



Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD

Khairina Marini¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: khairinamarini@umnaw.ac.id, betarapitasilalahi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli tematik di SD yang layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013 pada Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Jenis Penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu tahap pengembangan (development). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator diantaranya yaitu 2 dosen ahli. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif deskriptif yang berisi kritik dan saran dari 2 validator. Hasil validasi angket media pembelajaran yaitu berupa Monopoli Tematik. Berdasarkan hasil validasi angket media pembelajaran berupa Monopoli Tematik oleh kedua validator menunjukkan hasil yang menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran berupa Monopoli Tematik yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran di kurikulum 2013.

Kata kunci: *Monopoli Tematik, Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik.*

Abstract

This objective of this research was to develop thematic monopoly media in elementary school that are worth using and in accordance with the 2013 curriculum on Thematic Learning Sub-theme of National Cultural Diversity. This type of research is development that refers to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. However, this research was limited to the third stage, namely the development stage. The instrument used in this research was a validation sheet. The subjects in this research were 2 validators including 2 expert lecturers. This type of data in this research was descriptive qualitative data that contains criticism and suggestions from 2 validators. The result of validation of learning media questionnaires was in the form of Thematic Monopoly. Based on the results of validation of the learning media questionnaire in the form of Thematic Monopoly by both validators showed results that showed the criteria "Excellent". Based on the above explanation, it could be concluded that the learning media in the form of Thematic Monopoly developed was of good quality and worthy of use or applied in the learning process in the 2013 curriculum.

Keywords: *Thematic Monopoly, Learning Medium, Thematic Learning*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas guna menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang. Manusia mendapat pendidikannya untuk pertama kali dari keluarga dan mendapatkan pendidikan formal

yang pertama kali dari sekolah yaitu sekolah dasar. Sekolah Dasar merupakan tempat tujuan pertama manusia dalam mendapatkan ilmu baru yang tidak didapatkan dari keluarga, oleh karena itu sekolah dasar bertujuan sebagai tempat untuk mengembangkan potensi untuk menjadi seseorang yang mempunyai kualitas diri. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, dikemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pembelajaran yang diterapkan di masa sekarang ini menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri merupakan kurikulum penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran dengan kurikulum 2013 ini menuntut guru untuk lebih bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan juga didukung dengan adanya bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik yang ada di sekolah.

Pencapaian tujuan pembelajaran dapat terselenggara dengan berbagai upaya salah satunya, guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna yang diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif, memotivasi, dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang kepada siswa untuk belajar mandiri, kreatif, meningkatkan bakat, minat, dan psikologis siswa. Hal ini dapat memberikan pengalaman siswa untuk belajar lebih baik dan bermakna. (Udin, 2008). Sedangkan (Nursyam, 2019:2) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu proses pembelajaran yang bertujuan guna mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret atau nyata dan juga dapat meningkatkan rasa semangat belajar pada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2015:29).

Namun berdasarkan pengalaman yang peneliti temukan selama kegiatan magang di sekolah pada nyatanya penggunaan media pembelajaran di kurikulum 2013 ini masih jarang digunakan. Guru hanya menggunakan cara ataupun metode pembelajaran pada umumnya yakni menyampaikan melalui buku tema dan metode konvensional saja. Padahal tidak semua informasi yang tertera di buku terlampir secara lengkap dan juga media merupakan perantara antara guru dan siswa yang penting dalam penyampaian materi pembelajaran.

Solusi dalam mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan terobosan-terobosan baru untuk menciptakan suatu metode dan media yang bisa membuat pelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu media yang paling efektif adalah dengan media permainan. Menyelaraskan dengan kegemaran siswa SD yakni bermain dan bersenang-senang, maka dipilihlah sebuah media pembelajaran yang diharapkan akan menjadi solusi permasalahan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan permainan. Saat ini yang peneliti pikirkan adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan monopoli yang menggunakan pembelajaran tematik. Permainan monopoli tematik ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar yang baru dan berbeda dari biasanya, dan juga dapat membuat peserta didik menjadi tidak merasa bosan untuk belajar, karena peserta didik akan melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Permainan monopoli yang sudah populer, digemari, dan menyenangkan kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Tentu hasilnya akan berbeda dengan media pembelajaran lain.

