum menggunakan media Monopoli Indahnya Kebersamaan. Sedangkan *posttest* adalah perlakuan dengan memberikan soal pada saat

siswa telah menggunakan media Monopoli Indahnya Kebersamaan. Selanjutnya yaitu melakukan studi komparasi dengan membandingkan hasil belajar siswa berdasarkan perlakuan tersebut. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (hasil belajar siswa sebelum menggunakan monopoli)

O_2 = *Posttest* (hasil belajar siswa setelah menggunakan monopoli)

X = Perlakuan

Pengaruh perlakuan merupakan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dengan cara O_2-O_1 . Hasil O_2-O_1 merupakan perbandingan apakah terjadi perbedaan statistik yang signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Tahapan ini meliputi kegiatan analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, analisis pebelajar, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Berikut adalah uraian dari tahapan tersebut:

a. Analisis Kebutuhan dan Tujuan

Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang didapat dari wawancara pada guru kelas untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi. Selain itu dilakukan juga identifikasi sumber-sumber belajar dan media yang tersedia untuk menunjang pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini adalah: (1) Beragamnya karakteristik siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas terdiri dari berbagai karakteristik siswa mulai dari yang aktif hingga pasif. (2) Media dan sumber belajar yang tersedia hanya berupa modul. Serta tidak tersedianya media pembelajaran yang berorientasi bermain sambil belajar. (3) Guru masih dominan

menggunakan metode ceramah. Dalam mengajarkan tema indahya kebersamaan, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. (4) Siswa lebih menyukai model belajar sambil bermain. (5) Terbatasnya waktu yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi tema indahya kebersamaan, sehingga siswa membutuhkan sumber belajar lain yang dapat digunakan secara mandiri.

b. Analisis Pembelajaran

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan pengetahuan atau keterampilan yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari analisis kebutuhan serta menyinkronkan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran pada tema indahya kebersamaan yang terdiri dari tiga sub tema yaitu (1) keberagaman budaya bangsaku, (2) kebersamaan dalam keberagaman, dan (3) bersyukur atas keberagaman. Dari masing-masing sub tersebut peneliti kemudian menjabarkannya menjadi keterampilan-keterampilan yang perlu dikuasai siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Analisis Pebelajar

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan acuan jenis media atau model yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara terhadap guru kelas IV SD 1 Patalan, diperoleh data berikut: (1) Siswa kelas IV SD 1 Patalan terdiri dari berbagai tingkat kognitif, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. (2) Siswa belum banyak yang mengetahui keberagaman budaya Indonesia dan nilai-nilai persatuannya. (3)

Siswa sering merasa jenuh saat proses pembelajaran disebabkan kurangnya sarana pendukung salah satunya media pembelajaran. (4) Siswa sudah memiliki kemampuan bahasa yang baik, namun terdapat beberapa siswa yang masih terbata-bata dalam memahami isi kalimat dalam paragraf yang panjang. (5)

Siswa memiliki antusiasme yang tinggi ketika menggunakan gaya belajar sambil bermain. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan model permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media yang akan dikembangkan adalah monopoli indahnnya kebersamaan.

Pengembangan

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan yang hendak dicapai dengan pembelajaran menggunakan media monopoli ini mengacu pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang disusun oleh tim penyusun kurikulum. KD, dan Indikator tersebut kemudian diseleksi dan dimodifikasi untuk disesuaikan dengan jenis serta karakteristik media. Proses penulisan tujuan ini peneliti melakukan diskusi dengan dosen PGSD yang juga sebagai validator materi dalam penelitian ini.

Kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran menggunakan media ini adalah siswa memahami keanekaragaman suku bangsa, berbagai ragam budaya, dan kesenian yang nantinya akan menambah kecintaan terhadap tanah air Indonesia.

b. Merumuskan Materi

Pada tahap merumuskan materi pembelajaran pada media yang dikembangkan peneliti mengacu pada tujuan, KD, dan indikator yang sudah dikembangkan sebelumnya. Materi disesuaikan dengan tujuan utama pembelajaran pada tema indahnnya kebersamaan yaitu siswa memahami keanekaragaman suku bangsa, berbagai ragam budaya, dan kesenian yang nantinya akan menambah kecintaan terhadap tanah air Indonesia.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis indikator pembelajaran untuk menentukan materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran. Indikator yang berhubungan erat dengan tema indahnnya kebersamaan kemudian

dipilah-pilah yang kemudian menghasilkan materi yang tepat untuk media monopoli ini. Materi yang dipilih adalah tentang keanekaragaman suku bangsa, ragam budaya dan kesenian, serta bersyukur atas keberagaman.

