



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI PERTUMBUHAN HEWAN DI SEKOLAH DASAR

Afiliasi : Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Frencki Arya Nugraha ✉ (1), Ilham Arvan Junaidi(2), Puji Ayurachmawati(3)

Cp: frenkyarya5@gmail.com¹

First Received: (12 Juni 2022)

Final Proof Received: (16 Juli 2022)

ABSTRAK

Metode pembelajaran di SD Negeri 195 Palembang bersifat monoton dan tidak menyenangkan. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan kelas III Sekolah Dasar. Media monopoli yang sudah digunakan belum ada pada materi pertumbuhan hewan kelas III Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan di sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan batas penelitian penilaian ahli dan praktikalitas. Penilaian ahli dilakukan pada ahli media, bahasa, dan materi, sedangkan praktikalitas dengan guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan persentase. Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dengan persentase sebesar 88,65%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan kelas 3 SD termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Dari hasil praktisi yaitu guru dan siswa diperoleh persentase sebesar 90,19%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran kelas 3 Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Monopoli, Pertumbuhan Hewan.*

ABSTRACT

The learning method at SD Negeri 195 Palembang is monotonous and unpleasant. The teacher has never developed a monopoly learning media on animal growth material for class III Elementary School. The monopoly media that has been used does not yet exist in the material for animal growth for grade III Elementary School. The purpose of this study was to determine the development of monopoly learning media on animal growth materials in elementary schools. This research method uses research and development methods with the limits of expert judgment and practicality. Expert assessment is carried out on media, language, and material experts, while practicality is with teachers and students. Data collection techniques use documentation and questionnaires, while data analysis techniques use proportions. The results of the expert's assessment show that the learning media is monopoly with a percentage of 88.65%. Thus, it can be said that the development of monopoly learning media on animal growth materials for grade 3 SD is included in the very valid or very feasible category. From the results of the skills of teachers and students obtained by 90.19%. Thus, it can be said that the practicality of monopoly learning media in grade 3 elementary school learning is included in the very practical category.

Keywords: *Learning Media, Monopoly, Animal Growth.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk membina dan membentuk kepribadian manusia menjadi lebih baik. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia khususnya menjadikan manusia yang unggul dan berkualitas. Melalui pendidikan maka suatu bangsa dapat berdiri kokoh di tengah-tengah globalisasi dunia (Hamalik, 2017:57). Salah satu pendidikan yang memiliki peranan yang sangat penting adalah pendidikan sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang awal bagi siswa. Pendidikan dasar merupakan pondasi yang melandasi pendidikan untuk jenjang-jenjang berikutnya. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat. Pada pendidikan di sekolah dasar, siswa diharuskan menguasai berbagai mata pelajaran pokok yakni Agama dan Budi Pekerti, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Oleh sebab itu, guru juga diharuskan untuk menguasai berbagai mata pelajaran dan berbagai media pembelajaran.

Di era globalisasi ini guru tidak hanya dituntut untuk bisa memahami penggunaan berbagai media pembelajaran, tetapi guru juga dituntut untuk bisa memanfaatkan ataupun menciptakan sendiri media pembelajaran tersebut. Banyak usaha yang dapat dilakukan untuk bisa mengembangkan media diantaranya yaitu guru bisa membuat sendiri media yang mudah, murah dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan atau isi pelajaran (Lubis dan Harahap, 2016:377). Salah satu media yang dapat diterapkan adalah media Monopoli. Media pembelajaran monopoli merupakan suatu media dalam bentuk permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran (Ardhani, 2021:171). Menurut Sadiman (2017:215), media pembelajaran monopoli dilakukan karena memiliki enam keunggulan yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat menarik, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 195 Palembang, proses pembelajaran masih belum maksimal. Pada saat ini, proses pembelajaran dilakukan secara daring. Metode yang digunakan di dalam kelas masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Selain itu, strategi pembelajaran juga menggunakan tanya jawab dan diskusi kelompok. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan cukup sederhana yaitu hanya gambar beserta tulisan-tulisan, sehingga antusias siswa kurang dan pembelajaran kurang maksimal. Media gambar hanya ditempelkan di kertas karton besar setelah selesai pembelajaran media ditempelkan atau dipajang di tembok kelas dan tulisan-tulisan yang berisi penjelasan materi dituliskan di kertas warna-warni. Media gambar yang digunakan cukup terlihat jelas dan tulisan-tulisan di kertas kurang terlihat jika dari belakang. Selain itu, guru belum pernah menerapkan media pembelajaran monopoli di SD Negeri 195 Palembang. Oleh sebab itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan karena permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang menghibur atau menyenangkan dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

