

Pengembangan Media *Monopoly Smart Games* (MSG) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd

Fira Khotmul Kasanah¹, Nury Yuniasih², Prihatin Sulistyowati³

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

fyraar5@gmail.com

Abstract

Learning media is a supporting tool in learning with the aim to improve the quality of students in teaching and learning activities. But in reality the teacher only uses the lecture method so the learning is very monotonous. This study aims to develop Monopoly Smart Games (MSG) media for grade IV elementary schools that are suitable for use in learning activities. This development research uses the ADDIE model. Monopoly Smart Games (MSG) media research results that are decent in all aspects of the media experts get an average of 92.9% in the "Eligible" category. The practicality assessment of Monopoly Smart Games (MSG) media, obtained from the responses of prospective users and student questionnaire responses, averaged 96.5% in the "Very Good" category. Media Monopoly Smart Games (MSG) has implications for increasing learning motivation and learning interest in students and learning becomes fun.

Keywords: Development, Media Monopoly Smart Games (MSG)

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Namun dalam kenyataannya guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran sangat monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Monopoly Smart Games* (MSG) untuk kelas IV SD yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian media *Monopoly Smart Games* (MSG) yang layak dalam keseluruhan aspek pada ahli media mendapat rata-rata sebesar 92,9% kategori "Layak". Penilaian kepraktisan media *Monopoly Smart Games* (MSG), diperoleh dari respon calon pengguna dan angket respon siswa mendapat rata-rata 96,5% kategori "Sangat Baik". Media *Monopoly Smart Games* (MSG) berimplikasi terhadap peningkatan motivasi belajar dan minat belajar pada peserta didik dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Monopoly Smart Games* (MSG)

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah sebuah proses belajar dimana didalamnya terdapat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Sebuah pembelajaran memiliki tujuan menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik dalam setiap kegiatan belajar. Lembaga pendidikan terutama jenjang Sekolah Dasar terus berupaya dalam memperbaiki struktur dan sistem pembelajaran. Pembelajaran saat ini seperti sekolah menggunakan pembelajaran Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum ini menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif. Menurut Afifurrahman (2015),

pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai muatan pelajaran ke dalam berbagai tema. Selain itu, kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran ilmiah. Fadhilaturrahmi (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik ialah sebuah proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, prinsip atau hukum melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Kurikulum 2013 juga memberikan pembelajaran yang menyisipkan pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran dengan bertujuan mengembangkan potensi setiap siswa agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual. Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 ini menuntut guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus didukung dengan media yang relevan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran tematik di sekolah.

Media pembelajaran merupakan media yang memiliki fungsi untuk peserta didik sebagai alat bantu memperoleh pemahaman pengetahuan secara kongkrit dan peserta didik ikut andil dalam penggunaan media tersebut. Menurut Arsyad (2011:3) menjelaskan bahwa media dapat dipahami secara garis besar meliputi materi, manusia, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi guna menjadi perantara penyampaian materi untuk memperluas ilmu pengetahuan peserta didik. Sehingga media pembelajaran tersebut harus memiliki tiga domain untuk menunjang pembelajaran tematik di sekolah dasar. Namun kenyataannya penggunaan media pada pembelajaran kurikulum 2013 bisa dibilang membosankan karena jarang menggunakan media pembelajaran sesuai dengan fungsinya. Sebagian besar guru menggunakan cara atau metode bertitik fokus dengan sumber belajar yaitu buku tema disertai ceramah. Kelemahan dari buku tema adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Kebanyakan peserta didik menginginkan pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Selaras dengan itu Nurseto (2011) mengungkapkan beberapa manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu: (i) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) arti bahan pengajaran yang menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii)

metode dan teknik mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) peserta didik banyak melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, melakukan langsung, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Menurut Arsyad (2011:33) secara sederhana membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media teknologi mutakhir dan media tradisional. 1). Pilihan media tradisional diantaranya yaitu visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, penyajian multimedia, audio, visual dinamis yang diproyeksikan, permainan, media cetak, media realita, 2) Pilihan media teknologi mutakhir diantaranya adalah media berbasis telekomunikasi, media berbasis mikroprosesor. Pembelajaran tematik yang menggunakan media dengan permainan jarang sekali digunakan pada sekolah dasar, dengan demikian media pembelajaran monopoli belum digunakan. Padahal media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan dapat membuat peserta didik senang serta tidak monoton belajar dengan mengerjakan tugas-tugas materi saja. Tujuan bermain adalah menghibur dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi pemainnya. Berpedoman dalam prinsip “bermain sambil belajar” permainan akan membawa peserta didik ke dunia kegiatan belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan.

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 media pembelajaran monopoli ini diperlukan untuk guru dalam pembelajaran, karena dalam media pembelajaran monopoli sudah terintegrasikan dengan pembelajaran tematik. Sehingga bisa dipastikan bahwa media monopoli ini dapat menanamkan pengetahuan peserta didik dengan baik. Media monopoli juga menyisipkan pendidikan karakter pada setiap pemain.

