

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan

Ni Kadek Ria Swandewi^{1*}, I Komang Ngurah Wiyasa²

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha

Email: riasantandewi92@gmail.com^{1*}

Abstract: Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran monopoli pada muatan IPA di kelas IV, (2) Mengetahui kualitas media pembelajaran monopoli pada muatan IPA di kelas IV, (3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran monopoli pada muatan IPA di kelas IV. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, desain pembelajaran dan media pembelajaran serta siswa kelas IV yang berjumlah 29 orang. Metode pengumpulan data berupa tes dan non tes. Adapun hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu (1) Rancang bangun media pembelajaran monopoli yaitu kartu yang dicetak menggunakan kertas artpaper, yang bagian kartunya ada dua sisi dengan kode kartu yang berurutan. (2) Kelayakan media pembelajaran monopoli diperoleh dari hasil uji ahli isi pembelajaran 85%, uji desain pembelajaran 82,5%, uji ahli media pembelajaran 90%, uji perorangan 91,6%, uji kelompok kecil 93% dan uji lapangan 92,5%. (3) Hasil uji hipotesis dengan uji-t sample dependent memperoleh dengan $db = n - 1 = 29 - 1 = 28$, t tabel pada tabel taraf signifikansi 5% untuk pengujian hipotesis direksional sebesar 1,701 maka terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran monopoli dinyatakan efektif.

Keywords: Daur hidup hewan, IPA, Media pembelajaran, Monopoli

PENDAHULUAN

Dalam pasal 3 Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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. Pendidikan merupakan sarana yang amat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menjamin keberlangsungan bagi suatu bangsa. Kualitas SDM perlu ditingkatkan agar dapat direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Dalam hal ini tenaga pendidik yaitu guru yang berperan penting dalam mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul. Dalam keberhasilan implementasi suatu pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan metode, teknik dan strategi dalam pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan

pengamatan langsung dalam pembelajaran masih kurang variatif dan tidak memperhatikan tingkat pemahaman dari siswa terhadap suatu informasi yang telah disampaikan. Yang menyebabkan siswa lebih sering menghafal tetapi tidak memahami konsep yang sesungguhnya, dan siswa terfokus guru adalah sumber utama pengetahuan.

Jadi, singkatnya lemahnya proses pembelajaran merupakan masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, siswa terbiasa hanya untuk 2 mengingat dan menimbun suatu informasi tanpa berusaha untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa pandai secara teoritis tetapi miskin dalam mengaplikasikannya. Melalui tulisan ini, salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Dalam KBBI media adalah alat (sarana) komunikasi. Media berasal dari bahasa latin “medius” yang artinya tengah atau dalam bentuk jamak “medium”. Pengertian media adalah sesuatu yang mengarah sebagai pengantar atau meneruskan pesan dalam menyampaikan informasi. Berikut pengertian media dari beberapa ahli sebagai berikut. Media merupakan saluran informasi dalam suatu proses komunikasi (Midun, 2016). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Suparman, 1997). Dari beberapa pengertian di atas maka pengertian media memiliki peran yang penting salah satunya sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sedangkan pembelajaran merupakan pengganti istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)”, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pengajar dengan tujuan membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah (Setyosari & Sul-ton dalam Huri, 2016). Berdasarkan pengertian di atas segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana merupakan pengertian dari media pembelajaran. Dengan menggabungkan kedua istilah tersebut “media pembelajaran” dapat dipahami dengan mudah, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sumber untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran misalnya dapat berupa perangkat keras (hardware) contohnya 3 komputer, televisi, proyektor, laptop, dan perangkat lunak (software) sebagai pelengkap dari perangkat keras tersebut. Maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana”. Adanya bantuan media pembelajaran dalam proses mengajar, guru tidak lagi dianggap sebagai orang paling pintar dan paling

tahu akan segala sesuatu dan merupakan satu-satunya sumber informasi, melainkan sekedar “orang yang lebih duluan tahu”. Dalam proses belajar siswa, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator dengan baik dan efektif. Sebagai fasilitator, guru mampu menyediakan berbagai fasilitas untuk mempermudah siswa dalam memperoleh informasi. Sebagai motivator, guru mampu memberikan semangat dan pesan kepada siswa agar terus belajar. Dalam hal ini, dibutuhkan untuk guru atau para pendidik yang terampil, profesional dan kreatif dalam menggunakan atau mengembangkan suatu media pembelajaran. Menurut Riyana (2006), melalui media suatu proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya dalam ketertarikan siswa terhadap warna atau ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkan. Maka pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan sebagai nilai tambah yang diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman yang menggunakan media pembelajaran. Siswa dalam memperoleh materi akan lebih paham jika seorang pengajar memberikan dengan contoh pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang sangat erat di keberlangsungan hidup tiap orang. Dalam pembelajaran IPA yang dilaksanakan di sekolah dasar, siswa mampu menciptakan pondasi awal yang dimiliki dari pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. IPA bukan saja tentang pengumpulan 4 pengetahuan berupa fakta, konsep maupun prinsip saja melainkan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah tentang alam secara sistematis. IPA di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pendekatan dalam proses belajar IPA yang biasanya digunakan antara lain : pendekatan lingkungan, pendekatan keterampilan proses, pendekatan inquiry (penyelidikan) dan pendekatan terpadu (terutama di SD). Winaputra (1922:123) mengemukakan bahwa tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Penerapan pembelajaran IPA di sekolah dasar hingga saat ini masih bersifat konvensional atau *teacher centered*, yang dimana saat menyampaikan materi lebih banyak guru yang memberikan penjelasan kepada siswa atau dapat dikatakan pembelajaran satu arah. Sehingga siswa secara pasif menerima materi saja tanpa ada yang berani bertanya, yang mengakibatkan kemandirian dan kreativitasnya tidak berkembang. Selain itu dampak yang dirasakan pada saat proses pembelajaran yang dimana pengalaman siswa sangat terbatas dan akhirnya hanya fokus pada materi