c. Merumuskan Alat Evaluasi

Pengembangan instrumen evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa dalam mempelajari tema indahnnya kebersamaan. Penilaian terhadap capaian belajar siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum siswa belajar menggunakan media monopoli indahnnya kebersamaan, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa belajar menggunakan media monopoli indahnnya kebersamaan. Sebelum melakukan pretest dan posttest instrumen evaluasi terlebih dahulu divalidasi oleh validator materi pengembangan monopoli indahnnya kebersamaan.

Instrumen disusun kedalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal dan terdapat 4 pilihan jawaban pada tiap soalnya. Soal-soal tersebut terdiri dari tiga subtema dalam tema indahnnya kebersamaan yaitu memahami keanekaragaman suku bangsa, memahami ragam budaya dan kesenian, serta bersyukur atas keberagaman.

d. Pengembangan Produk Awal

Dalam mengembangkan produk awal media monopoli indahnnya kebersamaan, secara umum peneliti membaginya kedalam tiga sub tahapan yaitu: (1) Tahap pertama, merancang desain media dengan menggunakan program CorelDraw X7 dan Sketchup 2014; (2) Tahap kedua, menentukan komponen dan bahan yang digunakan untuk permainan monopoli; (3) Tahap ketiga, memproduksi dan mencetak berupa produk media monopoli berserta berbagai komponen pendukungnya.

e. Validasi Ahli

Setelah dilakukan pengembangan bentuk awal produk, selanjutnya dilakukan uji

kelayakan oleh para ahli, yakni ahli materi dan ahli media.

Proses validasi ahli materi ditempuh sebanyak 3 kali proses validasi. Tahap I diperoleh rerata skor 3,46 dengan kriteria “Baik”. Pada tahap ini ahli materi memberikan masukan untuk produk monopoli ini, diantaranya: (1) indikator menggunakan kata kerja operasional; (2) indikator belum meliputi KI 1, 2, 3, dan 4; (3) tata tulis; (4) nilai-nilai karakter belum disinggung.

Pada proses validasi ahli materi tahap II media ini mendapat rerata skor 3,53 dengan kriteria “Baik”. Pada tahap ini ahli materi memberikan masukan untuk produk monopoli ini, diantaranya: (1) indikator mohon dicermati (terutama kata kerja operasional); (2) soal evaluasi mohon dicermati (terutama pengecohnya).

Pada proses validasi ahli materi tahap III media ini mendapat rerata skor 4,2 dengan kriteria “Baik”. Pada tahap ini ahli materi menyatakan produk ini layak untuk digunakan pada uji coba lapangan.

Berikutnya adalah validasi ahli media, proses validasi ditempuh sebanyak 2 kali proses validasi. Tahap I diperoleh rerata skor 4,56 dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada tahap ini ahli materi memberikan masukan untuk produk monopoli ini, diantaranya: (1) pemilihan kata pada gambaran umum buku panduan perlu diperbaiki; (2) akan lebih baik jika ditambahkan buku materi yang berisi jawaban dari kartu soal dan kartu tantangan; (3) kunci jawaban yang ada di kartu soal sebaiknya dipisah; (4) untuk mengocok dadu sebaiknya ditambahkan gelas kecil.

Pada proses validasi ahli media tahap III media ini mendapat rerata skor 4,84 dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada tahap ini ahli materi menyatakan produk ini layak untuk digunakan pada uji coba lapangan.

