

Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman di Negeriku

Diana Roslina*, Octaviany Widyaningsih, Syamzah Ayuningrum

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*dianaroslina@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini meliputi Penelitian Tahap I yaitu pengumpulan data dan perencanaan dan Penelitian Tahap II yaitu pengembangan produk, uji validitas yang dilakukan ahli materi dan ahli media, lalu uji coba kelompok kecil, dan terakhir penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV SD Negeri Baktijaya 3 Depok sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media mendapatkan skor 4,6 dan 4,8 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku untuk pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Kata kunci: alat permainan edukasi, media permainan monopoli, pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Terlebih lagi, kurikulum yang digunakan di sekolah sekarang adalah kurikulum 2013 atau K13 dimana setiap proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Karena guru dituntut harus kreatif dalam memberikan materi pembelajaran.

Dalam penerapan kurikulum 2013 di SDN Baktijaya 3 Depok mengalami beberapa kendala. Media pembelajaran yang ada dan sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 hanyalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, khususnya pelajaran IPS Indahnya Keragaman di Negeriku yang sedang diajarkan saat peneliti melakukan observasi guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Sedangkan seperti yang kita ketahui bahwa mempelajari keberagaman yang ada di Indonesia sangatlah penting, agar kebudayaan yang ada di Indonesia tidak dilupakan begitu saja. Kelemahan modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas.

Berdasarkan observasi yang peneliti jam belajar yang diberlakukan di SDN Baktijaya 3 Depok adalah kombinasi, ada sebagian rombongan belajar yang melakukan kegiatan belajar mengajar di siang hari salah satunya adalah kelas IV.

Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan jam belajar yang kombinasi menyebabkan peserta didik kurang berkonsentrasi dan tidak acuh pada pelajaran yang diberikan oleh guru. Sedangkan tujuan kurikulum 2013 adalah siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) di Sekolah Dasar Negeri Baktijaya 3 khususnya kelas IV seperti *monopoli* belum ada. Adapun media cetak seperti poster, peta, dan globe belum terintegrasi dengan permainan. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menyenangkan serta menciptakan suasana keceriaan. Sedangkan, alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar di tempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik.

Media permainan *monopoli* adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang berpetak di setiap tepinya, kemudian di tengah terdapat kotak bank soal dan bank materi. Dalam media permainan *monopoli* terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab yang tertuang dalam kartu bank soal yang membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi. Media permainan *monopoli* diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktivitas proses pembelajaran di SDN Baktijaya 3 Depok.

Alasan peneliti ingin mengembangkan media permainan *monopoli* mengacu pada hasil penelitian yang sudah ada. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan adalah; pertama, penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah dengan judul Penerapan Media *Monopoli* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. (Azizah dan Julianto, 2013). Kedua, Penelitian Zuhri Firdaus mengadakan penelitian tentang pengembangan permainan *monopoli* IPA materi Sistem Pencernaan. Nilai persentase penilaian media *monopoli* IPA materi sistem pencernaan makanan oleh ahli media, ahli materi, praktisi lapangan dan siswa berturut-turut adalah 86; 85,6; 85; 85 dengan tingkat validitas sangat tinggi. Kesimpulan secara keseluruhan, media permainan *monopoli* IPA layak digunakan untuk membantu siswa belajar materi sistem pencernaan makanan. (Firdaus, 2014). Ketiga, penelitian yang dilakukan Dias Hendyanto Dwiputra yaitu penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media *monopoli* penggolongan hewan yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA kelas 4 Sekolah Dasar. (Dwiputra, 2016).

Konsep awal media permainan *monopoli* ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, serta sosial anak Sekolah Dasar. Dengan bermain anak berinteraksi

antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman yang berharga. Permainan *monopoli* ini cenderung dalam kegiatan bermain secara berkelompok sesuai dengan cara belajar peserta didik kelas IV SDN Baktijaya 3 Depok. Dengan berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” permainan ini akan membawa peserta didik ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan.

