

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK “INDAHNYA KEBERSAMAAN” UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF THEMATIC MONOPOLY MEDIA "INDAHNYA KEBERSAMAAN" FOR CLASS 4TH STUDENTS IN PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL

Oleh : Iwan Sanjaya, Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,
Isanjaya041@gmail.com/Iwan.Sanjaya@student.uny.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan monopoli tematik yang layak dan efektif untuk membantu dalam pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan Klaten.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dari 8 tahap pengembangan Borg & Gall yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan. Tempat pelaksanaan penelitian adalah SD Negeri 2 Jonggrangan, Klaten. Subjek uji coba lapangan awal adalah 4 siswa, subjek uji coba lapangan adalah 8 siswa, dan uji lapangan sebanyak 8 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket untuk siswa. Data yang sudah ada kemudian diolah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Penelitian menghasilkan media monopoli yang layak dengan menempuh 7 langkah dari Borg & Gall. Media ini mendapatkan penilaian dari ahli materi sebanyak 82,5% (Sangat Layak), dari ahli media mendapatkan penilaian 80% (Layak). Dan penilaian dari 8 siswa kelas IV sebagai subjek dalam pelaksanaan uji coba lapangan mendapatkan nilai 100% (Sangat Layak). Rata-rata hasil dari penilaian terhadap media akhir adalah 87,50% (Sangat Layak). Secara kuantitatif media monopoli layak digunakan.

Kata kunci: media monopoli, indahny kebersamaan

Abstract

The purpose of this research is to produce a thematic monopoly that is feasible and effective to assist in the learning of class 4th students in public elementary school 2 jonggrangan klaten.

This study uses a development research method from 8 stages of Borg & Gall's development, namely: 1) research and data collection, 2) planning, 3) product draft development, 4) initial field trials, 5) revision of initial field trial results, 6) field trials, 7) revising the results of field trials. The place for the research was SD Negeri 2 Jonggrangan, Klaten. Initial field trial subjects were 4 students, field trial subjects were 8 students, and field trial subjects were 8 students. Data collection was done using interviews, documentation, material validation questionnaires, media validation questionnaires, and questionnaires for students. The data that is already available is then processed to look for an average to determine the feasibility of the media being developed.

This research raises a monopoly media that has the thematic material of "Indahnya Kebersamaan". This media gets an assessment from material experts as much as 82.5% (Very Worthy), from media experts, get an 80% rating. And the assessment of 8 grade IV students as subjects in the implementation of field trials got a value of 100% (Very Worthy). The average result of the assessment of the final media is 87.50% (Very Worthy). Quantitatively monopoly media is suitable for use, qualitatively monopoly media can attract students' interest in learning and make it easier for students to learn, and can increase students' understanding of the theme of "Indahnya Kebersamaan".

Keywords: monopoly media, indahny kebersamaan

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang mendasar karena akan di jadikan landasan bagi pendidikan ke jenjang selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar memiliki tujuan yang di nyatakan kedalam kurikulum pendidikan untuk memberi bekal keahlian dasar membaca, menulis serta berhitung, pengetahuan nilai, etika, estetika, dan logika yang berguna untuk siswa, sesuai dengan tingkatan perkembangan yang di tempuh selama berada di pendidikan sekolah dasar, dan mempersiapkan mereka untuk mengikuti pembelajaran ke jenjang berikutnya.

Kurikulum pendidikan yang di gunakan di Indonesia selalu mengalami perubahan dari masa ke masa. Tujuan dari kurikulum yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Dengan memiliki tujuan yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia. Kurikulum yang di susun dan dirumuskan secara strategis kedalam program-program pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Maka kurikulum harus selalu mengalami perubahan untuk menyesuaikan kebutuhan dan tujuan pendidikan yang relevan dengan perubahan masyarakat di Indonesia.

Kurikulum pendidikan Indonesia yang terbaru merupakan kurikulum 2013, yaitu perubahan dari kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam perubahan ini tentunya membawa dampak positif dan negative bagi siswa dan guru. Perubahan salah satunya yaitu materi pembelajaran yang dahulu terpisah, kini menjadi satu dalam tema yang mencakup beberapa pembelajaran yang salung berkaitan. Dampak positif dari perubahan ini antara lain adalah pola pemikiran yang baru dalam pembelajaran kepada siswa. Untuk dampak negatifnya terkait dengan alat pendukung pembelajaran tematik seperti media dan bahan ajar yang harus menyesuaikan kembali dengan kurikulum 2013.

Dalam mencapai kualitas pendidikan yang telah dirancang dalam kurikulum 2013 yang memiliki kegiatan pembelajaran menggunakan prinsip-prinsip yaitu 1) berpusat pada siswa (Student Center), 2) mengembangkan kreativitas siswa, 3) menciptakan kondisi yang menyenangkan, 4) memiliki nilai estetika, etika, logika, 5) menyediakan pengalaman dalam belajar yang beragam melalui berbagai strategi dan metode belajar. Maka untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan suatu

media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang bias membentuk kondisi menyenangkan dan meberikan sebuah pengalaman bagi siswa dalam proses mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan dengan melihat langsung dan wawancara terhadap guru memiliki hasil sebagai berikut. Pertama dalam penggunaan kurikulum 2013 hanya terdapat pada kelas 4-6, ini berarti kelas 1-3 masih menggunakan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) sehingga siswa perlu beradaptasi ketika naik dari kelas 3 ke kelas 4. Kedua, siswa sering merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang masih menerapkan metode ceramah, mereka cenderung mengabaikan penjelasan dari guru dan modul, dengan lebih memilih berinteraksi dengan teman sebangku. Ketiga, pada SD Negeri 2 Jonggrangan Klaten tersebut hanya mengandalkan modul, buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai pegangan siswa untuk belajar mandiri. Keempat, siswa masih sulit beradaptasi dengan model pembelajaran secara tematik sehingga perlu pengenalan matri tematik kepada siswa dengan menggunakan tema 1 yaitu "Indahnya Kebersamaan" sebagai sumber materi. Dapat di simpulkan siswa memerlukan sebuah media yang telah terintegratif dengan kurikulum 2013 dan dapat membantu meningkatkan belajar serta mempermudah belajar siswa, yaitu media monopoli tematik "Indahnya Kebersamaan".

Media monopoli tematik "Indahnya Kebersamaan" ini menjadi solusi dari permasalahan dimana hanya ada media cetak saja pada pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan. Karakter fisik media monopoli, berbentuk sebuah papan yang terdapat kotak pada setiap tepian, lalu dibagian tengah terdapat kotak pertanyaan yang berisi materi. Bentuk fisik dari monopoli tematik ini dapat digunakan di dalam sebuah kelompok belajar di kelas maupun diluar kelas. Dalam media ini terdapat tantangan soal tanya jawab yang tertera dalam kartu bank soal pada setiap kotak, yang membuat siswa belajar dengan persaingan sportif dan kompetitif. Media ini terinspirasi dari permainan monopoli pada umumnya yang dapat digunakan untuk anak diatas 6 tahun dan diminati oleh masyarakat. Permainan yang menarik dan menyenangkan serta dapat menumbuhkan minat belajar dan keaktifan

anak. Selain itu permainan ini memberikan dan menggunakan prinsip perulangan kepada siswa dengan sebuah kartu yang berisi materi. Media monopoli tematik ini diharapkan mampu menjadi media yang tepat dan berguna dalam aktifitas pembelajaran di SD Negeri 2 Jonggrangan Klaten.

Permainan monopoli ialah salah satu media permainan yang terdiri dari papan monopoli, bidak/pion, dadu, kartu dana umum dan kesempatan, serta uang mainan. dalam permainan monopoli biasanya dapat dimainkan oleh 2 anak atau lebih. secara umum permainan monopoli digunakan untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang dasar-dasar berbisnis dan berdagang. namun dalam media pembelajaran monopoli tematik ini digunakan dalam evaluasi pembelajaran pada tema "indahny kebersamaan".

Menurut Suhendrianto (2017) media pembelajaran monopoli ini banyak manfaat yang diperoleh siswa, diantaranya adalah: (1) dapat meningkatkan interaksi sosial anak, (2) mengasah kecerdasan, strategi dan ketrampilan bermain, (3) mengenalkan perjalanan hidup, (4) meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah, (5) mengatur uang dengan bijak, dan (6) anak dapat belajar tentang tujuan hidup. berdasarkan pemaparan diatas, maka kesimpulannya media permainan monopoli baik digunakan sebagai media pendidikan karena media permainan monopoli ini ialah salah satu media permainan yang bisa memunculkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, mengasyikkan, serta memiliki manfaat untuk menarik siswa dalam aktivitas belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga sanggup meningkatkan hasil belajar siswa.

Mata pelajaran tematik umum kelas 4 semester 1 SD/MI terdiri atas lima mapel yang meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Kelima mapel tersebut diajarkan secara tematik dalam lima buah tema. Masing-masing tema terbagi dalam beberapa subtema. Dan setiap subtema diajarkan dalam 6 pembelajaran. Tema dan subtema yang di gunakan dalam media monopoli ini adalah Tema 1 dari 5 tema yang terdapat pada kurikulum di kelas 4, yaitu

tema indahny kebersamaan dengan subtema keberagaman budaya bangsaku.

Kesemua kompetensi dasar dari mapel (Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Seni Budaya dan Prakarya) didistribukan dalam tema indahny kebersamaan dengan subtema keberagaman budaya bangsaku. Distribusi KD Sebagai berikut (1)PPKn KD mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. (2)Bahasa Indonesia KD mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. (3)Bahasa Indonesia KD mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. (4)IPA KD menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. (5)IPS KD mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang. (6)SBDP KD mengetahui gerak tari kreasi daerah.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan dan penelitian

Pedoman dalam kegiatan penelitian ini adalah model Reseach and Development (R&D) penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dengan pengujian efektifitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (2009) Penelitian dan pengembangan bersifat bertahap. Reseach & Development (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Menurut Brog & Gall (1983: 772) bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Seperti berupa multimedia, modul, alat permainan edukatif, video pembelajaran dan lain-lain.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan Borg & Gall.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 di SD Negeri 2 Jonggrangan, Klaten yang beralamat Sunggingan, Jonggrangan, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk media monopoli tematik “Indahnya kebersamaan” untuk siswa kelas IV SD N 2 Jonggrangan Klaten. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu desain uji coba, subjek uji coba, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Desain Uji Coba, uji coba produk terdiri dari dua tahapan yaitu (1)Validasi ahli media dan validasi ahli materi. (2) Uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan. Subjek Uji Coba, subjek penelitian ini adalah (1) Subjek uji coba lapangan awal adalah ahli media dan ahli materi. (2) Subjek uji coba lapangan awal adalah 4 siswa kelas IV. (3) Subjek uji pelaksanaan lapangan adalah 8 siswa kelas IV.

Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah dalam penelitian. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket. Berikut ini penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. (1) Wawancara, merupakan teknik pengumpulan data untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam Sugiyono (2013). Wawancara ini hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri Babarsari untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran. (2) Kuesioner atau angket, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 199).

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan skala Likert untuk ahli media dan ahli materi serta skala Guttman untuk siswa. Teknik analisis data pada ahli media dan ahli materi adalah dengan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2010: 134), dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan sebagai berikut.

| Skor | Keterangan |
|------|--------------------|
| 5 | Sangat Layak |
| 4 | Layak |
| 3 | Cukup Layak |
| 2 | Tidak Layak |
| 1 | Sangat Tidak Layak |

Data yang bersifat komunikatif selanjutnya diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 2002: 245). Persentase merupakan hasil bagi skor hasil observasi dibagi dengan skor ideal yang diharapkan dikali seratus persen. Skor ideal yang diharapkan diperoleh dengan rumus skor jawaban tertinggi dikalikan dengan jumlah butir instrumen dikalikan dengan jumlah responden.

$$\text{kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing- masing indikator. Kesesuaian aspek dalam media monopoli yang dikembangkan menggunakan. Apabila hasil penilaian terdapat angka dibelakang koma (angka desimal), maka hasil penilaian akan dibulatkan.

| No. | Keterangan Interpretasi |
|-----|---------------------------|
| 1 | 81 – 100 % Sangat Layak |
| 2 | 61 – 80 % Layak |
| 3 | 41 – 60 % Cukup Layak |
| 4 | 21 – 40 % Tidak Layak |
| 5 | ≤ 20 % Sangat Tidak Layak |

Sumber: Purwanto (1984: 103)

Setelah memperoleh penilaian layak dari ahli, selanjutnya untuk menentukan kelayakan produk akhir oleh siswa digunakan skala Guttman. Penelitian menggunakan skala

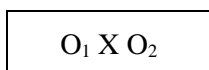
Guttman dilakukan karena mengingat sasaran penilaian adalah siswa sekolah dasar kelas IV.

| Alternatif Jawaban | Skor Alternatif Jawaban | |
|--------------------|-------------------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Ya | 1 | 0 |
| Tidak | 0 | 1 |

Jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”, untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, penyusun menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif, yaitu Ya= 1 dan Tidak= 0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Ya= 0 dan Tidak= 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Guttman dalam bentuk soal pilihan ganda dengan dua jawaban ya atau tidak, dengan demikian peneliti akan mendapat jawaban yang tegas mengenai data yang diperoleh.

Uji pengembangan media menggunakan rancangan pra-eksperimental yang digunakan untuk mendapatkan informasi awal terhadap pernyataan dalam penelitian. Jenis rancangan pra-eksperimental yang digunakan adalah tes awal dan tes akhir. **Pretest** yang dilakukan dengan melakukan pengamatan kepada siswa sebelum menggunakan media. Sedangkan **posttest** dengan memberikan soal pada saat siswa sesudah menggunakan media.

Hal yang dilakukan setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* adalah melakukan studi komparasi. Uji pengembangan ini menggunakan desain sebagai berikut:



O_1 : Pretest (hasil pengamatan siswa sebelum menggunakan media)

O_2 : Posttest (hasil belajar siswa setelah menggunakan media)

Untuk mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus rata-rata } x = \frac{\sum \text{nilai}}{n}$$

keterangan:

x : rata-rata

$\sum ni$: jumlah nilai total

n : jumlah siswa

Untuk dapat mengukur perbedaan antara *pretest* dan *posttest* maka setelah

mendapatkan nilai rata-rata maka diubah menjadi persentase dengan rumus berikut:

$$\eta = \frac{1}{100}$$

: nilai yang akan dipersentasekan

Setelah mendapatkan semua persentase *pretest* dan *posttest* untuk menghitung rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

Persentase *posttest* – Persentase *pretest*

Setelah mendapatkan persentase perbedaan selanjutnya adalah mendeksripsikan dan membuat kesimpulan mengenai indikator yang telah dijadikan persentase sebelumnya. Berikut adalah skalanya:

| Interprestasi | Keterangan |
|---------------------|------------|
| Sangat Layak | 81-100% |
| Layak | 61-80% |
| Cukup Layak | 41-60% |
| Kurang Layak | 21-40% |
| Sangat Kurang Layak | ≤ 20% |

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Pruduk awal

Pengembangan produk awal media monopoli tematik dilakukan melalui proses dan langkah sebagai berikut. (1) Wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan mengenai proses pembelajaran yang ada, kendala dalam pembelajaran, hasil belajar, karakteristik dan sarana prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. (2) Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di dalam kelas dan juga media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi yang dilakukan adalah, pada saat proses pembelajaran beberapa siswa merasa jenuh dalam melakukan pembelajaran, dan masih adanya siswa yang kurang percayadiri untuk bertanya kepada guru dan temannya.

melakukan tahap perencanaan, peneliti menelaah hasil dari studi pendahuluan dan ditemukan beberapa masalah sehingga peneliti mencoba mengembangkan media monopoli tematik yang berisi materi tentang tema pertama “Indahnya Kebersamaan”. Membuat GBIM di

mulai dengan membuat rancangan SK, KD, dan indikator maka dituangkan dalam bentuk Garis Besar Isi Media yang digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan media monopoli tematik. Mempersiapkan alat dan bahan seperti software utama yang digunakan untuk mengembangkan produk ini adalah CorelDraw x7 yang digunakan untuk mendesain dan menata gambar, Pemilihan kayu yang baik agar media ini awet dan aman bagi siswa, pengecatan papan monopoli agar memberi kesan menarik bagi siswa kelas IV.

Hasil Uji Coba Produk

Validasi Ahli

Validasi media dilakukan oleh bapak **Deni Hardianto, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen Teknologi Pendidikan. Ahli media memberikan penilaian dan saran untuk pengembangan produk dengan menggunakan angket. Proses validasi media untuk mendapatkan penilaian layak dilakukan uji coba adalah satu tahap. Validasi dilakukan pada Senin, 29 Juni 2020. Terdapat 15 indikator yang memiliki total skor 60 dan persentase skor sebanyak 80% (**Layak**). Dan mendapat kesimpulan layak diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu **Dra. Hidayati, M.Hum** selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian dan saran untuk pengembangan produk dengan menggunakan angket. Proses validasi materi untuk mendapatkan penilaian layak dilakukan uji coba adalah dua tahap. Validasi pertama dilakukan pada Kamis 3 Juli 2020, dan tahap kedua dilakukan pada Kamis 2 September 2020. terdapat 8 indikator yang memiliki total skor 33 dan persentase skor sebanyak 82,5% (**Sangat Layak**). Dan mendapat kesimpulan Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan pada hari Jumat, 7 Agustus 2020 pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan. Yang melibatkan 4 orang siswa yang dipilih secara acak. Hasil dari data uji coba lapangan awal dengan persentase 85% (**Sangat Layak**).

Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan pada hari Rabu, 11 Agustus 2020 pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan yang

melibatkan 8 orang siswa yang dipilih secara acak. Hasil dari data uji coba lapangan utama dengan persentase 100% (**Sangat Layak**).

Uji Efektifitas Peningkatan

Uji efektifitas pada penelitian ini hanya sampai pada tahap peningkatan siswa setelah menggunakan media. Penelitian pengembangan media ini hanya terbatas pada pemahaman siswa tentang tema “Indahnya Kebersamaan” Kelas IV SD. Tahap efektifitas peneliti menggunakan instrumen berupa tes untuk memperoleh data. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal, dan teknik yang dilakukan adalah dengan pretest dan posttest. Siswa yang melakukan pretest dan posttest adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan sebanyak 8 siswa. Rata – rata Pretest dan Posttest.

$$\text{Rata-rata pretest} = \frac{(\Sigma \text{nilai})}{\eta} = \frac{38}{8} = 4,7$$

$$\text{Rata-rata Posttest} = \frac{(\Sigma \text{nilai})}{\eta} = \frac{72}{8} = 9$$

Perbedaan rata-rata pretest dan posttest :

$$\begin{aligned} &= \text{Rata-rata Posttest} - \text{Rata-rata pretest} \\ &= 9 - 4,7 \\ &= 4,3 \end{aligned}$$

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media adalah 4,7. Sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media meningkat menjadi 9. Dari kedua hasil rata-rata pretest dan posttest nilai siswa mengalami peningkatan sebanyak 4,3.

Presentase *Pretest* dan *Posttest*.

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= n \times \frac{1}{100} \\ &= 4,7 \times \frac{1}{100} \\ &= 47\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Posttest} &= n \times \frac{1}{100} \\ &= 9 \times \frac{1}{100} \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Perbedaan dalam persentase *pretest* dan *posttest*.

$$\begin{aligned} &= \text{posttest} - \text{pretest} \\ &= 90\% - 47\% \\ &= 43\% \end{aligned}$$

Dapat diketahui bahwa persentase nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media adalah 47%. Sedangkan persentase nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media meningkat menjadi 90%. Dari kedua hasil

persentase rata-rata pretest dan posttest siswa mengalami pemeningkatan sebanyak 43%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media monopoli tematik ini layak bagi siswa kelas IV SD N 2 Jonggrangan Klaten, menggunakan model Borg dan Gall dengan menempuh 7 langkah dari 10 langkah pengembangan yang ada.
2. Media monopoli tematik dapat dikatakan layak untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Jonggrangan Klaten. Karena media monopoli ini secara kuantitatif mendapatkan penilaian dari ahli materi sebanyak 82,5% (**Sangat layak**) dan penilaian dari ahli media mendapatkan penilaian 80% (**Layak**). Dan untuk penilaian dari siswa kelas IV dalam pelaksanaan uji coba lapangan mendapatkan nilai 100% (**Sangat Layak**). Rata-rata hasil dari penilaian terhadap media akhir adalah 87,50% (**Sangat Layak**). Dapat disimpulkan bahwa media monopoli tematik ini **layak** di gunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas IV.
3. Media monopoli efektif di gunakan oleh siswa kelas IV hal ini berdasarkan hasil *pretest* sebesar 4,7 dan *posttest* sebesar 9. Peningkatan yang di hasilkan media monopoli sebanyak 4,3 secara kuantitatif media monopoli dapat menarik minat belajar siswa serta memudahkan siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada tema indahny kebersamaan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media edukatif dan inovatif lagi dalam menciptakan media yang bermanfaat bagi siswa dalam belajar.
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan media monopoli Tematik sebagai alat bantu pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa kelas IV SD, diharapkan media monopoli tematik ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat belajar dari permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). Educational research: an introduction fourth edition. Longman: Broadway/New York.
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rohani, A. (1997). Media Instruksional Edukatif. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sudono, A. (2000). Sumber Belajar Dan Alat Permainan; Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Grasindo.
- Suhendrianto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Min Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar
- Suyadi. (2009). Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. Yogyakarta : Power Books(IHDINA).