Media pembelajaran monopoli tematik ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, yang dimana media monopoli tematik ini terinspirasi dari permainan monopoli biasa yang diminati anak-anak pada umumnya. Pengembangan media monopoli tematik ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain. Dengan prinsip “bermain sambil belajar” media permainan ini akan membuat peserta didik ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Selain itu media monopoli tematik juga mengajarkan rasa bangga, rasa syukur serta rasa cinta tanah air bahwa telah terlahir dari berbagai daerah di Negara Indonesia ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan media

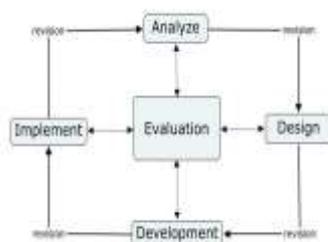
pembelajaran Monopoli Tematik subtema keberagaman budaya bangsa di SD kelas IV”?
Mengacu pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran yakni Monopoli Tematik yang layak digunakan pada pembelajaran di SD terutama kelas IV.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2014:297). Tujuannya sendiri ialah untuk membantu guru memberikan bahan ajar kepada siswanya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Akan tetapi, pada tahap *Implementation dan Evaluations* tidak dilakukan karena keterbatasan sehingga dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan hanya model *ADD (Analysis, Design, dan Development)*.

Untuk metode pengembangan, dipilih model ADDIE. Menurut (Mustaji, n.d. 2013:4) terdapat beberapa alasan mengapa ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan. Alasan pertama adalah model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini. Tingkat fleksibilitas model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi. Meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE tersebut. Selain itu, model ADDIE juga menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator ahli yakni ahli validator materi dan ahli validator media. Teknik pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket dalam mengumpulkan data yang peneliti cari. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014: 142). Angket yang akan digunakan bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon pengguna terhadap media pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Akan tetapi, pada tahap *Implementation dan Evaluations* tidak dilakukan karena keterbatasan sehingga dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan hanya model *ADD (Analysis, Design, dan Development)*. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis)

1. Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah apa yang melatarbelakangi munculnya pengembangan media pendidikan ini. Peneliti mengumpulkan informasi melalui kegiatan magang disekolah yang dimana banyak guru kurang menggunakan bantuan media pembelajaran ketika mengajar. Kemudian tahapan yang akan dilakukan selanjutnya yaitu mengetahui bentuk media pembelajaran seperti apa yang efektif dan efisien serta layak digunakan agar dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki siswa.
2. Menganalisis kurikulum dengan cara memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntunan kurikulum yang berlaku sehingga peneliti dapat mengkaji KI untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Analisis kurikulum pembelajaran tematik SD kelas IV pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa mencakup KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar).

Tahap Perancangan (Design)

Dalam tahap ini peneliti mencoba untuk merancang Media Monopoli Tematik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, perancangan desain awal media Monopoli Tematik dengan menggunakan aplikasi (*Canva Editor Web*).
- 2) Tahap kedua, Merencanakan isi dari pengembangan media Monopoli Tematik yang bertema “Keberagaman Budaya Bangsa” yang sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator tema.
- 3) Tahap ketiga, *Browsing Picture* atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang subtema “Keberagaman Budaya Bangsa” dengan menggunakan internet.
- 4) Tahap ke empat, Perancangan kartu sertifikat, kartu dana umum dan kartu kesempatan serta kartu aturan permainan yang akan digunakan pada media Monopoli Tematik yang dirancang menggunakan *aplikasi Canva Editor Web*.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan bentuk produk awal media Monopoli Tematik dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran tematik
- b. Mengumpulkan bahan yang digunakan

Deskripsi Media Monopoli Tematik

- a. Bentuk Fisik

Papan media monopoli tematik dibuat dengan berbahan dasar papan kayu yang dibentuk seperti papan catur. Bagian atas papan berupa petak atau kotak monopoli tematik yang bergambar dan berwarna-warni sesuai dengan materi dalam tema keberagaman budaya bangsa.