Media permainan *monopoli* berisi materi pembelajaran IPS Tema Indahya Keragaman di Negeriku semester 2 kelas IV SD. Media permainan *monopoli* bertujuan mengetahui keragaman suku, budaya, dan adat yang ada di Indonesia. Seperti lagu–lagu daerah, baju adat, tarian adat, rumah adat, dan kegiatan–kegiatan adat lainnya. Permainan *monopoli* yang bertema “Indahnya Keragaman di Negeriku” juga mengajarkan rasa bangga, rasa syukur serta rasa cinta tanah air bahwa telah dilahirkan berbagai daerah di Negara Indonesia ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau yang disebut dengan penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono,2013). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yaitu *monopoli* sebagai media belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan dari Borg & Gall (Sugiyono,2014). Prosedur dalam model pengembangan ini meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji produk. Subjek uji coba untuk penelitian ini adalah siswa SD kelas IV di SD Negeri Baktijaya 3 Depok yang berjumlah 4 siswa.

Analisis data uji kelayakan media permainan *monopoli* menggunakan kriteria angket skala 5 yang mengacu pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$x > 4,08$	Sangat Baik
4	$3,36 < x \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < x \leq 3,36$	Cukup Baik
2	$1,92 < x \leq 2,64$	Kurang
1	$x \leq 1,92$	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN

Media permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif dalam bentuk permainan *monopoli* untuk pembelajaran IPS Indahya Keragaman di Negeriku. Berikut adalah hasil desain awal produk yang peneliti kembangkan, yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1(a) merupakan papan *monopoli*; (b) kartu bank soal; (c) kartu bank materi; (d) kartu hak milik; (e) buku petunjuk permainan; (f) buku kunci jawaban; (g) *puzzle*; (h) pin *smile*; (i) dadu; (j) pion. Papan *monopoli* didesain dengan aplikasi *Corel Draw X6*. Kertas yang digunakan sebagai papan adalah *Art Carton* dan dilaminasi *Dove*, ukuran papan 42cm×42cm yang terbagi menjadi 2 sisi. Kartu bank

soal, kartu bank materi dan kartu hak milik di desain menggunakan *Photoshop* dan aplikasi *Canva* dengan ukuran A7. Buku petunjuk permainan dan buku kunci jawaban didesain menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *Canva* dengan ukuran A5. *Puzzle* didesain menggunakan aplikasi *canva* yang berukuran 15cm×15cm. *Pin smile* didesain dengan aplikasi *canva* yang berbentuk bulat dan berdiameter 32mm. Dadu terbuat dari clay yang berbahan dasar tepung dan lem putih. Pion atau bidak yang digunakan terbuat dari clay tepung dan di tempelkan gambar pulau-pulau yang ada di Indonesia sebagai pembeda setiap pion.



Gambar 1. Desain Produk Permainan Monopoli

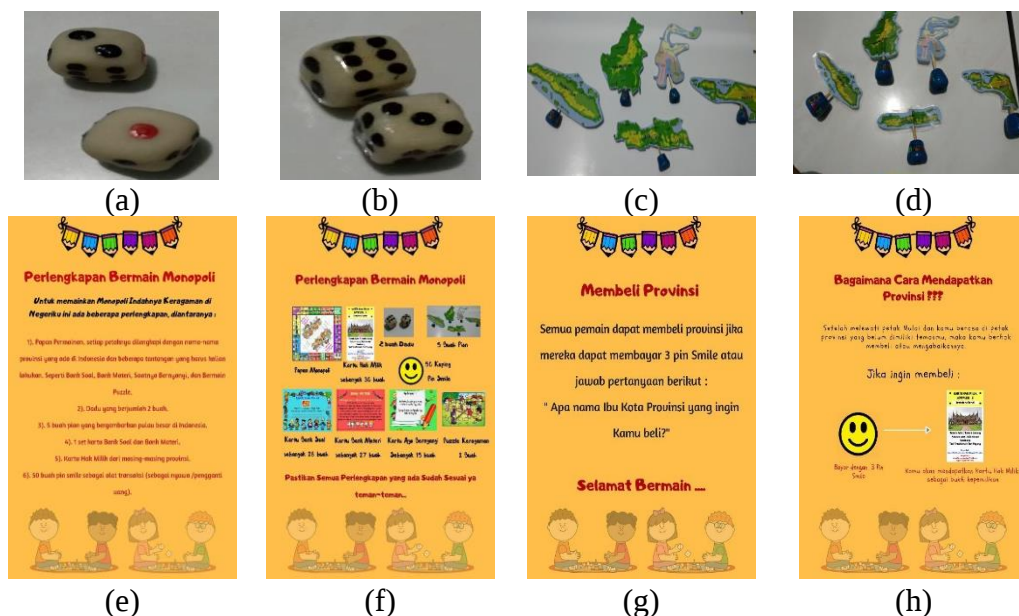
Media permainan monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku yang telah dibuat sesuai dengan desain awal akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Materi pada media permainan monopoli ini divalidasi oleh Dosen Pelajaran IPS yaitu Bapak Andy Ahmad, M.Pd. Pendesainan media pembelajaran ini selanjutnya divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Eva Oktaviana, M.Pd. Validasi media permainan Monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media monopoli yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Jenis Validasi	Jumlah Skor	Kategori
Validasi Materi	4,6	Sangat Baik
Validasi Media	4,8	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi media Permainan Monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku tersebut menunjukkan kategori sangat Baik dan layak untuk dilakukan uji coba. Namun ada beberapa saran yang diberikan oleh para penguji untuk merevisi sedikit media yaitu memperbesar ukuran dadu, memperkecil gambar pada pion, dan memberikan ilustrasi pada buku petunjuk permainan. Hasil revisi Produk dapat dilihat pada Gambar 2,

Setelah divalidasi dan merevisi, media Permainan Monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku selanjutnya diuji coba kepada siswa. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba dalam kelompok kecil berjumlah 4 siswa. Uji coba implementasi ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan, masukan, dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Berdasarkan angket respon siswa terhadap media permainan Monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku didapatkan hasil yang terlihat pada Tabel 3.



Gambar 2. Gambar Desain Produk Sebelum dan Setelah Direvisi

Gambar 2(a) adalah Dadu sebelum direvisi sedangkan 2(b) adalah dadu setelah direvisi. Gambar 2(c) adalah Pion sebelum direvisi sedangkan 2(d) adalah pion

setelah direvisi. Gambar 2(e) adalah Buku Petunjuk Permainan sebelum direvisi sedangkan 2(f) adalah Buku Petunjuk Permainan setelah direvisi.

Tabel 3. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Nomor Responden	Skor Responden	Kategori
R1	4,8	Sangat Baik
R2	4,9	Sangat Baik
R3	4,5	Sangat Baik
R4	4,7	Sangat Baik
Rata-rata	4,7	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Media permainan monopoli dikembangkan dengan maksud dapat meningkatkan konsentrasi siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Media permainan monopoli telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan fasilitas dan lingkungan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang masih suka bermain. Hal ini masuk dalam faktor-faktor yang menentukan tepat atau tidaknya pemilihan media pembelajaran (Indriana, 2011).

Kelayakan produk dijamin dengan menggunakan instrumen angket yang didalamnya terdapat catatan komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan satu kali dikarenakan hasil penilaian sudah menunjukkan kelayakan dan masuk dalam kriteria sangat baik hanya perlu melakukan sedikit revisi dalam penyempurnaan produk.

Pada validasi ahli materi penilaian yang didapat masuk dalam kategori "Sangat Baik". Ada saran yang diberikan oleh validator yaitu media bagus, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain, permainannya pun sudah dikenal siswa, namun penulisan didalam buku petunjuk permainan perlu dipermudah agar siswa memahami cara bermain yang sesuai dengan petunjuk permainan dan dalam penulisan diperlukan tambahan ilustrasi agar tidak monoton tulisan.

Validasi media dilakukan satu kali dikarenakan telah memperoleh kategori "Sangat Baik" sehingga sudah layak untuk digunakan hanya ada beberapa saran optional dari ahli media yaitu memperbesar tulisan dalam petak, merubah ukuran gambar pulau pada pion dan merubah ukuran dadu ke lebih besar.

Pada tahap uji coba peneliti hanya menerapkan pada kelompok kecil dengan melibatkan 4 siswa dari SD Negeri Baktijaya 3 Depok dengan skor 189 dengan rata-rata 4,7 masuk dalam kriteria sangat baik. Tanggapan siswa kelas IV sebagai pengguna media pembelajaran APE tersebut yaitu, mereka sangat senang, tertarik dan tertantang untuk dapat menjawab soal-soal serta menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan monopoli.

Siswa sangat tertarik dan antusias terhadap media permainan monopoli tersebut. Hal ini terlihat dari beberapa komentar mereka saat bermain monopoli serta melakukan beberapa tantangan yang terdapat pada petak monopoli ditambah lagi dengan cara membeli tiap provinsi dengan menjawab soal yang diberikan dan pemberian pin smile setiap melewati petak mulai membuat siswa ingin menjadi

yang terbaik dengan mengumpulkan lebih banyak pin smile dengan cara menerima setiap tantangan yang ada pada petak seperti manfaat media pembelajaran yaitu menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan serta memberikan variasi dalam belajar.(Sanaky, 2013). Terdapat juga kartu materi yang berfungsi memberikan pengetahuan siswa sebagai bekal dalam tantangan selanjutnya. Dan beberapa kali siswa berada di petak bernyanyi dan membuat semua siswa yang bermain bernyanyi bersama. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Badru Zaman yang dikutip oleh Nelva Rolina mengenai fungsi dari Alat Permainan Edukatif (APE).(Rolina, 2012)

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi dan ahli media serta komentar dari siswa kelas IV SD Negeri Baktijaya 3 Depok sebagai pengguna produk tersebut bahwa Media Permainan Monopoli yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS tematik yang bertema “Indahnya Keragaman di Negeriku”.

Adapun petunjuk permainan monopoli Indahnya Keragaman di Negeriku sebagai berikut:

1. Untuk 4 orang pemain yang dipilih oleh guru secara heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kompetensi yang dimiliki siswa.
2. Guru membagikan papan permainan beserta perlengkapannya dalam 1 kotak.
3. Sebelum memulai permainan, kocok terlebih dahulu kartu Bank Soal dan Kartu Bank Materi lalu letakan diatas papan monopoli.
4. Pilih salah satu dari 4 pemain untuk menjaga Bank (pemain tetap bermain).
5. Berikan masing-masing 5 pin *smile* kepada setiap pemain.
6. Semua kartu Hak Milik, Kartu Bernyanyi, dan sisa Pin Smile diberikan kepada petugas Bank.
7. Tentukan pemain pertama dengan cara setiap pemain melempar dadu secara bergantian.pemain yang mendapatkan jumlah dadu paling besar menjadi pemain pertama. Lalu gerakan pion sesuai dengan jumlah dadu.
8. Setiap pemain melewati petak Mulai setiap pemain mendapatkan 1 pin *smile*.
9. Pemain berhak membeli petak provinsi yang belum dimiliki pemain manapun dan harus membaca 1 materi atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemilik provinsi.
10. Jika berada pada petak Bank Soal, Bank Materi, Bermain Puzzle, dan Ayo Bernyanyi setiap pemain wajib mengikuti perintah yang diberikan.
11. Permainan ini berlangsung selama 6 putaran, setelah 6 putaran semua pemain menghitung jumlah pin *smile* yang mereka miliki dan jumlah kartu hak milik yang mereka miliki. Pemain yang memiliki pin *smile* lebih banyak dinyatakan menang dan sebaliknya pemain yang memiliki pin *smile* paling sedikit dianggap kalah.

KESIMPULAN

Media permainan monopoli ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian R&D Model Borg & Gall yang dikutip dalam buku sugiyono terdapat Sepuluh tahap pengembangan. Tahap (1) menentukan potensi dan masalah (2) melakukan pengumpulan data (3) membuat desain produk (4) melakukan validasi desain yang dilakukan satu kali oleh ahli materi yang mendapatkan skor 4,6 dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media dengan skor 4,8 dengan kategori “Sangat Baik” (5)

revisi desain (6) uji produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian kelompok kecil yang dilakukan terhadap 4 siswa (9) revisi produk dilakukan untuk penyempurnaan produk sesuai ahli media dan ahli materi (10) produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan penelitian.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Monopoli dalam proses pembelajaran IPS tema Indahnya Keragaman di Negeriku mendapatkan kategori sangat baik yang berupa hasil skor dari ahli media dan ahli materi dan beberapa pendapat dari siswa SD Negeri Baktijaya 3 Depok.

REFERENSI

- Dwiputra, Dias Hendyanto. *Pengembangan Media Monopoli Penggolongan Hewan Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 5 No. 3. 2016.
- Firdaus, Zuhri. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang*. Malang: Jurnal Pendidikan IPA Vol. 04 No. 03. 2014
- Nur Azizah dan Julianto. *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Surabaya: JPGSD Vol. 1 No . 2. 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press. 2011.
- Rolina, Nelva. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak. 2012.
- AH Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2013.