tanpa mengembangkan keterampilan proses yang dimilikinya. Menurut Cullingford dalam Dula (2016) dalam pembelajaran hafalan dan konsep, anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis. Hal ini mendorong anak untuk mengekskresikan kreativitasnya. Anak juga didorong dalam pengembangan dalam berpikir logis dan kemampuan untuk membangkitkan penjelasan ilmiah untuk alasan yang bersifat hakiki dan praktis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Peguyangan ketersediaan media pembelajaran yang masih tergolong kurang. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah hanya sebatas gambar seperti gambar bagian organ manusia, gambar bagian bunga, peta dan globe. Menurut guru kelas IVA SD Negeri 3 Peguyangan yaitu Ketut Lina Sri Utami, S.Pd.SD berdasarkan hasil wawancara, dikatakan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah masih tergolong kurang terutama dalam muatan IPA karena dalam membuat media yang cocok guru masih merasa bingung yang akhirnya hanya memanfaatkan teknologi internet (youtube) dalam melaksanakan pembelajaran. Yang mengakibatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung berkurang atau siswa menjadi pasif. Mutiah dalam Rohani (2016) mengemukakan permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Permainan merupakan salah satu ruang bagi mereka dalam mempraktikkan kompetensi dan keterampilan yang didapatkan dengan cara menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan suatu media untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa khususnya dalam muatan IPA. Penulis memilih untuk mengembangkan sebuah media permainan monopoli edukatif dengan materi daur hidup hewan yang terdapat pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, dengan dirancangnya media permainan monopoli dapat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami pembelajaran mengenai daur hidup hewan. Berdasarkan hasil analisis, maka penggunaan media pembelajaran monopoli sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena media ini mengajak siswa belajar sambil bermain dan pembelajaran akan fokus ke siswa dan melalui penggunaan media pembelajaran ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. 6

Kelebihan dari penggunaan media permainan monopoli yaitu sangat praktis dan mampu menambah pengetahuan siswa dari melihat gambar-gambar yang menarik perhatian sehingga siswa memperhatikan penjelasan saat guru mengajar. Penelitian ini juga didukung oleh beberapa jurnal penelitian, salah satunya yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Tentang Sumber Energi dan

Perubahannya Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar” oleh Khoirun Nisa (2020). Pada penelitian ini diperoleh hasil validasi materi dengan persentase 82,22% dan validasi media dengan persentase 86%. Pada angket siswa diperoleh persentase sebanyak 90,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli tentang sumber energi dan perubahannya pada pembelajaran IPA sangat layak untuk digunakan. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD” oleh Azizah Dwi Ardhani dkk (2021). Pada penelitian tersebut dikatakan layak dan efektif digunakan karena dari hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” oleh Dias Hendyanto Dwiputra. Penelitian ini mendapatkan hasil yang layak yaitu saat uji lapangan awal memperoleh persentase nilai 78,1%, uji lapangan utama memperoleh persentase nilai 92,7% dan terakhir uji lapangan operasional memperoleh persentase 98,1%. Penelitian yang dilakukan oleh Milla Rosdiana, dkk berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok 1”. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Dick & Carey, memperoleh hasil evaluasi ahli 7 media total 97% termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil evaluasi ahli materi memperoleh 78% termasuk kategori layak. Pada tahap uji coba I masing-masing pengamat memperoleh persentase sebesar 77% dan 69% sedangkan pada pertemuan ke II masing-masing mendapatkan persentase sebesar 91%. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 48,2 menjadi 79,8. Dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata antara 90%-100% dengan kategori positif. Maka dari itu, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Tahapan tersebut sebagai patokan terhadap pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Kelima tahap tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Metode pengumpulan data dilakukan

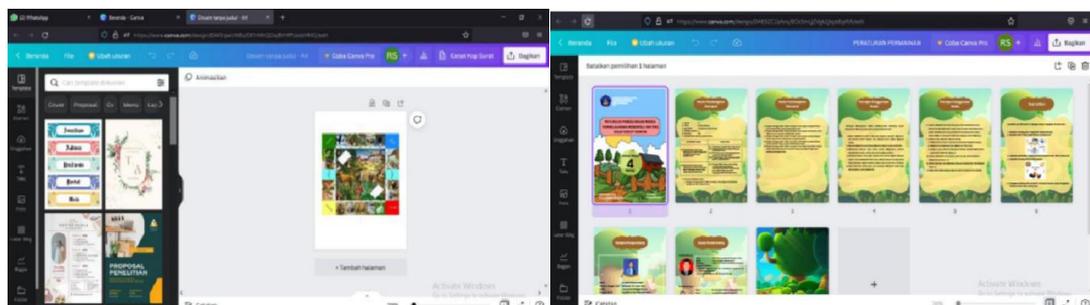
dengan tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Subjek penelitian ini adalah para ahli, yakni ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan media pembelajaran serta siswa kelas IV yang berjumlah 29 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan pemaparan langkah-langkah pengembangan media kartu domino menggunakan model ADDIE. Maka hasil akan dipaparkan juga pertahap. Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan ini diutamakan pada kondisi siswa yang terlihat saat pembelajaran, dan sumber belajar. Pada tahap ini ditemukan bahwa guru hanya menggunakan buku tanpa adanya media lain sebagai pengantar materi. Hal tersebut membuat minimnya aktivitas yang dilaksanakan oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Maka dibuatlah media monopoli agar siswa belajar sambil bermain yang akan meningkatkan aktivitas siswa dan juga meningkatkan kebermaknaan suatu pembelajaran. Kemudian hasil analisis materi menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan materi pada muatan IPA, khususnya materi siklus hidup hewan, sehingga siswa masih kurang memahami materi tersebut dan kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang keterbatasan materi. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk memahami materi tersebut. Materi tersebut terdapat dalam Tema 6, KD 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

Pada tahap selanjutnya adalah tahap desain/perancangan. Pada tahap ini dibuat flowchart dan storyboard, merancang paket media pembelajaran monopoli, menyusun instrument penilaian produk, dan menyusun RPP.

Selanjutnya adalah tahap development atau pengembangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran dan melakukan uji kelayakan media dengan ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran.



Gambar 1. Pengembangan media kartu domino

Selain mengembangkan produk fisik dari media kartu domino, dilaksanakan juga uji kelayakan produk melalui uji ahli isi, uji ahli desain dan media pembelajaran dengan dosen yang berkualifikasi dibidangnya, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh: uji ahli isi pembelajaran 82,5%, uji ahli desain pembelajaran 82,5%, ahli media pembelajaran 90%, uji perorangan 91,6%, uji kelompok kecil 93%, dan uji lapangan 92,5%.



Gambar 2. Kegiatan uji kelayakan produk

Setelah tahap pengembangan, ada tahap implementasi. Tahap implementasi dilaksanakan setelah media pembelajaran telah diuji oleh para ahli dan sudah dinyatakan layak dengan kriteria yang telah disesuaikan. Pada tahap ini, media pembelajaran digunakan oleh siswa dalam proses belajar seperti pada saat uji coba subjek yang sebelumnya telah dilakukan pretest dan posttest. Tujuan dilaksanakannya pretest yaitu untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan tujuan dilaksanakannya posttest (di tahap ini siswa telah menggunakan media pembelajaran) yaitu mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.



Gambar 3. Tahap Pretest dan Posttest

Tahap terakhir dari pengembangan kartu domino adalah evaluasi. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif dilakukan evaluasi produk berdasarkan perbaikan yang telah diperoleh sebelumnya dari uji ahli dan siswa. Sedangkan pada evaluasi sumatif bertujuan untuk mengumpulkan data yang nantinya digunakan dalam tahap uji efektivitas.

KESIMPULAN

Menurut hasil yang telah dipaparkan tersebut mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli, didapatkan hasil yang baik dari beberapa uji coba yang dilaksanakan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli dapat menarik perhatian siswa dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA. Kepada pihak sekolah dan guru, agar menyediakan media pembelajaran monopoli agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Kepada peneliti lain, direkomendasikan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Dula, N. G. Stefani. 2016. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III". *Jurnal Penelitian Universitas Negeri Semarang*, 1(1), 48-50.
- Huri, A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menganalisis Rangkaian Listrik Siswa SMK Negeri 2 Karang Baru Kuala Simpang (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <file:///C:/Users/admin/AppData/Local/Temp/844-1705-1-PB.pdf>
- Midun, H. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Menuju Produktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 8(1), 83-92.
- Nisa, U. K., Shavab, O. A. K., & Jayusman, I. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 172-187.

- Rohani, R. (2016). Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain. *JURNAL RAUDHAH*, 4(2).
- Smith, B. J., Cullingford, L., & Usherwood, J. R. (2015). Identification of mouse gaits using a novel force-sensing exercise wheel. *Journal of Applied Physiology*, 119(6), 704-718.
- Suparman, A. (1997). Model-model pembelajaran interaktif. Bandung: Lembaga Administrasi Negara (LAN) RI.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Sekretariat Negara