- b. Papan Permainan

Papan permainan monopoli tematik memuat total keseluruhan 40 kotak, kotak yang menampilkan gambar beraneka ragam kesenian yang ada di Indonesia yang sesuai dengan tema Keberagaman Budaya Bangsa terdapat 26 kotak, 4 kotak kartu kesempatan, 3 kotak kartu dana umum umum, 3 kotak pancasila serta 4 kotak pojok yang terdiri dari kotak start, kotak penjara, kotak free parking dan kotak pancasila. Di tengah papan permainan monopoli tematik terdapat

tulisan judul permainan “MOMATIK Monopoli Tematik”, serta gambar yang mewakili tema keberagaman budaya bangsa. Selain itu juga terdapat dua kotak sebagai penanda tempat kartu kesempatan dan dana umum.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Monopoli Tematik* dari angket yang diberikan kepada 2 validator dinyatakan layak.

Tabel 1 Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Monopoli Tematik

No.	Penilaian Kualitas Media	Kriteria	Kesimpulan
1.	Ahli Materi	Sangat Baik	Media layak digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi
2.	Ahli Media	Sangat Baik	Media layak digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran

Berdasarkan tabel hasil akhir penilaian kualitas media monopoli tematik diatas, dapat diambil kesimpulan pengembangan media monopoli tematik layak untuk dikembangkan dengan hasil validasi ahli materi dengan hasil “Sangat Baik” dan hasil validasi ahli media dengan hasil “Sangat Baik”. Artinya media monopoli tematik ini layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa.

3.2 Pembahasan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media Monopoli Tematik yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk dijamin dengan menggunakan instrumen angket yang didalamnya terdapat catatan kritik dan saran. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

Pada tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar, padahal kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis *student centred*, yang artinya pembelajaran lebih berpusat kepada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Namun pada penerapannya hal tersebut tidak banyak dilakukan guru dikarenakan selama ini guru hanya mengajar seperti menjelaskan materi saja tanpa bantuan media pembelajaran. Untuk itu dibutuhkanlah media pembelajaran berupa monopoli tematik yang dimana kegiatan pembelajaran ini mengaitkan dengan keragaman budaya bangsa yang ada, diharapkan proses pembelajaran akan lebih berpusat ke siswa.

Tahap kedua, yaitu *design* atau desain. Peneliti melakukan perancangan terhadap media pembelajaran yakni Monopoli Tematik. Perancangan desain media pembelajaran yaitu menentukan KI/KD, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran komponen beserta KI/KD dengan hasil analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap ketiga, yaitu *development* atau pengembangan, setelah merancang desain media pembelajaran, peneliti melakukan pembuatan desain media pembelajaran secara utuh dari konseptual selanjutnya akan direalisasikan dengan tahap validasi oleh validator.

Pada validasi ahli materi memperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Baik” tanpa ada kritik ataupun saran yang diberikan oleh validator. Menurut validator media peneliti sudah bagus dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain, permainannya pun merupakan permainan yang sudah dikenal siswa dan media dikatakan layak tanpa ada revisi.

Pada validasi ahli media memperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Terdapat saran dari validator ahli media yaitu media ini sudah cukup baik kedepannya media ini harus ditingkatkan pemakaiannya juga menambah koleksi isi media dan media dikatakan layak dengan revisi sesuai saran.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran bahwa media Monopoli Tematik yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Tematik yang bertema “Keberagaman Budaya Bangsa”.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Simpulan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, akan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*) dan Pengembangan (*Development*).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, pengembangan media monopoli tematik layak untuk dikembangkan dengan hasil validasi ahli materi dengan hasil “Sangat Baik” dan hasil validasi ahli media dengan hasil “Sangat Baik”. Artinya media monopoli tematik ini layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa.

5. Daftar Pustaka

- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*, 2(1), 209-217.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Mustaji, N. A. Dan. (N.D.). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan, 1 Nomor 1*, 1–15.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 45-54.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *A Nursyam - Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan ..., 2019 - Jurnal.Iain-Bone.Ac.Id*, 2-8.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R & D*.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 55-67.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Udin, S. W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya