

**PENGEMBANGAN MONOPOLI PEMBELAJARAN IPA PENGGOLONGAN
HEWAN UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL JURNAL

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



Oleh
Dias Hendyanto Dwiputra
NIM 11105244005

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Jurnal artikel berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PEMBELAJARAN IPA PENGGOLONGAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR" yang disusun oleh Dias Hendyanto Dwiputra, NIM 11105244005 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan

Pembimbing I



Sungkono, M.Pd
NIP. 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, April 2016
Pembimbing II



Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 191810605 200501 1 003

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PEMBELAJARAN IPA
PENGGOLONGAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR
DEVELOPMENT MONOPOLY SCIENCE LEARNING OF ANIMAL CLASSIFICATION FOR
FOURTH GRADE ELEMENATRY SCHOOL STUDENTS**

Oleh: Dias Hendyanto Dwiputra, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: hendyanto@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli penggolongan hewan yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA kelas 4 Sekolah Dasar. Jenis penelitian menggunakan model *Research and Development* menurut Borg and Gall. Prosedur penelitian melalui sembilan tahap penelitian yang terdiri dari: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji coba pelaksanaan, dan (9) penyempurnaan produk akhir. Subyek dari penelitian ini adalah 38 siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati, Sleman, dengan tiga kali uji coba yaitu 4 siswa untuk uji coba awal, 12 siswa untuk uji coba lapangan utama, dan 20 siswa untuk uji lapangan operasional. Metode penelitian menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 4,57 (Sangat Layak). Hasil validasi ahli media, mendapatkan skor 4 (Layak). Hasil uji coba lapangan awal, mendapatkan persentase nilai 78,1% dan masuk dalam kategori "Layak". Hasil uji lapangan utama, mendapatkan persentase nilai 92,7% dan masuk dalam kategori "Layak". terakhir, uji lapangan operasional, mendapatkan persentase nilai 98,1% dan masuk dalam kategori "Layak".

Kata Kunci: Media Monopoli, IPA, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to produce media monopoly learning subject animal classification for fourth grade elementary school students that suitable to use. This research using Reasearch and Development type by Borg and Gall. This reseach procedure through nine stages namely: (1) research and data collecting, (2) planning, (3) developing the draft product, (4) the initial field trial, (5) main product revision, (6) main field-testing, (7) operational product revision, (8) operational field testing, (9) final product revision. The subject of this research were 38 students of fourth grade of Sinduadi 1, Mlati Sleman with three times trials, that is 4 students for initial field trial, 12 students for main field-testing, and 20 students for operational field testing. The research instrument used method of observation, interviews and questionnaires. The result from material expert get score 4,57 (Very Decent). Result from media expert get score 4 (well worth). Result from initial field trial get 78,1%, and counted in "Decent" category. Result from main field-testing get 92,7%, and counted in "Decent" category. Last result from operational field testing get 98,1%, and counted in "Decent" category.

Keywords: Monopoly Media, Science, Students of Elementary Schools

Pendahuluan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses dimana terjadinya interaksi edukatif antara guru dan siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang luas terkait dengan kehidupan manusia dan alam.

IPA adalah pengetahuan khusus. Melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan proses lainnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998: 18). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007: 39).

Pada hakikatnya, IPA dapat dipandang dari segi produk, proses dan dari segi pengembangan sikap. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Proses belajar mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi tersebut.

Usman Samatowa (2006: 6-7) mengemukakan ada empat alasan IPA dimasukkan dikurikulum sekolah dasar, yaitu: a) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA. IPA merupakan dasar teknologi, sering disebut sebagai tulang punggung

pembangunan, b) Bila IPA diajarkan secara tepat, maka akan memberikan kesan berpikir kritis; misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. Dengan ini anak dihadapkan pada suatu masalah; umpamanya dapat dikemukakan masalah sebagai berikut “Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?” Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini, c) Apabila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dapat dilakukan sendiri oleh anak, IPA tidak akan merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka, d) Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Pendidikan IPA di Sekolah Dasar dihadapkan pada berbagai masalah seperti fasilitas, media dan dana, sehingga dalam penerapannya kurang efektif. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada para siswanya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat proses pembelajaran lebih efisien.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat membantu mengurangi masalah pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipilih berdasarkan karakteristik peserta belajar, karakteristik mata pelajaran, dan lain sebagainya. Media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran.

Pelajaran IPA memerlukan sebuah media sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media

pembelajaran Monopoli belum tersedia atau belum digunakan di SD Negeri 1 Sinduadi Mlati, Sleman. Media ini merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dimainkan secara kelompok atau lebih dari satu orang.

Konsep dasar pengembangan media ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang masih suka dengan permainan. Menurut Piaget (Mutiah 2012:138) permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memberikan ruang bagi anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Berdasarkan paparan yang dijelaskan di atas, maka diperlukan media yang dapat membantu guru menyampaikan pesan pada siswa, khusus pembelajaran IPA. Media yang cocok berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar adalah media berbentuk permainan. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media permainan berbentuk monopoli dengan tema penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Sleman.

Monopoli pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini merupakan sebuah alat permainan edukatif, dimana permainan tersebut dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, yaitu menguasai. Maksud menguasai di permainan monopoli pembelajaran ini, adalah menguasai ilmu pengetahuan di dalam

permainan monopoli ini dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Media monopoli yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli pembelajaran untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi. Media monopoli dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada di dalam buku pegangan utama IPA kelas 4 SD, bertema tentang penggolongan. Di dalam monopoli pembelajaran yang dikembangkan terdapat berbagai bank soal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall.

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2010: 9) terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji coba pelaksanaan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi dan implementasi

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati Sleman.

Target/Subjek Penelitian

Subjek Penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati Sleman. Jumlah Subjek uji coba lapangan awal sebanyak 4 orang siswa, uji coba lapangan

utama 12 siswa dan uji coba lapangan operasional 20 orang siswa.

Prosedur

Penelitian dan pengembangan ini terdapat 10 tahap pengembangan, akan tetap pada penelitian pengembangan monopoli pembelajaran IPA penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 di SDN 1 Sinduadi, Sleman ini hanya menggunakan 9 tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan kesepuluh, yaitu tahap diseminasi dan implementasi, tidak dilakukan peneliti dikarenakan tujuan pengembangan ini hanya sebatas pada pengembangan media yang layak untuk digunakan, dan juga terkendala oleh waktu dan biaya.

Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam pengembangan media monopoli pembelajaran ini berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi, wawancara, dan angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Metode wawancara.
- b) Metode observasi.
- c) Angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah teknik analisis data kombinasi deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil uji validasi ahli materi, ahli media dan

subjek uji coba lapangan. Data yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008: 52-53) pada tabel di bawah ini:

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

Media monopoli ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran IPA penggolongan hewan jika hasil penilaian yang didapatkan mendapatkan kriteria minimal "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 ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi mengalami kesulitan belajar, khususnya pada materi penggolongan hewan.
- 2) Metode mengajar yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang sedang

berlangsung, sehingga hasil belajar yang didapat lebih optimal, dan membuat siswa lebih tertarik lagi dengan materi pelajaran yang diajarkan.

b) Hasil Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari tahap penelitian dan pengumpulan data. Tahap perencanaan dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa alat permainan, peneliti merencanakan untuk menggunakan desain penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall sampai pada tahap ke 9 saja.

c) Hasil Pengembangan Produk Awal

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

- 1) Merumuskan isi dan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media monopoli pembelajaran.
- 2) Mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam mengembangkan media monopoli pembelajaran.
- 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 dua tahapan, dimana pada tahapan pertama mendapatkan skor total 32 dengan rata-rata 4,57 dan mendapatkan kategori "Sangat Layak". Ahli materi memberikan beberapa saran untuk merevisi materi diantaranya: a) petunjuk untuk buku soal

dipertegas, b) kartu pertanyaan untuk bonus poin disesuaikan dengan kunci jawaban. Tahap kedua, ahli materi tidak memberikan penilaian lagi, tetapi langsung menyetujuinya dan layak untuk di uji coba tanpa revisi lagi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui dua tahapan, dimana pada tahap pertama mendapatkan skor total 69 dengan rata-rata 3,45 dan mendapatkan kategori "Layak". Ahli media memberikan beberapa saran untuk merevisi media diantaranya: a) tiap sisi kartu masih runcing, dan perlu ditumpulkan, b) kurangnya warna merah pada papan monopoli, c) kontrasing warna background dan teks diperjelas untuk buku petunjuk penggunaan, d) jenis huruf disesuaikan.

Tahap kedua mendapatkan skor total 80 dengan rata-rata 4 dan mendapatkan kategori "Layak". Ahli media menyatakan bahwa media monopoli pembelajaran ini telah layak untuk di uji coba tanpa revisi.

d) Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal melibatkan 4 orang siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati Sleman. Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan skor total 25 dengan presentasi 78,1% dan mendapatkan kategori "Layak"

Berdasarkan hasil uji lapangan awal, siswa memberikan saran, untuk mengubah peraturan permainan, yang awalnya 4 putaran menjadi 2 putaran saja.

e) Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, tidak ada saran ataupun masukan dari siswa mengenai tampilan dan materi yang terkandung di dalam media tersebut untuk dilakukan perbaikan.

Perubahan hanya dilakukan pada peraturan permainan monopoli tersebut dimana sebelumnya, permainan akan dianggap berakhir, jika pemain telah melakukan 4 kali putaran, dirubah menjadi 2 kali putaran saja, karena 4 kali putaran dianggap terlalu lama oleh para siswa.

f) Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama melibatkan 12 orang siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati Sleman. Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan skor total 89 dengan presentasi 92,7% dan mendapatkan kategori “Layak”

g) Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Utama

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, media monopoli pembelajaran penggolongan hewan sudah layak dan dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi produk media tersebut.

h) Hasil Uji Lapangan Operasional

Uji lapangan operasional melibatkan 20 orang siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati Sleman. Hasil uji lapangan operasional mendapatkan skor total 157 dengan presentasi 98,1% dan mendapatkan kategori “Layak” hasil uji lapangan operasional menunjukkan ketertarikan siswa pada media monopoli tersebut dan para siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

i) Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Menurut hasil dari uji coba lapangan operasional yang telah dilakukan, dapat disimpulkan, bahwa media monopoli pembelajaran yang dikembangkan ini telah layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Selain mendapat respon yang positif dari

para siswa, hasil akhir dari uji coba media ini juga tidak mendapatkan saran maupun masukan untuk melakukan perbaikan, sehingga media yang diuji cobakan pada uji lapangan operasional, menjadi produk akhir media monopoli penggolongan hewan untuk mata pelajaran IPA kelas 4 Sekolah Dasar.

Pembahasan

Peneliti mengembangkan produk berupa media monopoli pembelajaran penggolongan hewan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Menurut hasil pengumpulan data awal yang dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan, perlu dikembangkannya sebuah media yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa. Melalui media yang dikembangkan ini, diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi. Menurut Hamalik (Azhar Arsyad, 2006 :15) pemakain media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media monopoli pembelajaran dikembangkan dengan tujuan untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa. Selain tujuan tersebut, penelitian pengembangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan produk pada pengembangan kali ini menggunakan metode angket. Angket diberikan

kepada ahli materi, ahli media dan siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati, Sleman.

Uji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk dapat menghasilkan media monopoli yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa tahap yang dilakukan untuk uji kelayakan pada produk ini adalah sebagai berikut: 1) uji validasi ahli materi, 2) uji validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal 4) uji coba lapangan utama dan 5) uji operasional.

Pada tahap pertama, yaitu uji validasi ahli materi. Uji validasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap, pada tahap pertama, hasil penilaian media monopoli ini mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi. Adapun saran dari ahli materi yaitu, butuh sedikit penegasan pada buku kunci jawaban dan kartu pertanyaan pada bagian bonus poin (ada beberapa pertanyaan) disesuaikan dengan kunci jawaban. Setelah melakukan beberapa perbaikan pada media, dilakukan kembali uji validasi tahap kedua

Pada tahap kedua uji validasi ahli materi, ahli materi sudah menyetujui materi yang terkandung didalam media tersebut, tanpa diberikan penilaian lagi dan sudah layak untuk dilakukan uji coba.

Setelah melakukan uji validasi ahli materi, selanjutnya dilakukan uji validasi ahli media. Uji validasi ahli media juga melalui dua tahap. Pada tahap pertama, media memperoleh nilai dengan kategori “Layak” dengan beberapa catatan dan saran yang diberikan oleh ahli media. Saran dan catatan yang diberikan oleh ahli media yaitu pada kartu soal, kartu materi, dan kartu bonus poin,

setiap sisi dari kartu tersebut masih runcing, dan disarankan untuk ditumpulkan. Selanjutnya, kontrasing latar belakang dan teks pada buku petunjuk diperjelas, atau desain latar belakang pada buku petunjuk, bisa disamakan dengan buku kunci jawaban. Huruf yang dipakai pada buku petunjuk dan buku kunci jawaban harus menggunakan jenis yang sama. Setelah melakukan perubahan sesuai dengan saran dan catatan yang diberikan oleh ahli media, maka dilakukan kembali uji validasi ahli media tahap kedua.

Pada uji validasi ahli media tahap kedua, media ini juga mendapatkan nilai dengan kategori “Layak” dan dapat dilakukan uji coba tanpa ada perubahan lagi pada media tersebut.

Setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan awal. Pada uji coba lapangan awal, subyek yang diteliti adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi, Mlati, Sleman. Siswa yang dijadikan subyek penelitian sebanyak 4 orang siswa. Pada tahap uji coba awal, media mendapatkan nilai persentase 78,1% dan masuk dalam kategor “Layak”. Melihat hasil persentase pada uji coba awal, peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang menjadi subyek penelitian, dan meminta saran kepada mereka tentang media tersebut. Siswa memberikan saran agar permainan hanya dilakukan sebanyak 2 kali putaran saja, yang sebelumnya sebanyak 4 kali putaran. Siswa merasa jenuh, karena 4 kali putaran menurut mereka terlalu lama. Saran yang didapat dari para siswa untuk media monopoli tersebut hanya pada peraturan permainannya saja,

selebihnya, dari gambar, bentuk media dan lain-lain mereka sudah menyukainya.

Pada uji coba lapangan utama, siswa yang menjadi subyek penelitian sebanyak 12 orang siswa. Uji coba lapangan awal mendapatkan nilai persentase 92,7% dan masuk dalam kategori "Layak". Tanggapan siswa terhadap media tersebut, mereka menyukainya, dan sangat tertarik untuk memainkannya, bahkan ada beberapa siswa yang ingin memiliki media tersebut untuk diri sendiri. Tidak ada masukan dari para siswa yang mengharuskan peneliti merubah desain dan bentuk dari media tersebut.

Tahap uji coba terakhir, yaitu tahap uji operasional melibatkan 20 orang siswa dan mendapatkan nilai persentase 98,1%, termasuk dalam kategori "Layak". Siswa tertarik dan senang terhadap media tersebut. Antusias siswa memainkan media tersebut sangat tinggi, dan merubah suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi sangat aktif. Hal ini terlihat dari komentar-komentar siswa ketika menjawab soal yang ada di dalam permainan tersebut. Pada uji operasional ini, siswa yang memperoleh skor tertinggi dalam 2 kali putaran, mendapatkan *reward*, berupa stiker. Seperti yang dikemukakan 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 lagi.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan, bahwa media monopoli pembelajaran penggolongan hewan

mata pelajaran IPA untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Memberi alternatif/sarana baru bagi para siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanan dan daur hidup.
- 4) Gambar pada media ini dapat menarik perhatian siswa.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 6) Dari segi fisik, media ini mudah dibawa kemana saja, karena tidak banyak memakan tempat dan beratnya yang ringan.

Selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan, diantaranya:

- 1) Media ini hanya dapat digunakan untuk pelajaran IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanan dan daur hidup.
- 2) Media hanya bersifat visual
- 3) Ditinjau dari segi bahan yang digunakan, daya tahan media ini tidak terlalu lama.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Pengembangan media monopoli pembelajaran penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi Sleman melalui 9 langkah pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall dan dinyatakan “Layak”. Hal ini dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian, yaitu hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai dengan skor rata-rata 4,57 (Sangat Layak). Hasil validasi ahli media, mendapatkan nilai dengan skor rata-rata 4 (Layak). Hasil uji coba lapangan awal, mendapatkan persentase nilai 78,1% (Layak). Hasil uji lapangan utama, mendapatkan persentase nilai 92,7% (Layak). Terakhir, uji lapangan operasional, mendapatkan persentase nilai 98,1% (Layak).

Saran

1. Bagi guru

Dapat memanfaatkan media monopoli pembelajaran IPA penggolongan hewan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu dalam penyampaian materi.

2. Bagi pengembang selanjutnya

Untuk pengembang selanjutnya, agar dapat membuat media ini dari bahan yang mempunyai daya tahan lebih lama, tetapi tidak menambah berat media ini dan juga mengembangkan media ini dengan materi lainnya untuk pelajaran IPA dapat digunakan oleh siswa kelas 4 SD.

3. Bagi siswa

Untuk siswa, agar menggunakan media monopoli ini sebagai sarana belajar mandiri.

Daftar Pustaka

- Abdullah. (1998). *Ilmu Alamiyah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sri Sulistyorini . (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya Dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas RI.
- _____. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks