

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD

Wulan Suci Rimadhani¹, Karimatus Saidah², Muhamad Basori³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur
wsuci731@gmail.com

Abstract

The problems of this research are 1) What is the validity of Monopoly learning media on the function material of animal and plant body parts for fourth grade students of Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk Elementary School 2) What is the practicality of Monopoly learning media on material function of animal and plant body parts for fourth grade students of Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk Elementary School 3) How is the effectiveness of Monopoly learning media on material function of animal and plant body parts for Grade IV students at SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk This research is a type of development research with reference to research and development. According to Robert Maribe Branch (2009) in Sugiyono (2015: 38) "ADDIE is an extension of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation". Research data collection techniques through observation, material expert validation questionnaires and expert validation questionnaires. media, teacher response questionnaire, student response questionnaire, pre-test and post-test. the implementation of monopoly learning media was carried out in trials, research trials were carried out at SDN Sanggrahan 2 Prambon. The results of Monopoly learning media research on the function of animal and plant body parts for fourth grade students at Sanggrahan 2 Prambon Elementary School conducted a validity test by media and material experts, the material validation test was carried out in 2 stages. . the second validation test with a score of 97% means that it is in the Very Valid criteria. for the results of the validation test by the learning media, 2 stages were carried out, the first was the validation test by the media with a score of 86.25%, meaning that it was included in the Very Valid criteria, the second was the validation test by the media with a score of 88.75%. the practicality test was validated by teachers and students, the results of the practicality test by the Teacher Response Questionnaire obtained a score of 77.78%, which means that it is included in the practical criteria and is easy to use. The results of the effectiveness test were carried out with the pretest and post-test, stated to be Very Effective in increasing students' ability to investigate the function of animal and plant body parts. Evidenced by the achievement of KKM ≥ 70 questions Posttest 100% of students who are able to achieve KKM.

Keywords: Validity, Practicality, and Effectiveness of Monopoly Learning Media

Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monopoli pada Materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk 3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada penelitian dan pengembangan. Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2015: 38) "ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation". Teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi, angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli. media, angket respon guru, angket respon siswa, pre-test dan post-test. implementasi media pembelajaran monopoli dilaksanakan uji coba, uji coba penelitian dilaksanakan di SDN Sanggrahan 2 Prambon. Hasil penelitian media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon melakukan uji kevalidan oleh ahli media dan materi, uji validasi materi dilakukan 2 tahap yang pertama uji validasi oleh materi dengan skor 77% yang artinya masuk kriteria Valid. yang kedua uji validasi dengan skor 97 % artinya masuk kriteria Sangat Valid. untuk hasil uji validasi oleh media pembelajaran dilakukan 2 tahap, yang pertama uji validasi oleh media dengan skor 86,25 % artinya masuk kriteria Sangat Valid, yang kedua uji validasi oleh media dengan skor 88,75%. uji kepraktisan di validasikan oleh guru dan siswa, hasil uji kepraktisan oleh Angket Respon Guru mendapatkan skor 77,78% artinya masuk kriteria praktis dan mudah digunakan. Hasil uji keefektifan dilakukan dengan adanya pretest dan post-test, dinyatakan Sangat Efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelidiki fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dibuktikan dengan pencapaian KKM ≥ 70 soal Posttest 100 % siswa yang mampu mencapai KKM.

Kata Kunci: Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli

Copyright (c) 2023 Wulan Suci Rimadhani, Karimatus Saidah, Muhamad Basori

Corresponding author: Wulan Suci Rimadhani

Email Address: wsuci731@gmail.com (Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur)

Received 07 February 2023, Accepted 14 February 2023, Published 14 February 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang penting dalam kehidupan kita, yang menjadikan manusia berilmu, berbudaya, bertaqwa serta mampu menghadapi tantangan dimasa mendatang. Dengan pendidikan tersebut juga akan melahirkan siswa-siswi yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan di tengah-tengah masyarakat. Untuk mewujudkan hal demikian tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan siswa-siswi dalam pendidikan. Salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Guru merupakan sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting” (Idzhar, 2016).

Guru bukan sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Oleh Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. 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 (Azizah Dwi Ardhani, 2021).

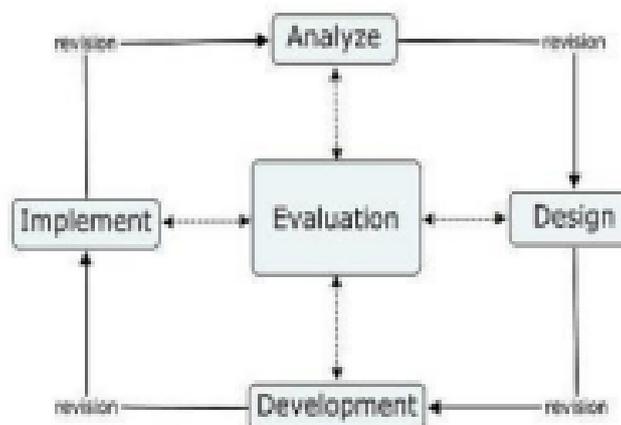
Berdasarkan hasil wawancara saat peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang biasa dipakai guru sebagai rujukan dalam mengajar adalah buku paket, modul dan LKPD. Sedangkan media pembelajaran jarang digunakan, hanya sekali ada penampilan media berupa video, Dengan kata lain pembelajaran yang berlangsung kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran adalah permainan monopoli.

Menurut hasil analisis kebutuhan siswa yang peneliti lakukan di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon terhadap 10 orang siswa, diperoleh data bahwa pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan sering kali membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan dalam mempelajarinya. siswa juga mengeluh akan sulitnya memahami pelajaran dikarenakan terbatasnya media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran

yang dapat membantu siswa agar tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar dan mengenalkan secara tidak langsung kepada siswa metode belajar yaitu, belajar sambil bermain sekaligus belajar dengan berlatih kemampuan siswa dalam menjawab soal ataupun pertanyaan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Keberhasilan dalam pembelajaran IPA terpadu dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. “Monopoli juga merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa” (Sholekhah : 2015). Pada penelitian monopoli yang terdahulu kebanyakan untuk siswa SMP dan SMA, tapi sebaliknya di tahun 2015 penelitian media monopoli kebanyakan di siswa SD kelas 4, 5, dan 6 karena banyak siswa kelas SD yang sangat suka bermain terlebih lagi pada permainan monopoli siswa menjadi bersemangat untuk bermain monopoli. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti mengadakan penelitian pengembangan media monopoli dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD”

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkahlangkah prosedur yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah- langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkahlangkah awal hingga langkah akhir Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan. Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2015 : 38) “ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation”. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis



Gambar 1. Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sugiyono, 2015: 39)

Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa Monopoli untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon pada materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan. Pemilihan pada model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan pada sumber belajar kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

Subyek penelitian yang digunakan peneliti merupakan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Setelah produk melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media, maka produk siap untuk diuji cobakan. Untuk mengetahui kepraktisan maka dilakukan tahap uji coba untuk mendapat respon guru. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan maka dilakukan tes dengan melakukan Pre-Test dan Post-Test terhadap siswa.

Teknik analisis data untuk kevalidan dan kepraktisan adalah dengan perhitungan persentase dihitung dari jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimal ideal dikalikan 100%. Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar klasikal (KBK) dengan kategori minimal baik maka media dapat dikatakan efektif.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian ditulis berisi data yang diperoleh dalam penelitian hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 2 Sanggrah Prambon. Bagian ini diuraikan dengan memberikan pembahasan dan penulisan yang logis. Dalam hasil penelitian, juga bisa ditambahkan tabel dan gambar. Pengembangan dan penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Monopoli pada materi IPA Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan untuk kelas IV sekolah dasar.

Kevalidan ini diperoleh dari penilaian ahli media dan materi. Pada proses mendapat nilai kevalidan materi ini Ahli materi akan melakukan validasi terhadap produk Papan Monopoli untuk mengetahui apakah materi media tersebut sesuai dengan kriteria yang ditentukan atau belum. Dengan kriteria validator ahli yaitu dosen dengan spesialisasi dibidang keahlian terutama materi IPA. Ahli materi yang dipilih untuk memvalidasi produk media adalah Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. . Pertama-tama menemui validator dengan membawa materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan kemudian validator akan memberikan pendapat saran dan komentarnya sebagai revisi. Kemudian setelah revisi atau perbaikan peneliti akan menemui validator materi lagi guna memberikan penilainya. Validator ahli materi ini memberikan nilai ke peneliti di peroleh presentase skor 97%.

Dari peroleh tersebut dapat disimpulkan bahwa materi sangat valid untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kemudian di Validator ahli media yang dilihat segi dari materinya apakah materi yang dibuat sesuai dengan kriteria produk pengembangan atau tidak. Kriteria validator ahli materi yaitu dosen dengan spesialisasi dibidang keahlian terutama media pembelajaran. Ahli media pembelajaran yang dipilih untuk memvalidasi adalah Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase 88.75%. Disimpulkan bahwa materi pembelajaran valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Validasi

Validasi	Nilai
Ahli Materi	97%
Ahli Media Pembelajaran	88,75%
Rata-rata	92,8%

Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh skor hasil akhir kevalidan yaitu 92,87%. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli dapat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini didukung penelitian yang menggunakan media monopoli ini yang telah dilakukan dari Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Azizah Dwi Ardhani dkk. pada tahun 2021 yang berjudul penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. Dengan memperoleh hasil rata-rata validasi media 93% dan materi 94%. Yang artinya terbukti sangat valid. Dan penelitian lain yang menggunakan media Scrapbook ini yang telah dilakukan dari Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Khairina Marini, dkk. pada tahun 2022 yang berjudul penelitian tentang Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. memperoleh data kevalidan rata-rata mendapatkan validasi media 90% dan dan materi memperoleh 93%.

Kepraktisan ini didapat dari respon guru dan siswa, setelah menggunakan media pembelajaran monopoli . Kepraktisan ini digunakan untuk memperoleh data untuk mengisi kepraktisan atau kemenarikan. Dari hasil angket respon guru, memperoleh persentase skor 77,78%, sehingga dapat dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran, karena perolehan skor berada pada rentang 71%-85% (praktis).

Hal ini didukung oleh teori atau kajian terdahulu penelitian dengan menggunakan pengembangan media monopoli seperti Penelitian yang telah dilakukan oleh Ajeng Sulistyoningrum, 2015 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Aplikasi Dengan Model TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran lebih menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli. Hasil rata – rata respon guru 90 %.

Dan dikuatkan dengan kajian terdahulu dalam penelitian pengembangan oleh Azizah Dwi Ardhani dkk. pada tahun 2021 yang berjudul penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD memperoleh data kevalidan rata-rata mendapatkan respon guru 92% yang artinya sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran Monopoli ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Dari hasil uji tes mendapatkan nilai dari hasil mengerjakan post-test dengan rerata 81% dengan nilai KBK 100%.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran dan sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada muatan pembelajaran IPA di kelas IV. Berikut hasil penelitian dari bab 4 sebagai berikut : Media pembelajaran Monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan sangat valid setelah melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dari uji hasil validasi materi diperoleh skor 97 % dalam kriteria Sangat Valid dan dari hasil uji media pembelajaran diperoleh 88,75% dalam kriteria Sangat Valid. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan media yang praktis dalam penggunaannya. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil respon guru dalam uji validasi kepraktisan 77,78%, sehingga dapat disimpulkan data termasuk dalam kriteria Praktis. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan Sangat Efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelidiki fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dibuktikan dengan pencapaian KKM ≥ 70 soal Post-test 100 % siswa yang mampu mencapai KKM.

REFERENSI

- Azizah, Dwi Ardhani 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN 1 Midang. S1 Thesis, Mataram : Universitas Mataram.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana.
- Solekhah. 2015. Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sulistyoningrum, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Suprpto, A. N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan minat Belajar Tata Boga Di SMA. Yogyakarta : SMA Negeri 11 Yogyakarta