Penelitian Ardhani (2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitiannya, media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi sumber energi pada siswa kelas IV SD. Media yang digunakan berupa papan monopoli dengan petak-petak

gambar sumber energi yang memiliki poin, terdapat dadu, pion, buku panduan dan materi, kartu-kartu seperti kartu pertanyaan, kartu hak milik dan kartu kesempatan. Selain itu, penelitian Prayogo (2017) menerapkan media pembelajaran monopoli dengan menggunakan petak-petak gambar atau papan monopoli, uang monopoli, kotak hitung, dan kartu pertanyaan. Permainan monopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika pada siswa Kelas II SD N Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Hasil penelitian menyatakan bahwa penilaian pakar ahli materi sebesar 92,64% (sangat layak) dan ahli media sebesar 91,66%, (sangat layak). Media yang dikembangkan mampu mencapai ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal lebih dari 75%. Hasil perhitungan N-gain sebesar 0,08 termasuk dalam kriteria tinggi.

Selanjutnya, penelitian Risma (2019) menerapkan media pembelajaran monopoli dengan menggunakan papan permainan dengan petak-petak gambar, dadu, kartu, perusahaan, kartu-kartu pertanyaan, dan kartu hak milik dan kartu kesempatan. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa bahwa media pembelajaran monopoli termasuk dalam kriteria sangat layak pada materi tema 5 Ekosistem sub tema 2 siswa kelas V di SDN 007 Nunukan. Dari penjelasan mengenai pentingnya penggunaan media dan berbagai macam media berbasis visual, untuk itu peneliti memberikan terobosan baru dalam pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.

METODE

Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian Sugiyono (2017: 2). Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2014: 200) mengemukakan model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media monopoli ini menggunakan tiga jenis, yaitu observasi, dokumentasi, dan kuesioner (angket).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran Kelas 3 SD. Tahap awal dari pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan kelas 3 SD diawali dengan menganalisis potensi dan masalah. Pada tahap ini, penulis mendapatkan bahwa materi yang perlu diteliti untuk pengembangan adalah materi Pertumbuhan hewan dengan pembatasan pada sila kedua yang terdiri dari sepuluh butir pengamalan. Tahap selanjutnya adalah tahap pengumpulan informasi. Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan informasi tentang penggunaan media yang dilakukan disekolah dan mengumpulkan bahwa untuk studi literatur agar pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan. Hasil dari tahap informasi ini, penulis mendapatkan perlunya dikembangkan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan kelas 3 SD. Tahap pengembangan berikutnya adalah tahap pembuatan produk atau desain produk. Pada tahap ini, menentukan kerangka media dengan penyusunan garis besar media, dan penyusunan materi yang digunakan dalam pengembangan produk. Hasil dari dari tahapan pengembangan adalah menghasilkan produk media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan kelas 3 SD.

Hasil validasi dilakukan dengan 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai produk dari sisi materi yang digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk. Komponen yang penilaian dari ahli media meliputi kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan, kebenaran konsep materi, penyampaian materi yang urut, adanya soal-soal latihan, kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, kesesuaian tingkat kesulitan, kesesuaian dengan tingkat

kecerdasan siswa, komunikatif, lugas, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, kohorensi dan keruntutan alur pikir.

Selanjutnya, validasi ahli media bertujuan untuk menilai mutu produk dan menilai produk yang dikembangkan dari aspek media meliputi aspek kualitas, aspek grafis, aspek efektivitas, dan aspek interaktif. Indikator penilaian meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/ perhatian, penyajian, pemilihan font, kerapian, kejelasan petunjuk, tampilan, kemampuan media interaktif dalam menciptakan motivasi peserta didik, kemampuan dalam memicu kreativitas dan antusiasme, kemampuan media interaktif dalam menciptakan rasa senang, media interaktif dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan, kemampuan media interaktif untuk mengaktifkan pengetahuan sendiri, kemampuan media interaktif dalam membantu peserta didik memahami konsep materi, dan kemampuan media interaktif untuk umpan balik

