

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI CIRI-CIRI MAHLUK HIDUP DI MADRASAH IBTIDAIYAH KANIGORO BLITAR

Puji Asmaul Chusna, M. Jamil Hadi Wijaya

PGMI STIT Al Muslihuun Tlogo Blitar

Hasmaul79@gmail.com

Abstract

This study aims to see the feasibility of developing learning media used to solve problems in the thematic learning process for the characteristics of living things to be more effective, interesting and fun. By using the Research and Development (R&D) method, the researcher developed a game-based learning media based on the Borg and Gall procedure using only 4 stages of development that adopted the monopoly game. Through the results of 3 validators, namely material experts at 80.5%, media design experts at 95%, and learning experts at 90%, this research shows that the validation is at a very valid qualification percentage, so this monopoly game-based learning media is very feasible to use. used. This is also evidenced by the results of large-scale pre-test and post-test field trials with 83.6% results.

Keywords: development, media, learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam proses belajar tematik sub tema ciri-ciri mahkluk hidup agar lebih efektif, menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan berdasarkan prosedur Borg and Gall dengan hanya menggunakan 4 tahap pengembangan yang mengadopsi dari permainan monopoli. Melalui hasil dari 3 validator yaitu ahli materi sebesar 80,5%, ahli desain media sebesar 95%, dan ahli pembelajaran sebesar 90% penelitian ini menghasilkan bahwa validasi tersebut berada pada persentase kualifikasi sangat valid, sehingga media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini sangat layak untuk digunakan. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji coba lapangan **pre test** dan **post test** skala besar dengan memperoleh hasil 83,6%.

Kata kunci: pengembangan, media, pembelajaran

Introduction

Mencetak sumber manusia yang berkualitas sangatlah penting, salah satunya melalui pendidikan. Karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kecakapan pengetahuan, nilai, serta tingkah laku yang berguna bagi kehidupannya. Begitu besar peran pendidikan dalam keberlangsungan hidup manusia, karena pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menjadi manusia yang bertanggung jawab, mandiri, berilmu, kreatif, sehat serta berakhhlak mulia oleh karenanya harus

dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Suyadi, 2013: 4).

Peserta didik bukan hanya menjadi objek dalam proses pembelajaran, namun diharuskan menjadi subjek yang lebih aktif, bisa menyaring, menyeleksi, memberi makna dalam semua proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Meskipun pemahaman dan daya tangkap setiap peserta didik berbeda, akan lebih menyenangkan dan termotivasi jika dalam proses pembelajaran guru terlihat menarik saat menyampaikan materi pengetahuan dengan cara yang mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan begitu guru menjalankan tugas sebagai fasilitator harus mampu mengkreasikan pembelajaran yang kreatif serta inovatif dan efisien agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik sehingga tidak menimbulkan kesan monoton dan membosankan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki andil yang sangat penting dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif. Media juga berperan dalam mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan karena akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik terbantu dalam memahaminya.

Salah satu pelajaran yang wajib ada di Madrasah Ibtidaiyah mapun sekolah dasar adalah pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Yang dimaksud pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau digabung (Rusman, 2015: 139). Proses pembelajaran tematik dengan alokasi waktu paling lama dalam sepekan dari pada pembelajaran lain, memacu guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam memvariasikan bahan ajar dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan tema/tujuan pembelajaran. Ini sesuai dengan karakteristik peserta didik seusianya masih senang dalam melihat gambar-gambar yang menarik serta termotivasi kalau dapat dilakukan dengan bermain. Jika hanya mengandalkan buku cetak untuk membuat peserta didik faham dengan materi, maka tidaklah cukup. Mengingat setiap peserta didik berbeda dalam proses penangkapan dalam pemahaman materi.