Evaluasi

a. Uji Coba Lapangan Awal

Pelaksanaan uji coba lapangan awal pada pengembangan media Monopoli Indahya

Kebersamaan melibatkan 3 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan. Tiga siswa ini terdiri dari tingkatan kognisi kurang, sedang, dan tinggi. Hasil uji coba lapangan awal ini memperoleh presentase sebesar 86,57% sehingga memenuhi kriteria layak.

b. Revisi Produk Hasil Uji Coba Awal

Berdasarkan hasil uji coba awal, media Monopoli Indahya Kebersamaan dinyatakan “layak/baik” digunakan untuk siswa kelas IV SD 1 Patalan, Jetis, Bantul. Meskipun demikian masih terdapat sedikit revisi pada tahapan ini, yaitu penambahan jumlah koin sebanyak 20 keping sebagai alat pembayaran dan pengukur kemenangan dalam bermain.

c. Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan uji coba lapangan pada pengembangan media Monopoli Indahya Kebersamaan melibatkan 9 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan. Hasil uji coba lapangan awal ini memperoleh presentase sebesar 96,66% sehingga memenuhi kriteria layak.

d. Revisi Produk Hasil Uji Lapangan

Berdasarkan hasil uji lapangan media Monopoli Indahya Kebersamaan dinyatakan “layak” digunakan untuk siswa kelas IV SD 1 Patalan. Dari hasil pengamatan dan data yang didapatkan dari instrumen yang diisi oleh siswa, tidak ditemukan kendala oleh siswa dalam menggunakan media ini, sehingga peneliti tidak melakukan revisi pada tahapan ini.

e. Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan pada pengembangan media Monopoli Indahya Kebersamaan melibatkan 14 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan. Hasil uji coba lapangan awal ini memperoleh presentase sebesar 97,14% sehingga memenuhi kriteria layak.

f. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji pelaksanaan lapangan, media Monopoli Indahya

Kebersamaan dinyatakan “layak” digunakan untuk siswa kelas IV SD 1 Patalan. Dari hasil pengamatan dan data yang didapatkan dari instrumen yang diisi oleh siswa, tidak ditemukan kendala oleh siswa dalam menggunakan media ini, sehingga peneliti tidak melakukan revisi pada tahapan ini.

g. Uji Hasil Belajar

Pada tahap ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berjumlah 10 soal pilihan ganda. Teknik yang dilakukan adalah menggunakan teknik perlakuan (treatment), yakni dengan membandingkan hasil belajar siswa saat belum menggunakan dengan hasil belajar siswa saat sudah menggunakan media Monopoli Indahnya Kebersamaan pada kelas yang sama, yaitu kelas IV yang terdiri dari 26 orang siswa.

Hasil rata-rata nilai pretest siswa sebelum menggunakan media ini adalah 5,96. Sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media Monopoli Indahnya Kebersamaan adalah 7,77. Dengan demikian dari hasil evaluasi diketahui terjadi peningkatan sebesar 1,81.

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif monopoli dengan tema indahya kebersamaan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV SD 1 Patalan. Melalui media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, peran aktif siswa, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian pengembangan media Monopoli Indahnya Kebersamaan ini mengacu pada tiga model yaitu pengembangan desain pembelajaran Dick & Carey (2005), prosedur pengembangan media Arief S Sadiman (2009), serta model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1989). Penggabungan ketiga model

tersebut digunakan untuk memperoleh tahapan penelitian yang baik dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun tahapan penelitian ini terdiri dari tiga tahapan pokok yaitu: (1) studi pendahuluan terdiri dari analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran; analisis pebelajar, dan merumuskan tujuan pembelajaran, (2) tahap pengembangan terdiri dari merumuskan materi, merumuskan alat evaluasi, pengembangan produk awal, dan validasi produk, (3) tahap evaluasi terdiri dari uji coba lapangan awal, revisi produk hasil uji coba, uji coba lapangan, revisi produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, dan revisi produk akhir.

Untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran media ini divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi dan media, serta dilakukan uji coba oleh siswa kelas IV SD 1 Patalan sebanyak tiga kali. Ahli materi mengukur kelayakan media dari aspek pembelajaran, materi, serta tugas dan evaluasi. Ahli media mengukur kelayakan media ini dari aspek tampilan fisik, kebahasaan, kesesuaian dengan teori, serta aspek media yang membelajarkan. Proses validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali proses validasi, sedangkan proses validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali.