Alternatif pemecahan permasalahan yang dapat digunakan yakni dengan menggunakan media yang beracuan dengan monopoli yang telah dimodifikasi sedemikian sehingga dapat digunakan pada pembelajaran tematik dengan berpedoman “bermain sambil belajar” yang dapat menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa. Selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zaky Gufron pada tahun 2016 diperoleh data bahwa hasil analisis peneliti memaparkan bahwa media monopoli edukatif ini lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik kelas IV SDN Pandanwangi 4 Kota Malang. Hal tersebut dapat dilihat dari z hitung uji Mc Nemar. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media monopoli edukatif ini, diharapkan guru kelas IV menggunakan media monopoli edukatif dalam pembelajaran 3 tema 5. Pahlawanku, subtema 3. Sikap Kepahlawanan, merawat dan setelah digunakan media monopoli edukatif disimpan dengan baik.

Hasil pengembangan pada latarbelakang yang menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Monopoly Smart Games* (MSG) dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD”. Dengan tujuan penelitian dalam pengembangan ini adalah 1) Mengetahui hasil pengujian kelayakan produk media *Monopoly Smart Games* (MSG) dalam pembelajaran tematik kelas IV SD. 2) Mendiskripsikan sejauh mana kepraktisan dari pengembangan media *Monopoly Smart Games* (MSG) dalam pembelajaran tematik kelas IV SD. Untuk memperjelas makna media *Monopoly Smart Games* (MSG) dapat dipaparkan bahwa media *Monopoly Smart Games* (MSG) merupakan alat permainan edukatif dengan memadukan antara permainan tradisional (*engklek*) dan permainan modern (monopoli) konsep memainkannya dengan menggunakan *engklek*, pionnya merupakan dirinya sendiri serta bertitik fokuskan penanaman pendidikan karakter pada pemainnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Anglada (Laksana, Dkk 2016) model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*, berikut uraian tiap tahapan. 1) *Analyze*, pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan. Tahap analisis memuat analisis kurikulum, analisis karakter guru, analisis karakter siswa dan analisis pemanfaatan media.

Analisis kurikulum dapat dilakukan menganalisis kurikulum yang digunakan di SD tersebut. Hal tersebut sebagai acuan dasar untuk mengetahui pembelajaran yang akan digunakan pada saat pengembangan. Analisis selanjutnya analisis karakter guru saat pembelajaran berlangsung. Analisis siswa dilakukan pada saat pembelajaran kelas IV SD. Analisis terakhir adalah analisis pemanfaatan media dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media yang dipakai saat pembelajaran berlangsung. 2) *Design*, pada tahap ini dilakukan penentuan komponen media pembelajaran. Penyusunan rancangan awal media dilakukan dengan langkah-langkah yang sebagaimana diperlukan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran yang berupa angket. Media dan instrumen saling

berkesesuaian dengan memperhatikan penilaian sesuai BSNP 2008. 3) *Development*, tahap ini merupakan tahapan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna. Tahapan ini jika terdapat saran untuk merevisi maka akan dilakukan revisi sebagaimana saran yang telah diberikan kepada peneliti. Validasi akan dilakukan hingga akhirnya media dinyatakan valid. 4) *Implementation*, setelah dinyatakan valid, media diujicobakan kepada siswa kelas IV SD pada sekolah yang telah ditentukan. Pada tahap ini dilakukan pengisian angket respon yang diisi oleh peserta didik. Angket respon ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Setelah itu data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis. 5) *Evaluation*, pada tahap ini peneliti tidak melakukan evaluasi dikarenakan peneliti berfokus kepada uji kelayakan dan uji kepraktisan.

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kevalidan produk yang akan dihasilkan. Uji coba produk dapat diuraikan sebagai berikut: Desain uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Monopoly Smart Games* (MSG) ini adalah uji coba lapangan terbatas. Terdapat 4 subjek uji coba yaitu ahli media, ahli materi, calon pengguna, dan siswa kelas IV SDN Ngreco. Jenis data dalam penelitian pengembangan media *Monopoly Smart Games* (MSG) adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritikan, saran, dan tanggapan berkaitan dengan media *Monopoly Smart Games* (MSG). Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket yang telah diberikan kepada validator, calon pengguna, dan respon siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran *Monopoly Smart Games* (MSG) dilakukan pada ajaran semester genap tahun 2018/2019. Lokasi penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SDN Ngreco Kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa: 1) Angket penilaian disesuaikan dengan BSNP yang dimodifikasi. Angket tersebut diberikan kepada ahli media dan ahli materi (untuk melihat kelayakan media) sebagai acuan revisi sebelum uji coba. Sedangkan angket untuk peserta didik dan guru (untuk melihat kelayakan media) terhadap media yang telah dikembangkan. 2) Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa foto-foto dan RPP dari kegiatan pengembangan media pembelajaran *Monopoly Smart Games* (MSG) bertujuan untuk memperkuat pengumpulan data dari hasil penelitian.