Setelah dilakukan penilaian dari para ahli materi dan media, selanjutnya dilakukan penilaian dari ahli bahasa. Ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian bahasa dalam pengembangan media pembelajaran monopoli materi pertumbuhan hewan. Indikator penilaian ahli bahasa meliputi: ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, kebakuan istilah, pemahaman terhadap pesan dan informasi, kemampuan memotivasi peserta didik, kemampuan mendorong kreativitas peserta didik, kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik, ketepatan bahasa, ketepatan ejaan, konsisten penggunaan istilah, dan konsisten penggunaan simbol.

Dari penilaian ahli materi diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 93,89% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Pada ahli bahasa diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 90,00% dengan kategori sangat valid, sedangkan pada ahli media diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian ketiga ahli tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 88,65% dengan kategori sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Hasil kepraktisan didapatkan dari tahap implementasi. Hasil kepraktisan diujicoba kepada ujicoba guru dan siswa. Setelah dilakukan pengisian angket oleh guru, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran monopoli dengan nilai 93,33% kategori sangat praktis dan tidak ada revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran kelas 3 Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas media pembelajaran monopoli kepada siswa. Setelah dilakukan pengisian angket oleh 16 orang, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran monopoli dengan nilai 90,37% kategori sangat praktis dan tidak ada revisi.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Hal ini didukung oleh penelitian Ghufron (2017) yang menyatakan bahwa media monopoli edukatif ini sangat efektif dalam menarik perhatian siswa untuk belajar serta sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media monopoli edukatif ini, diharapkan guru kelas IV untuk menggunakan media monopoli edukatif ini dalam pembelajaran, serta merawat dan menyimpan media monopoli edukatif dengan baik setelah menggunakannya. Selanjutnya, Ardhani (2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh persentase 94% dan respon siswa dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%.

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan diperoleh bahwa media monopoli yang dikembangkan penulis, membuat siswa sangat berantusias mengikuti pembelajaran. Ini terlihat dari siswa yang sangat memperhatikan permainan monopoli tersebut. Selain itu, siswa merasa tidak ada beban dan sangat bahagia atau senang dalam mengikuti pembelajaran dengan media monopoli yang dikembangkan, sehingga mudah memahami tentang materi pertumbuhan hewan tersebut.

Selanjutnya, Lubis dan Harahap (2016:384), menjelaskan bahwa kelebihan dari media pembelajaran monopoli dapat membuat siswa senang mempelajari materi karena siswa diajak belajar sambil bermain dan siswa dapat merasakan langsung manfaat materi yang telah dipelajari, karena dengan menggunakan media monopoli siswa seperti diajak langsung untuk mengadakan transaksi dan mengelola keuangan yang mereka miliki. Media monopoli memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya dan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan Kelas 3 SD yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa. Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dengan persentase sebesar 88,65%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pertumbuhan hewan kelas 3 SD termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Dari hasil praktisi yaitu guru dan siswa diperoleh persentase sebesar 90,19%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran kelas 3 Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat praktis.

REFERENSI

- Ardhani, A.D. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III SD. *J. Pijar MIPA*, Vol. 16 No.2, Maret 2021: 170-175.
- Arikunto, S., dan Jabar, S.A. 2014. *Evaluasi Program. Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ghufron, Z. (2017). *Pengembangan Media Monopoli Edukatif di Kelas IV Sekolah Dasar*. Ilmu Pendidikan, Volume 2 Nomor 2, Desember 2017: 210-215
- Hamalik, O. (2017). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Lubis, H.Z, dan Harahap, A. (2016). Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, Vol.1.
- Mujtaba, A. (2013). *Pengertian Monopoli dan Ciri-ciri*. Online. Tersedia di <http://pendidikan776.blogspot.com>.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prayogo, B. A. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD N Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Semarang.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta : BNSP.
- Putra. (2011). Permainan Monopoli sebagai Pembelajaran Geografi Untuk Anak Tuna Rungu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, Vol.1.
- Risma. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.3 No.2, 2019, pp 92-100
- Sadiman, Arif. (2017). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudirman, R.R dan Amung, H. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo. Persada.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metod Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, D. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwardi. (2017). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media.