Proses validasi ahli materi menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 3 aspek dengan jumlah 15 indikator penilaian. Pada tahap I validasi oleh ahli materi, media ini mendapat rerata skor 3,46 dengan kriteria “Baik”. Media ini sudah masuk dalam kategori layak, namun ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki beberapa bagian. Saran yang diberikan oleh ahli materi pada tahap ini terdiri dari (1) indikator menggunakan kata kerja operasional; (2) indikator belum meliputi KI 1, 2, 3, 4; (3) tata tulis; (4) nilai-nilai karakter belum disinggung. Selanjutnya pada tahap II validasi oleh ahli materi, media ini mendapatkan rerata skor 3,53 dengan kriteria “Baik”. Media ini sudah masuk dalam kategori layak, namun ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki beberapa bagian. Saran yang diberikan oleh ahli materi

pada tahap ini terdiri dari (1) indikator mohon dicermati (terutama kata kerja operasional); (2)

soal evaluasi mohon dicermati (terutama pengecohnya). Pada tahap III validasi oleh ahli materi, media ini mendapat rerata skor 4,2 dengan kriteria “Baik”. Dengan demikian produk ini dapat dikatakan layak untuk diujicobakan tanpa ada bagian yang perlu diperbaiki.

Validasi oleh ahli media menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 4 aspek dengan jumlah 25 indikator penilaian. Pada tahap I validasi oleh ahli media, media ini mendapat rerata skor 4,56 dengan kriteria “Sangat Baik”. Media ini sudah masuk dalam kategori layak, namun ahli media memberikan saran untuk memperbaiki beberapa bagian. Beberapa bagian yang perlu diperbaiki yaitu (1) pemilihan kata pada gambaran umum dalam buku panduan perlu diperbaiki; (2) akan lebih baik jika ditambahkan buku materi yang berisi jawaban dari kartu soal dan kartu tantangan; (3) kunci jawaban yang ada di kartu soal sebaiknya dipisah; (4) untuk mengocok dadu sebaiknya ditambahkan gelas kecil. Pada tahap II validasi oleh ahli media, media ini mendapat rerata skor 4,84 dengan kriteria “Sangat Baik” dan layak untuk diujicobakan tanpa ada bagian yang perlu direvisi.

Setelah dilakukan validasi dan melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli, berikutnya adalah tahap uji coba awal. Tahap ini melibatkan 3 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan sebagai responden. Uji coba awal ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang terdiri dari 10 indikator penilaian. Respon yang ditunjukkan siswa pada saat menggunakan media ini yaitu tertarik, antusias, dan terjadi interaksi satu dengan yang lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Arsyad (2013: 29) yakni media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan

minatnyanya. Hasil penilaian yang didapat dari ketiga responden tersebut adalah baik, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah presentase yang tinggi yaitu 86,67 %. Dari presentase angket uji coba awal tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini sudah memenuhi aspek kelayakan. Namun responden uji coba awal menyarankan agar komponen permainan berupa koin perlu ditambah jumlahnya, karena saat melakukan uji coba siswa mengalami kekurangan koin. Dengan pertimbangan tersebut peneliti melakukan revisi sesuai saran, yaitu menambahkan jumlah koin permainan sebanyak 20 keping sehingga jumlah koin keseluruhan dalam permainan ini yaitu 55 Keping.

Uji coba lapangan melibatkan 9 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan sebagai responden. Penilaian yang didapatkan dari responden yaitu sejumlah 96,67 %, sehingga media monopoli ini sudah memenuhi kriteria layak. Pada uji coba lapangan ini siswa sangat antusias menggunakan Monopoli Indahnya Kebersamaan. Siswa menunjukkan respon lebih aktif berinteraksi dengan temannya dan merasa tertantang untuk dapat menjawab pertanyaan dan tantangan-tantangan dalam permainan ini dengan benar.

Uji coba operasional melibatkan 14 orang siswa kelas IV SD Patalan. Tahapan ini memperoleh penilaian sejumlah 97,14 % sehingga masuk dalam kategori layak. Proses uji coba operasional ini mendapatkan respon yang sangat baik. Siswa sangat antusias dan menyukai kegiatan pembelajaran menggunakan media ini. Hal ini dapat diamati saat siswa bergembira ketika menjawab pertanyaan maupun tantangan dengan benar kemudian mendapatkan koin monopoli. Begitu juga sebaliknya saat siswa menjawab soal dengan tidak tepat, koin yang dimiliki jumlahnya akan berkurang yang kemudian membuat siswa tersebut berupaya untuk tidak mengulangi kesalahan. Hal ini sejalan dengan prinsip umpan balik yang dikemukakan oleh Budiningsih (2003:125), yang menyatakan bahwa jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan atau kelemahan dalam belajarnya, maka hasil belajarnya akan