Hasil observasi awal oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas III pada Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, mendapatkan informasi tentang penggunaan media yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Guru tersebut menyampaikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran selama ini disesuaikan dengan fasilitas serta sarana yang ada di sekolah. Memanfaatkan poster, bagan, atau grafik dan lainnya yang masih bersifat visual. Terutama pada mata pelajaran tematik materi ciri-ciri makhluk hidup. Media yang

dipakai pendidik sebelumnya ialah hanya berupa media gambar 2 dimensi yang kurang bervariatif dan belum mampu menjalaskan dengan maksimal. Dengan terbatasnya media tersebut membuat penyampaian materi dalam pembelajaran kurang menarik dan efektif. Peserta didik mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam pembelajaran, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran tidak maksimal seperti yang diharapkan.

Dari paparan di atas, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran dengan basis permainan pada pembelajaran tematik agar suasana lebih konduisif dan efektif sehingga dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk termotivasi dalam belajar dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran ini mengadopsi dari permainan monopoli, selain mudah dalam memainkannya permainan ini juga relatif banyak digemari oleh peserta didik seusianya.

Berbagai alasan dalam memilih media monopoli, diantara pertimbangannya adalah: banyak digemari oleh peserta didik; lebih menarik dari media sebelumnya yang hanya menggunakan media gambar maupun buku cetak; dengan bermain, akan menambah motivasi dalam belajar; minat dan antusias yang tinggi akan memudahkan mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran; penggunaan media yang mudah bisa memaksimalkan waktu pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terpacu untuk mengadakan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tema Ciri-Ciri Mahkluk Hidup Di Madrasah Ibtidaiyah Kanigoro Blitar". Terkait hal itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli tema ciri-ciri mahkluk hidup di Madrasah Ibtidaiyah Kanigoro Blitar, dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran monopoli tema ciri-ciri mahkluk hidup di Madrasah Ibtidaiyah Kanigoro Blitar.

Research Method

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan bahwa Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam untuk memperbaiki praktik (Nana Syaodih, 2007: 164).

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan nuansa berbeda dalam proses pembelajaran dan melihat nilai perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan

untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang media monopoli untuk kelas III tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

2. Tempat dan waktu penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah di madrasah ibtidaiyah al huda 01 sawentar kanigoro blitar, adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2020

3. Model dan prosedur pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya (Trianto, 2007: 53).

Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan menurut teori *Borg and Gall*. Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya. Akan tetapi, peneliti mengadaptasi menjadi empat tahap, berikut atau langkah yang dilakukan oleh peneliti. Diantara empat tahap tersebut adalah: 1) tahap pra pengembangan, 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap validasi dan revisi, 4) tahap uji lapangan. Berikut pengembangan yang peneliti adaptasi dan yang akan dilakukan:

a. Jenis data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, yaitu:

- 1) Data kuantitatif, dikumpulkan melalui angket penilaian guru mata pelajaran tematik, lembar penilaian ahli desain media pembelajaran, lembar penilaian ahli pembelajaran dan hasil tes belajar peserta didik.
- 2) Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara dari peserta didik dan guru, berupa saran, tanggapan dan masukan dari para ahli dalam memvalidasi media pembelajaran.

b. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah cara-cara yang dipergunakan untuk memperoleh data empiris yang dipergunakan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab terkait suatu permasalahan tertentu, yang dikakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang memberikan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Lexy, 2017: 186). Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran diantaranya mengenai ketersediaan media pembelajaran dan kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran tematik.

2) Observasi

Berdasarkan dari segi proses pelaksanaannya, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan. Metode ini peneliti gunakan untuk mengetahui lebih banyak obyek yang diteliti tentang proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan karakteristik siswa

3) Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi yang dimaksud peneliti adalah data tentang peserta didik dan foto-foto pada proses pengembangan produk maupun pembelajaran peserta didik di MI Mifahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar.

4) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui rangkaian pertanyaan tertulis kepada responden tentang suatu masalah tertentu yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis angket langsung tertutup sebab responden menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dialami oleh responden sendiri serta dalam menjawab responden tinggal memilih jawaban yang tersedia. Hal ini peneliti gunakan untuk mendapatkan media visual dan hasil belajar.

