



Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda di Sekitarku Siswa Kelas III SD

Ismi Cantika Pertiwi¹, Sujarwo²

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

Email : ismicantikapertiwi@umnaw.ac.id, sujarwo@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda Di Sekitarku. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran monopoli pada tema benda di sekitarku peserta didik kelas III SD, (2) menghasilkan media pembelajaran monopoli yang layak dikembangkan pada tema benda di sekitarku. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and development) dengan menggunakan model pengembangan EDDIE yang mencakup 5 tahap, yaitu : Analysis (analisis), Design (Desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Tetapi penelitian ini hanya sampai tiga tahapan saja yaitu hanya sampai tahap Development (pengembangan). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, validator media, ahli pembelajaran (guru kelas III). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor dari penelitian melalui angket, teknik analisis data kuantitatif ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor skala likert. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi, ahli media, dan respon guru. hasil validasi ahli materi yaitu nilai sebesar 90 termasuk kategori baik/layak, hasil validasi ahli media yaitu nilai sebesar 90 termasuk kategori baik/layak, dan respon guru kelas III yaitu nilai sebesar 100 termasuk kategori baik/sangat layak. Berdasarkan presentase dari ahli materi, ahli media, dan respon guru tersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh skor dengan nilai sebesar 95 termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Monopoli, EDDIE, Tema Benda.

Abstract

This research is entitled Development of Monopoly Media in Learning the Theme of Objects Around Me. This study aims to: (1) develop monopoly learning media on the theme of objects around me for third grade elementary school students, (2) produce monopoly learning media that are worthy of being developed on the theme of objects around me. This research is a type of R&D development research (Research and development) using the EDDIE development model which includes 5 stages, namely: Analysis (analysis), Design (Design), Development (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation). But this research is only up to three stages, namely only up to the Development. The subjects in this study were material expert validators, media validators, learning experts (third grade teachers). The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire. The data analysis technique used in this study is quantitative data in the form of scores from research through a questionnaire, this quantitative data analysis technique is in the validation process carried out in the form of numbers with a Likert scale score reference. Based on the analysis of the data obtained through the validity test of material experts, media experts, and teacher responses. The results of the material expert validation are a score of 90 including the good/decent category, the media expert validation results are a score of 90 including the good/decent category, and the class teacher's response III, which is a value of 100 including the good/very decent category. Based on the percentage of material experts, media experts, and the teacher's response, then the average score was calculated with a score of 95 included in the category of very good / very suitable for use in the learning process.

Keywords: Monopoly Media, EDDIE, Theme of Objects

1. Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Development* berikut “In this modern era, technology develops in various field, such as education, including at the basic education level” di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar (Hidayat dkk, 2021).

Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, “Inti pelaksanaan pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya 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. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang”. Dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan peserta didik untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan tugasnya tanpa bantuan orang lain. Hal tersebut telah dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional sebagai usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, dengan demikian untuk hal ini proses Pendidikan yang terjadi memerlukan kegiatan yang melibatkan berfikir kritis siswa, Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut manusia untuk dapat berfikir secara kritis serta mampu mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat sebagaimana yang disampaikan oleh Kadek (dalam kuswanto dan walusfa, 2017).

Persoalan yang dihadapi dalam pengelolaan SD terletak pada masalah mutu, akses, dan peluang pengembangan. Menurut Sukmawarti dkk (2021) Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Persoalan yang dihadapi dalam pengelolaan SD terletak pada masalah mutu, akses, dan peluang pengembangan (Prastowo, 2016:17). Alat bantu gambar, alat peraga, model objek dan alat-alat lain yang disebut media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk menyelesaikan persoalan yang dapat memberikan pengalaman konkret pada peserta didik, motivasi belajar, prestasi peserta didik serta mempertinggi daya serap dalam mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan pengalaman, memberikan rangsangan yang sama secara menyeluruh dan menimbulkan persepsi yang sama.

Seperti yang dikutip dalam jurnal *Advance in social Science, Education and Humanities* berikut “This indicates that the assessment carried out has not fully measured the three aspects of knowledge, attitudes, and skills, as mandated by the 2013 curriculum” secara umum, penilaian yang diterapkan di sekolah belum sepenuhnya mengukur aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2013 (Sukmawarti & Hidayat, 2020). Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018).

Menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Azhar (2017), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau potensi belajar, Ada fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu (1) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu

komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, (3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri, fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar, (4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata, (5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat, (6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi, (7) Media pembelajaran berfungsi meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Permainan monopoli termasuk permainan yang sangat digemari oleh anak-anak, permainan ini sudah ada sejak zaman dahulu dan sampai sekarang permainan ini masih dilestarikan dan juga masih menjadi permainan favorit, Monopoli tematik ini digunakan dalam pembelajaran tematik, model dari permainan monopoli tematik ini adalah tujuan dari permainan monopoli yaitu menguasai. Tetapi menguasai dalam hal ini adalah menguasai ilmu pengetahuan yang ada dalam permainan monopoli tematik. Media monopoli dirancang sesuai materi pembelajaran tematik pada tema 3 Benda Disekitarku kelas III. Dalam media monopoli terdapat sajian materi dan beberapa soal tanya jawab.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Adapun Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2013).

Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang akan digunakan untuk penilaian validator tentang media Monopoli pada pembelajaran tematik kelas III tema Benda Disekitarku di MIS Ummul Quraa. Maka peneliti menggunakan angket atau kuesioner. Data dalam proses pengembangan produk media monopoli berbantuan aplikasi *corel draw* berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dimana data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dikemukakan oleh dosen ahli materi, ahli media dan guru kelas III yang melakukan validasi terhadap produk yang sudah dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan produk dan memperbaiki produk media monopoli dengan menggunakan aplikasi *corel draw*. Ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala *Likert*. Setelah skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas III Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan.

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013: 103)

Keterangan :

P = nilai persen yang dicari atau diharapkan

F = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Hasil persentase dan kelayakan kemudian dikategorikan dengan kriteria di bawah ini

Tabel 1. Kriteria Penilaian kelayakan produk

Persentase	Kriteria
80%<skor≤100%	Sangat layak
60%<skor≤80%	layak
40%<skor≤60%	Cukup layak
20%<skor≤40%	Kurang layak

Berdasarkan kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 60%-80% yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli respon guru. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria.

3. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), kemudian produk dalam penelitian ini berupa media monopoli menggunakan aplikasi *corel draw* pada pembelajaran tema benda di sekitarku siswa kelas III SD. Model pengembangan yang

digunakan dalam penelitian ini adalah EDDIE dengan menggunakan tiga tahapan saja, yaitu analisis (*Analysys*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*).

Pengembangan media monopoli ini dilakukan dengan beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti membuat desain monopoli menggunakan aplikasi *corel draw*, didalam monopoli tersebut berisi materi tema benda di sekitarku. Setelah itu menentukan gambar apa saja yang akan masuk dalam setiap kotak monopoli dengan materi yang akan dikembangkan di media monopoli, Peneliti juga memilih background, gambar, warna, dan jenis huruf yang dapat menarik perhatian siswa, setelah itu peneliti merancang papan monopoli yang terbuat dari papan triplek dan kayu , peneliti juga merancang kartu dana umum dan kartu kesempatan yang akan membuat media monopoli ini lebih menarik siswa untuk memainkannya.

Setelah media selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu tahap ketiga dari model pengembangan EDDIE adalah tahap *development* atau pengembangan, tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media monopoli pada pembelajaran tema benda di sekitarku. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para ahli media direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen yaitu Dr.Juliandi Siregar, S.Pd., M.Pd dan ahli respon guru yaitu Guru kelas III Nurhaliza Harahap, S.Pd. Hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 4,5 setelah diolah diperoleh skor menjadi 90, hasil validasi dari ahli media mendapat skor 4,5 setelah diolah diperoleh skor menjadi 90, dan hasil validasi respon guru kelas III mendapat skor 5, setelah diolah diperoleh skor 100. Berdasarkan hasil persentase dari ahli materi, ahli media, dan respon guru tersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh hasil 95. Dengan adanya media pembelajaran monopoli yang menarik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, siswa lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya tema benda di sekitarku , media ini dapat digunakan secara langsung karena bersifat konkret/nyata.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan hanya sampai tiga tahapan yaitu analisis (*Analysys*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*) telah menghasilkan suatu produk berupa media monopoli pada pembelajaran tema benda di sekitarku siswa kelas III SD. Di dalam media monopoli ini memiliki keunggulan yaitu selain menarik media monopoli juga akan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen, dan respon guru yaitu guru kelas III SD. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media monopoli pada pembelajaran tema benda di sekitarku siswa kelas III SD yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil skor dengan rata-rata 95. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas III SD.

5. Daftar Pustaka

Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Desyawati, K. dkk, *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik*, Universitas Pendidikan Ganesha: 2021 Vol.5 No.2, hal.167-174
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/32466/18813>

Hidayat & Khayroiyah, S. (2018). *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara, 1(1), 15-19.
<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2>

Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, 10(3), 1-6.
<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>

Prastowo, Andi. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik Edisi Kedua*. Cet. II Jakarta: Kencana-Prenada Media Group.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1121>.

Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). *Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2(2), 565-572.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>

Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). *Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 31-38.
<https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8il.240>

Sugiono (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, CV

Sukmawarti & Hidayat. (2020). *Cultural-Based Alternative Assesment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 288-292. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>

Sukmawarti, Hidayat, Putri, L. A. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202-207. DOI: <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>