Setelah menentukan instrumen pengumpulan data selanjutnya adalah teknik analisis data. Data kuantitatif yang telah diperoleh dari angket dalam penelitian ini, kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Monopoly Smart Games*

(MSG) yang dikembangkan. Analisis kelayakan diperoleh dari data penilaian validator. Analisa kepraktisan diperoleh dari penilaian calon pengguna dan respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Monopoly Smart Games* (MSG) dari angket yang diberikan kepada validator dinyatakan layak, serta angket yang diberikan kepada calon pengguna dan respon siswa dinyatakan sangat baik.

Tabel 1 Penilaian Akhir Kualitas Media *Monopoly Smart Games* (MSG)

No.	Penilaian Kualitas Media	Presentase
1	Ahli Media	90%
2	Ahli Materi	95,8%
3	Guru Kelas IV	97,9%
4	Siswa Kelas IV	95,1%
Rata-rata Presentase		95%

Berdasarkan tabel 1 bahwa media *Monopoly Smart Games* (MSG) setelah melalui beberapa tahap validasi maupun penilaian yakni dari validasi oleh ahli media yang mendapat presentase 90% dalam kategori “Layak”. Validasi oleh ahli materi mendapat presentase sebesar 95,8% dalam kategori “Layak”. Penilaian yang dilakukan oleh calon pengguna atau guru kelas IV mendapat presentase 97,9% dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh siswa mendapat presentase sebesar 95,1% dalam kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh mendapat presentase 95% dalam kategori “Layak”, sehingga media *Monopoly Smart Games* (MSG) dapat digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media *Monopoly Smart Games* (MSG) dapat diketahui kelayakannya melalui tahap pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan yang dilakukan merupakan tahapan pembuatan media *Monopoly Smart Games* (MSG), selanjutnya peneliti membuat instrumen penelitian yang meliputi angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, angket untuk calon pengguna, angket untuk respon siswa dan peneliti mengembangkan RPP sebagai pedoman implementasi media. Selanjutnya sesuai dengan kriteria presentase kelayakan maka divalidasi kepada validator yaitu validasi oleh ahli

media yang memiliki presentase 90% yang dinyatakan “Layak”, validasi oleh ahli materi yang berpresentase 95,8% dengan kategori “Layak”.

Hasil penilaian media *Monopoly Smart Games* (MSG) oleh dua validator, media *Monopoly Smart Games* (MSG) memperoleh rata-rata 92,9% dengan kategori “Layak”. Sehingga media *Monopoly Smart Games* (MSG) layak digunakan di lapangan. Hasil ini berkaitan dengan penelitian Afifurrahman (2015) dengan mengembangkan media monopoli layak digunakan di lapangan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik.

Media *Monopoly Smart Games* (MSG) dapat diketahui kepraktisannya dengan melalui tahapan implementasi sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Sebelumnya peneliti melakukan revisi pada produk sebelum dilakukan penilaian terhadap calon pengguna. Setelah melakukan revisi produk maka kepraktisan dapat dilihat dari hasil penilaian calon pengguna dan penilaian siswa. Media *Monopoly Smart Games* (MSG) yang telah dinyatakan “Layak”, kemudian diujicobakan kepada guru sebagai calon pengguna. Berdasarkan penilaian terhadap calon pengguna memiliki presentase 97,9% dikategorikan “Sangat Baik”. Penilaian yang dilakukan peserta didik mendapat presentase 95,1% dari ujicoba pada lapangan terbatas yang dikategorikan “Sangat Baik”.

Berdasarkan penilaian tersebut maka rata-rata dari penilaian calon pengguna dan respon siswa mendapat presentase 96,5% dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga media dikatakan “Praktis” dalam penggunaannya. Hasil tersebut berkaitan dengan penelitian Annisa (2016) dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli akutansi memiliki hasil bahwa dari respon siswa dan guru media monopoli “Sangat Layak”, sehingga media tersebut layak digunakan dan praktis untuk media pembelajaran.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Monopoly Smart Games* (MSG) mendapat presentase 96,5% “Layak” digunakan di lapangan dan memperoleh rata-rata 92,9% “Praktis” digunakan saat kegiatan belajar mengajar. Maka media *Monopoly Smart Games* (MSG) dalam pembelajaran tematik kelas IV SD berakibat pada peningkatan minat belajar dan motivasi belajar siswa, serta pembelajaran lebih menyenangkan.

B. Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya dapat memodifikasi media monopoli yang lebih praktis dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifurrahman, L. H. S. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro. *Tarbiyah Al-Aulad*, 1(1), 1–7.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Cetakan Buku Ke-15
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fadhilaturrahmi. (2017). Penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematik peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7078>
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X. *EduSains*, 4(2), 94–103.
- Ghufron, Zaky. (2016). *Pengembangan Media Monopoli Edukatif di Kelas IV Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Isnaini, A. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1–9.
- Maya Siskawati, Pargito, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pengajarannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nisa', R. (2015). *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Saputro, H. B. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(3), 61–72.
- Sibuea, I. P. P. dan A. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2), 145–155.
- Solekhah. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV DI SD N Babarsari. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12.
- Suhendrianto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Trinovitasari, A. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.