

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK PADA TEMA
“TEMPAT TINGGALKU” UNTUK SISWA KELAS IV DI SD N
BABARSARI**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



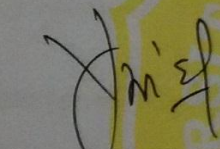
Oleh
Solekhah
NIM 11105241017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI
TEMATIK PADA TEMA "TEMPAT TINGGALKU" UNTUK SISWA KELAS
IV DI SD N BABARSARI" yang disusun oleh Solekhah, NIM 11105241017 ini
telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I,

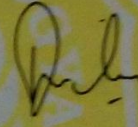


Suyanti Wingsih, M.Ed

NIP. 19780307 200112 2 001

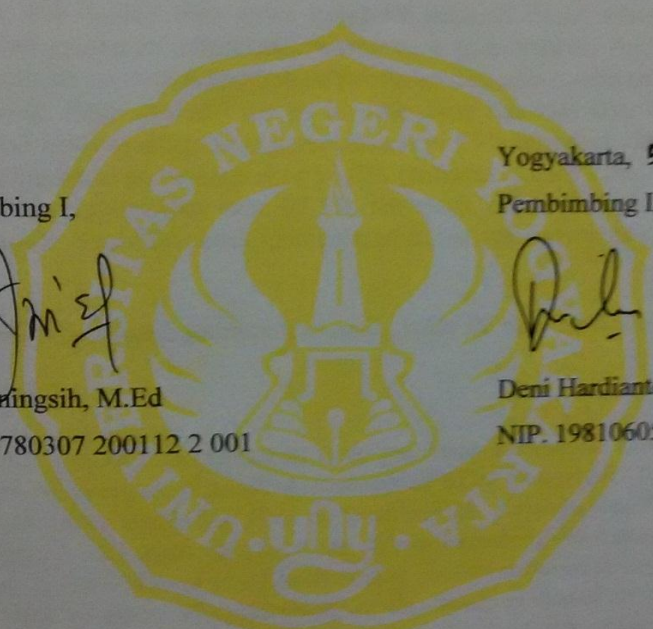
Yogyakarta, 5 Juni 2015

Pembimbing II,



Deni Hardianto, M.Pd

NIP. 19810605 200501 1 003



PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK PADA TEMA “ TEMPAT TINGGALKU ” UNTUK SISWA KELAS IV DI SD N BABARSARI

DEVELOPING THEMATIC MONOPOLY ON THE THEME OF “MY LIVING PLACE” AS A MEDIA FOR GRADE 4 STUDENTS OF SDN BABARSARI

Oleh: Solekhah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: solehasoleha2@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Monopoli Tematik yang layak untuk pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Babarsari. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) menurut Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba awal, uji coba lapangan utama, penyempurnaan produk hasil uji lapangan awal, uji coba pelaksanaan, penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 85% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 97,5% termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Kata kunci: alat permainan edukatif, monopoli tematik, kelas IV sekolah dasar

Abstract

The aim of this research development is to generate a thematic monopoly as a media which is suitable for the learning process of grade 4 students of SDN Babarsari. This study is a Research and Development (R & D) using Borg and Gall method, which the steps are 1) research and information collection, 2) planning, 3) materials development, 4) preliminary field-testing, 5) main product revision, 6) main field-testing, 7) Operational product revision, 8) Operational field-testing, and the last but not least, 9) Final product revision. The feasibility of this study is based on the evaluation by the media expert, materials expert, and grade 4 students as the subject of this study. In this study, the data are collected using observation, interview, and questionnaire. While the data are then analyzed using a quantitative descriptive analysis. The mean score of the evaluation by the media expert is equal to 3.9. While the mean score of the evaluation by the materials expert is equal to 4.8. In the preliminary field-testing, the media is scored as 85%. Whereas, in the main field-testing 93.7% is achieved. At the last evaluation which is in the Operational field-testing, the evaluation of the media reached the score up to 97.5%. According to the scores achieved in the evaluation process, it is concluded that this media in the form of thematic monopoly for the thematic study for grade 4 students in elementary school is feasible.

Keywords: educative game media, thematic monopoly, grade 4 of elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam upaya memanusiakan manusia. Saat ini manusia semakin sadar bahwa pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kemajuan umat manusia. Selain peranannya yang penting, pendidikan juga merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moralitasnya. 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 (Dwi Siswoyo, dkk. 2011:54)

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya. Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum 2013. Kurikulum ini berisi berbagai organisasi pembelajaran yang menggunakan model tematik integratif.

Paradigma pendidikan modern menjadi konsep Kurikulum 2013 yang menganggap siswa sebagai pusat belajar (*student centered*). Kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013

sangat penting. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri Babarsari, terdapat media pembelajaran seperti video pembelajaran, *powerpoint* dan berbagai fasilitas pembelajaran yaitu LCD proyektor serta laboratorium. Tetapi media tersebut belum terintegrasi dengan kurikulum 2013. Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 adalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam proses belajar mengajar, guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi supaya dapat memperkaya ilmu pengetahuan peserta didik.

Tujuan kurikulum 2013 adalah siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran kurang mendukung. Media pembelajaran yang dipakai dalam kurikulum 2013 seperti modul cenderung untuk pembelajaran mandiri, sehingga interaksi keaktifan antar siswa kurang terwujud. Peran aktif dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik tidak hanya aktif dalam ilmu pengetahuan tetapi juga pada

aspek interaksi sosial antar siswa. Selain itu dalam teori humanis pembelajaran tematik menetapkan bahwa belajar mengarahkan kepada aktualisasi diri antar teman sebaya (Andi Prastowo, 2014:83). Implikasi dari pandangan humanis dalam pembelajaran tematik ini siswa dapat menyikapi hal-hal yang unik dari diri siswa, baik yang menyangkut personal atau faktor lingkungan sosial seperti interaksi kepada masyarakat. Apabila dilandasi dengan penyikapan tersebut diharapkan siswa mampu membentuk lingkungan belajar yang kondusif sehingga rasa minder siswa akan berkurang.

Media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) di Sekolah Dasar Babarsari khususnya kelas IV seperti Monopoli Tematik belum ada. Adapun media cetak seperti poster, peta dan *globe* yang belum terintegrasi dengan permainan. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok.

Media monopoli tematik adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi, kemudian di tengah terdapat kotak bank dan bank materi. Bentuk fisik monopoli tematik dibentuk seperti papan catur yang bisa ditekek dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan ini. Dalam media monopoli tematik terdapat sajian materi pembelajaran,

beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal-soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

Alat permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dimana media Monopoli Tematik ini terinspirasi dari permainan monopoli biasa yang diminati anak-anak Sekolah Dasar. Pengembangan media Monopoli Tematik ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Anggani Sudono, 2000: 1). Dengan berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” permainan ini akan membawa peserta didik ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan.

Media Monopoli Tematik berisi materi Tema Tempat Tinggalku semester 2 kelas IV SD yang mempunyai 3 Subtema yaitu (1) Lingkungan Tempat Tinggalku (2) Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (3) Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku. Media monopoli tematik yang bertema tempat tinggalku bertujuan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat

teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial. Selain media monopoli tematik yang bertema “Tempat Tinggalku” mengajarkan rasa bangga, rasa syukur serta rasa cinta tanah air bahwa telah dilahirkan dari berbagai daerah di Negara Indonesia ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini berorientasi pada produk. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun diluar kelas.

Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 168), terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research dan information collecting*), (2) Perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) Uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) Uji coba lapangan utama (*main field testing*), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), (8) Uji coba pelaksanaan (*operasional field testing*), (9) Penyempurnaan produk Akhir (*final product revision*), (10) Diseminasi dan

implementasi (*Dissemination and implementation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Babarsari. Jalan Babarsari Kledokan, Caturtunggal, Depok Sleman Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Babarsari, Yogyakarta. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 4 orang siswa, uji coba lapangan utama 8 orang siswa dan uji coba lapangan operasional 20 orang siswa.

Prosedur

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau prosedural *Research and development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall, mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau tidak sampai kepada langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media Monopoli Tematik ini

berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) Metode wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SD Negeri Babarsari. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, b) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas berkaitan dengan karakteristik peserta didik, c) Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian produk oleh ahli materi, ahli media dan subjek uji coba lapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan Media Monopoli Tematik ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli Media. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi Sukardjo (2008: 52-53) sebagai berikut:

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

Media Monopoli Tematik ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran tematik integratif siswa kelas IV apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria “Baik”.

Sedangkan teknik analisis data untuk subjek ujicoba menggunakan skala Guttman yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel Penilaian Total Instrumen Siswa

Persentase	Kategori
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 75\%$	Tidak layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan saat proses belajar mengajar dan wawancara dilakukan kepada guru kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ditemukan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Beragamnya karakteristik siswa, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, dan kurang fokusnya mereka dalam proses

pembelajaran sehingga Guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan anak-anak yang pasif.

2. Siswa merasa jenuh serta merasa berat dengan tugas-tugas dari pembelajaran tematik tersebut.
3. Tidak tersedianya media pembelajaran yang berorientasi bermain sambil belajar.
4. Guru mengalami kendala dalam menyediakan media pendukung yang tepat dalam menciptakan ketertarikan siswa untuk belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa.

b. Hasil Perencanaan

Tahapan perancangan ini merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Monopoli Tematik yang layak, pada tahap ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut Borg and Gall. Dalam metodologi penelitian R&D Borg and Gall dilakukan sampai pada tahapan ke 9 saja.

c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan isi materi pembelajaran tematik integratif dan berkonsultasi dengan guru kelas.
- 2) Mengumpulkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam mengembangkan media Monopoli Tematik.
- 3) Pelaksanaan pengembangan produk.
- 4) Evaluasi Media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 49 dengan rata-rata 4,08 termasuk kedalam kategori “Baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) desain papan Monopoli Tematik diberi no.urut disetiap kotak papan; b) Materi disesuaikan dengan indikator pembelajaran tematik. Tahap II mendapatkan jumlah skor 58 dengan rata-rata 4,8 termasuk kategori “sangat baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa media Monopoli Tematik layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 58 dengan rata-rata 2,9 termasuk kedalam

kategori “cukup”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) pion diganti sesuai tema/materi dan diberi alas kayu dibawahnya supaya dapat berdiri; b) Dadu terlalu besar sehingga harus dikecilkan supaya siswa kelas IV SD mudah menggunakannya; c) Identitas kartu disesuaikan dengan papan monopoli; d) Buku petunjuk siswa *hardcover* dijilid *binding* supaya memudahkan siswa. Tahap II mendapatkan jumlah skor 78 dengan rata-rata 3,9 termasuk kategori “baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa media Monopoli Tematik layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan melibatkan 4 siswa kelas IV SD Negeri Babarsari. Hasil uji coba lapangan memperoleh jumlah penilaian 34 dengan maksimal penilaian 40. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan 85% dan dapat dikatakan bahwa media Monopoli Tematik “Layak”. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa media Monopoli Tematik mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan.

e. Hasil Merevisi Uji Coba

Berdasarkan uji coba lapangan produk media pembelajaran ini mendapatkan nilai yang “layak” yaitu 85% tetapi terdapat skor indikator yang rendah sehingga harus mengalami perbaikan. Nilai skor yang rendah terdapat pada indikator tentang kejelasan tulisan. Peneliti merevisi kartu materi dengan melengkapi struktur kalimat yang kurang jelas supaya siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipaparkan.

f. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama melibatkan 8 siswa kelas IV SD Negeri Babarsari. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh jumlah penilaian 75 dengan maksimal penilaian 80. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 93,7% dan dapat dikatakan bahwa media Monopoli Tematik “Layak”.

g. Hasil Penyempurnaan produk uji lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa bahwa media Monopoli Tematik sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik integratif siswa sekolah dasar kelas IV, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran.

h. Hasil uji coba pelaksanaan

Uji coba lapangan utama melibatkan 20 siswa kelas IV SD Negeri Babarsari. Hasil uji coba pelaksanaan memperoleh jumlah penilaian 195 dengan maksimal penilaian 200. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 97,5% dan dapat dikatakan bahwa media Monopoli Tematik “Layak”. Dari hasil pengamatan pada uji coba Pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik terhadap bahwa media Monopoli Tematik. Para siswa aktif dan merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan.

i. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Dari hasil uji coba pelaksanaan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa media Monopoli Tematik sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Dalam uji coba tersebut juga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Sehingga permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Melalui alat permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan

meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2009:16) situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”.

Media Monopoli Tematik dikembangkan dengan maksud untuk dapat meningkatkan berbagai kecerdasan siswa, seperti: kecerdasan verbal/bahasa, kecerdasan logika/matematik, kecerdasan visual/ruang, kecerdasan musikal/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal. Media Monopoli Tematik telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011: 4-5 yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media Monopoli Tematik yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk dijamin dengan menggunakan instrumen angket yang di dalamnya terdapat catatan komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV SD Negeri Babarsari sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa

tahap uji coba untuk mendapat saran, sehingga media Monopoli Tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Tematik integratif khususnya tema “Tempat Tinggalku”. Tahapan dalam penelitian ini, meliputi: 1) tahap validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal, 4) uji coba lapangan utama dan 5) uji coba lapangan operasional.

Pada validasi ahli materi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Baik”. Ada saran yang diberikan oleh validator yaitu media bagus dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain, permainannya pun yang sudah dikenal siswa, namun dari segi materi perlu dicermati kembali, kesesuaian antara indikator dengan soal yang dituliskan pada kartu soal dan kartu materi dan boneka untuk pion diperbaiki agar mudah didirikan.

Pada validasi tahap II memperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Terdapat saran dari validator ahli materi yaitu media ini sangat baik karena pembuatannya memperhatikan aspek kemenarikan sehingga siswa SD tertarik dan termotivasi untuk belajar hal-hal yang sifatnya hafalan menjadi suatu permainan. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Hujair AH Sanaky, 2013:7). Selain itu materi sudah diperbaiki sehingga sesuai dengan indikator yang direncanakan

dan soal-soal juga beragam mengikuti indikator yang dituliskan, seperti kriteria pemilihan media untuk kepentingan pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 4-5) adalah ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Agar permainan bisa dinikmati oleh banyak siswa dan banyak SD maka harga atau bahan yang digunakan bisa diusulkan bahan-bahan yang lebih murah. Tetapi, hasil akhir penilaian ahli materi menyatakan bahwa media Monopoli tematik ini layak serta baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Validasi media dilakukan melalui 2 tahap untuk mendapatkan hasil terbaik terhadap produk media Monopoli Tematik yang dikembangkan. Pada tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Cukup” dan ada beberapa bagian yang harus diperbaiki, diantaranya (1) Pion (bahan baku) tidak sesuai/sinkron dengan tema materi. (2) Dadu terlalu besar. (3) Perbaiki kembali identitas kartu dan papan permainan monopolinya. (4) Buku panduan sebaiknya dijilid *binding (hardcover)*.

Tahap II penilaian media mengalami peningkatan karena memperoleh penilaian dengan kategori “Baik”. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media Monopoli Tematik yang dikembangkan sudah tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga sudah

layak untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan tiga tahap uji coba yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dengan 10 indikator penilaian. Pada uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 siswa mendapatkan persentase 85% yaitu termasuk kategori “Layak”. Respon dari subjek uji coba, antara lain; mereka sangat tertarik, menyukainya untuk bermain sambil belajar. Mereka antusias dan saling berinteraksi satu dengan lainnya dalam mengikuti permainan tersebut walaupun terkadang mereka tidak bisa menjawab soal yang ada di dalam permainan itu dengan benar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Badru Zaman (2006:8-10) fungsi alat permainan edukatif yaitu menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan dan memberikan kesempatan anak bersosialisasi serta berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 8 siswa kelas IV SD Negeri Babarsari, dengan hasil persentase 93,7% yaitu termasuk kategori “Layak”. Tanggapan siswa kelas IV sebagai pengguna Media pembelajaran APE tersebut, yaitu mereka sangat tertarik terhadap alat permainan edukatif tersebut dan tertantang untuk dapat menjawab semua soal-soal serta tantangan lain yang ada di dalam permainan itu dengan benar. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad

Rohani (1997:24-25) bahwa manfaat pemilihan media instruksional adalah dapat meningkatkan daya tarik serta perhatian peserta didik.

Uji coba terakhir yang melibatkan 20 siswa mendapatkan persentase sebanyak 97,5% yaitu termasuk kategori “Layak”. Uji coba lapangan operasional ini mendapatkan respon sangat baik. Siswa sangat tertarik dan senang terhadap media pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari komentar-komentar mereka saat menjawab soal-soal yang ada dalam permainan tersebut ditambah lagi dengan tantangan jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka harus memberikan pin *smile* ke lawan mainnya sedangkan apabila dapat menjawab pertanyaan maka umpan baliknya adalah dapat membangun rumah di kotak rumah adat Indonesia sehingga ketika lawan mainnya berhenti ditempatnya maka tuan rumah bebas memberikan pertanyaan yang ada di bank soal. Terdapat juga kartu materi yang berfungsi memberikan pengetahuan siswa sebagai bekal dalam tantangan selanjutnya. Seperti yang dikemukakan oleh C. Asri Budiningsih (2003) pemberian *reward* atau umpan balik kepada anak sangat penting karena berfungsi sebagai simbol penghargaan terhadap keberhasilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan adanya penghargaan tersebut anak akan lebih bersemangat lagi dan lebih percaya diri. Selain itu kesiapan siswa dalam menguasai materi juga penting dalam prose pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media dan siswa kelas VI SD Negeri Babarsari sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media Monopoli Tematik yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Tematik yang bertema “Tempat Tinggalku”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keimpulan

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti dapat menghasilkan Media Monopoli Tematik yang layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya tema “Tempat Tinggalku” berupa persentase skor dari ahli materi, ahli media dan uji lapangan di SD Negeri Babarsari melalui tahapan model Borg & Gall yang hanya sampai tahap 9.

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 alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi siswa dalam belajar.
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif Monopoli Tematik sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa kelas IV SD, diharapkan alat permainan edukatif Monopoli Tematik dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Andi Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.
- Badru Zaman. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Diunduh: <http://badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf>. Pada tanggal 09 November 2014, pukul 13.30 WIB.
- C. Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Jasa Ungguh Muliawan, 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010).
Media Pengajaran. Bandung: Sinar
Baru Algensindo.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode
Penelitian Pendidikan*. Bandung:
Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian
Pendidikan*. Bandung: AlfaBeta.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi
Pembelajaran*. Prodi Teknologi
Pembelajaran.PPs. UNY