meningkat. Misalnya, seorang siswa berhasil menyelesaikan masalah yang dihadapinya kemudian guru memberikan pujian, maka siswa akan bersemangat dan lebih percaya diri. Demikian pula jika siswa mengalami kesalahan dalam belajarnya, kemudian guru memberikan informasi atau petunjuk atas aspek-aspek yang menyebabkan kesalahan belajarnya, maka siswa akan mencoba kembali belajar dengan berupaya mengatasi penyebab keagalannya.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan saat proses validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba penggunaan produk oleh siswa kelas IV SD 1 Patalan. Media Monopoli Indahnya Kebersamaan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah tahapan uji kelayakan selesai, berikutnya yaitu uji hasil belajar. Tahapan uji hasil belajar ini diperlukan untuk mengetahui apakah media Monopoli Indahnya Kebersamaan ini membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pada tahap uji hasil belajar, peneliti melakukan uji perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan evaluasi dengan instrumen soal pilihan ganda. Peneliti melakukan komparasi dengan membandingkan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media Monopoli Indahnya Kebersamaan. Perolehan rata-rata nilai siswa dari uji hasil belajar pada uji awal atau pretest yaitu sebesar 5,96, sedangkan rata-rata nilai posttest siswa setelah menggunakan media monopoli yaitu 7,77. Dari hasil tersebut diketahui terjadi peningkatan hasil belajar siswa sejumlah 1,81. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa media Monopoli Indahnya Kebersamaan mampu meningkatkan hasil belajar siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Monopoli Indahnya Kebersamaan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk

siswa SD kelas IV. Berikut hasil penilaian yang didapatkan dari berbagai tahapan dalam pengembangan media ini: (1) validasi dari ahli materi melalui 3 tahap. Tahap pertama mendapatkan rerata skor 3,46 dengan kriteria penilaian "baik". Tahap kedua mendapatkan rerata skor 3,53 dengan kriteria penilaian "baik". Berikutnya tahap ketiga mendapatkan rerata skor 4,2 dengan kriteria penilaian "baik"; (2) validasi dari ahli materi melalui 2 tahap. Tahap pertama mendapatkan rerata skor 4,56 dengan kriteria penilaian "sangat baik". Tahap kedua mendapatkan rerata skor 4,84 dengan kriteria penilaian "sangat baik"; (3) uji lapangan awal dengan subjek 3 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan mendapatkan presentase 86,67 % dengan kategori "layak"; (4) uji coba lapangan dengan subjek 9 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan mendapatkan presentase 96,67 % dengan kategori "layak"; (5) uji coba operasional dengan subjek 14 orang siswa kelas IV SD 1 Patalan mendapatkan presentase 97,14 % dengan kategori "layak".

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Monopoli Indahnya Kebersamaan, terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media yang sudah dikembangkan dan memunculkan inovasi baru dalam merancang media pembelajaran.
- b. Bagi guru/tenaga pengajar, diharapkan dapat memanfaatkan media Monopoli Indahnya Kebersamaan sebagai media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
- c. Bagi siswa, diharapkan media Monopoli Indahnya Kebersamaan ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.C. Asri

- Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Bryant, L., Eves, C., Blake, A., & Palmer. (2014). *Can Playing Monopoly Enhance Learning for Property Student*. 20th Annual PRRES Conference, Christchurch, New Zealand. 1(1). 1-8.
- Crews, A. (2011). Getting Teachers on “Board”. *Knowledge Quest*. 40(1), 10-13.
- Dwiningrum, S. I. A. (2016). Menciptakan Belajar yang Humanis Tantangan Pendidik yang Profesional dan Berkarakter. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. (Volume 4, Nomor 2). Hlm. 155.
- Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayriza, Y., et al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Levine, L. E. & Munsch, J. (2016) *Child Development from Infancy to Adolescence*. Canada: SAGE.
- Mulyasa, E. (2015). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S., dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Siswoyo, D., Sulistyono, T., Dardiri, A., et al. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pendidikan*. PPs UNY.