Angket juga diberikan kepada 3 validator untuk mencapai pengembangan produk yang lebih maksimal dalam tiap tahapan sebagai bahan revisi. 3 validator tersebut adalah: 1) ahli materi

pembelajaran; 2) ahli desain media pembelajaran; 3) ahli pembelajaran.

c. Teknik analisis data

Teknik perhitungan nilai rata-rata merupakan cara untuk menganalisa data kualitatif dari hasil validasi para ahli dan untuk mendapatkan nilai akhir untuk instrument yang didapatkan. Dengan menggunakan rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P= Persentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum X_i$ = jumlah jawaban tertinggi

100= bilangan konstan

Dalam pengambilan keputusan dan memutuskan makna untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi prosentase yang memiliki kriteria sebagai berikut (Sugiyon, 2009:93):

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
8	Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi
0	-
1	
0	
0	
6	Cukup valid, cukup menarik / tidak revisi
0	-
7	
9	
4	Kurang valid, kurang menarik / revisi
0	-
5	
9	
0	Tidak valid, tidak menarik / revisi
-	
3	
9	

Dengan kriteria tabel diatas, media pembelajaran tematik dinyatakan valid jika mencapai kriteria skor minimal 60 dari seluruh komponen yang terdapat dalam angket penilaian validasi dari ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan hasil uji coba lapangan dari siswa. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid. Sedangkan Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

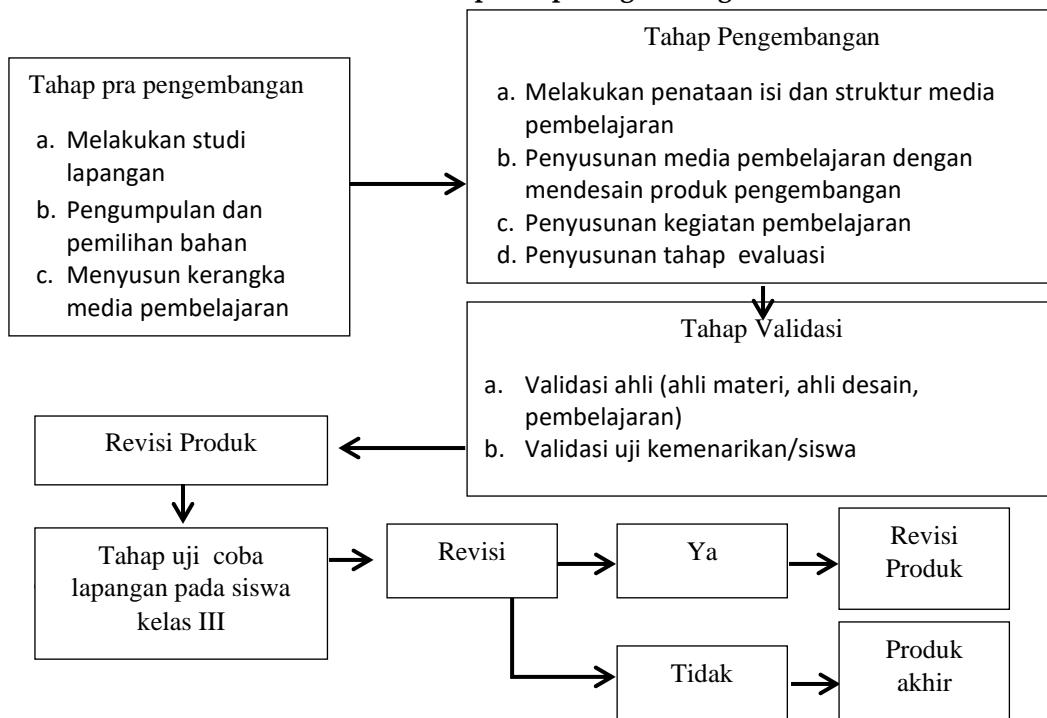
Tabel 2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Siswa

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

Results and Discussion

Dalam proses pengembangan media, diperoleh sebuah desain media pembelajaran berupa media pembelajaran monopoli tematik. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan prosedur yang harus dikerjakan secara berurutan.

Gambar 1 Tahap-tahap Pengembangan



1. Tahap Pra-Pengembangan Produk

Sebelum pada tahap pengembangan produk langkah awal adalah mempelajari atau mendalami karakteristik materi yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan diperlukan rancangan pengembangan media pembelajaran, langkah yang dilakukan dianataranya adalah:

a. Melakukan studi lapangan

Studi lapangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, menganalisis kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran kelas III. Kegiatan ini dilakukan dengan proses wawancara kepada guru kelas III kemudian observasi bahan ajar, media yang digunakan dalam pembelajaran tematik kelas III.

b. Wawancara

Dari hasil wawancara yang dijelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar belum bervariatif dan masih kurang, sehingga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas yang kurang menarik dan menjemuhan. Maka dari itu, pengembangan media sangat dibutuhkan untuk membantu permasalahan tersebut.

c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran tematik sudah mengacu pada kurikulum 2013, hanya saja kurangnya media yang mendukung sehingga terkesan menjemuhan siswa dan siswa belum faham betul yang dipelajari karena bersifat monoton tanpa ada media yang mendukung dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan mempengaruhi siswa dalam pemahaman kosep.

d. Pengumpulan Data dan Pemilihan Bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli tematik. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada Madrasah tersebut. Hasil dari proses pengembangan tersebut berupa gambar dan komponen-komponen yang real atau nyata.

e. Menyusun Kerangka

Penyusunan kerangka media permainan media pembelajaran monopoli tematik untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langkah pembelajaran dari kompetensi yang nantinya dijadikan buku panduan.

2. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat nyata yaitu media pembelajaran monopoli tematik. Dalam

mengembangkan materi peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas III dan beberapa pihak yang berkompeten dapa mata pelajaran tematik. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini bukanlah materi yang secara rumit yang disajikan kesiswa. Materi yang ada pada media ini berupa materi yang mengarah pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Tahap Validasi dan Revisi

Data validasi produk pengembangan media pembelajaran monopoli tematik dilakukan dalam 3 tahap. Tahap pertama dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai ahli materi. Tahap kedua validasi diperoleh dari hasil penilaian produk pengembangan media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli desain. Tahap ketiga diperoleh dari penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran tematik sekaligus wali kelas, kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar sebagai ahli pembelajaran. Pada tahap ini akan dijelaskan hasil validasi dari ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran:

a. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pelajaran tematik yaitu berupa media pembelajaran tematik. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket beserta deskripsi penilaian.

Komponen yang menjadikan intrumen dalam penialain tersebut diantaranya adalah: kesesuaian antara media pembelajaran dengan kompetensi inti, dasar, tujuan; manfaat media dengan penambahan wawasan pengetahuan peserta didik; ketepatan kaidah bahasa yang digunakan; kemudahan penggunaan media dalam memahami materi pembelajaran; kebermaknaan media dalam menyampaikan materi; kejelsana dalam memudahkan menyampaikan informasi.

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli meteri, langkah berikutnya yang dilakukan setelah data teruji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung presentase tingkat kevalidan. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap media monopoli yang dikembangkan.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{49}{80} \times 100\%$$

$$P = 61,25 \%$$

Keterangan:

P= Persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_1$ = jumlah jawaban tertinggi

100= bilangan konstan

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 61,25%, jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan tidak revisi. Akan tetapi peneliti kurang puas dengan hasil tersebut, sehingga peneliti akan merevisi dan validasi ulang.

Revisi pengembangan media ajar berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli tematik sudah baik dan layak digunakan. Akan tetapi perlu diadakan pengkajian ulang dan akan direvisi oleh peneliti guna penyempurnaan komponen media dan materi pelajaran tematik sebelum di uji coba lapangan. Hasil penilaian dari ahli materi yang kedua mendapatkan nilai sebesar 80,5% jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi kedua berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan tidak revisi.

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain pelajaran tematik yaitu berupa media pembelajaran monopoli tematik. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket beserta deskripsi penilaian.

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validator oleh ahli desain yang dilakukan setelah data teruji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung presentase tingkat kevalidan.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{66}{80} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Keterangan:

P= Persentase kelayakan

Σx = jumlah jawaban penilaian

Σx_1 = jumlah jawaban tertinggi

100= bilangan konstan

Hasil penilaian dari ahli desain mendapatkan nilai sebesar 80%, jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan tidak revisi.

Akan tetapi validator memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan, diantaranya adalah sebagai berikut: 1)Belum ada peraturan permainan; 2) Warna kartu soal kurang sesuai; 3) Gambar begraund lebih ternsparan; 4) Kartu hak milik belum ada.

Sehingga dari hasil validasi petama penilaian dan review oleh ahli media pembelajaran dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media dan materi pelajaran tematik sebelum di uji coba lapangan. Dengan demikian pada validasi kedua mendapatkan nilai sebesar 95%, jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan tidak revisi. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran monopoli tematik sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli desain.

c. Hasil validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran pelajaran yaitu berupa media pembelajaran tematik. Berdasarkan data kuantitatif hasil validator guru bidang studi, langkah berikut yang dilakukan setelah data teruji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung presentase tingkat kevalidan.

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{63}{70} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

P= Persentase kelayakan

Σx = jumlah jawaban penilaian

Σx_1 = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

Menunjukkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 90%, jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid.

4. Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap analisis data atau informasi yang diperoleh dari dosen ahli dalam bidangnya dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dibilang valid maka peneliti tidak perlu merevisi produk dan produk siap diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid, maka media tersebut harus dilakukan revisi kembali.

a. Uji Coba Skala Kecil (*Small Group Evaluation*)

Uji coba skala kecil terhadap media monopoli tematik dilakukan setelah tahapan proses validasi selesai dan menunjukkan bahwa media monopoli tematik layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi. Uji coba skala kecil melibatkan 11 siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar pada tanggal 3 Juni 2020.

Hasil dari penilaian skala kecil mendapatkan nilai sebesar 85%, jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat menarik.

b. Uji Coba Skala Besar (*Field Evaluation*)

Uji coba kelompok kecil terhadap media monopoli tematik dilakukan setelah tahapan proses uji coba skala kecil selesai. Uji coba skala besar melibatkan 25 siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar pada tanggal 16 Juni 2020.

Hasil dari penilaian skala besar mendapatkan nilai sebesar 93.3%, jika dicocokan dengan tabel kriteria kemenarikan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat menarik. Peningkatan data pada skala kecil dan skala besar dapat disimpulkan dalam grafik berikut:

5. Hasil pre test dan post test

Produk pengembangan diujikan kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01. Peneliti mengambil keseluruhan siswa yang berjumlah 25 siswa. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas III

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	AW	70	80
2	AFA	65	80
3	AJP	60	75
4	AZN	65	85
5	DRY	70	85
6	DZF	75	90
7	EMR	70	90
8	HS	75	90
9	LNA	70	80
10	MAH	80	90
11	MRT	90	100
12	MIP	70	80
13	NUH	60	80
14	PAC	75	90
15	RSK	60	80
16	RWA	60	70
17	RTU	60	80
18	STI	65	90
19	SPA	60	80
20	SKL	75	95
21	TUK	70	80
22	WI	60	75
23	WS	65	80
24	ZM	65	80
25	ZA	65	85
Jumlah		1700	2090
Rata-rata		68	83,6
Persentase		68 %	83,6%

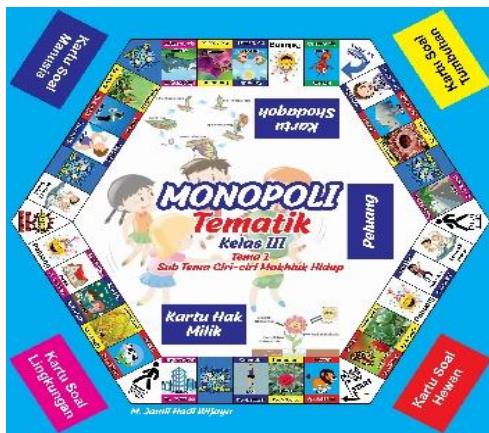
Setelah dilakukan uji coba produk berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *pos test* yang diberikan kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Centong 01. Didapatkan nilai rata-rata post test hasil belajar siswa menunjukkan angka 83,6% sedangkan hasil belajar siswa pada *pre-test* menunjukkan angka 68%. Dari hasil *pre-test* dan *pos test* didapat peningkatan. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran monopoli tematik ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Dengan menggunakan media pembelajaran ini juga siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan memiliki rasa motivasi yang tinggi saat mengerjakan soal-soal yang terdapat dimedia permainan tersebut. Spesifikasi dalam pengembangan produk media pembelajaran monopoli tematik ini terdiri dari beberapa macam, diantaranya:

a. Papan

Desain papan media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan sangatlah berbeda dengan desain papan monopoli pada umumnya. Papan monopoli pada media ini memiliki warna yang bervariasi yang berfungsi agar media pembelajaran menjadi

lebih menarik. Pemilihan warna dilakukan sesuai dengan karakteristik anak. Warna yang dipilih menggunakan warna yang terang. Warna ungu untuk kotak mutan manusia, warna kuning untuk kotak muatan tumbuhan, warna pink untuk kotak muatan lingkungan dan prakarya Selain itu, gambar yang terdapat pada papan monopoli tematik ini dipilih sesuai tema pembelajaran tematik yaitu ciri-ciri makhluk hidup. Pemilihan gambar pada masing-masing kotak juga disesuaikan dengan muatan pelajaran yang ada pada tema.

Gambar 2. Papan media pembelajaran monopoli tematik



b. Dadu

Dadu pada media monopoli tematik ini menggunakan dadu *dodecahedron*. Dadu ini berbentuk segi lima sama sisi yang berjumlah 12 sisi. Pemilihan dadu bentuk dodecahedron ini didasarkan pada beberapa alasan.

- 1) Pertama, pada dadu ini menggunakan angka dengan rentan 1 sampai 12, hal ini akan menambah kesempatan pemain dalam berjalan pada bidak yang lebih jauh. Pada dasarnya pemilihan dadu *dodecahedron* pada media monopoli tematik ini adalah untuk menambah daya tarik dan orisinalitas media pembelajaran.
- 2) Kedua dadu ini memiliki bentuk yang unik, tidak seperti bentuk dadu pada umumnya yaitu berbentuk kubus, sehingga akan menambah inovasi dari media pembelajaran.
- 3) Ketiga, pada dadu ini menggunakan berbagai warna yang berfungsi untuk menambah daya tarik media.

c. Pion

Pion atau orang-orangan digunakan untuk mengindikasikan posisi pemain pada kotak/petak tertentu yang terdapat pada permainan monopoli tematik. Pion pada media pembelajaran

monopoli tematik ini menggunakan pion dari plastik. Pemilihan pion dari plastik ini karena bahan kayu yang awet.

d. Kartu Hak Milik

Kartu hak milik dalam media monopoli tematik ini adalah sebuah kartu yang digunakan untuk menunjukkan kepemilikan suatu kotak atau petak oleh seorang pemain. Selanjutnya warna kartu hak milik ini disesuaikan dengan warna kotak/petak pada masing-masing muatan pelajaran.

e. Kartu Soal

Kartu soal yang dimaksud dalam permainan ini adalah kartu yang berisi soal-soal muatan pelajaran tertentu yang materinya sesuai dengan tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup.

f. Kartu Peluang

Kartu peluang dalam permainan monopoli tematik ini mirip dengan kartu kesempatan pada permainan monopoli pada umumnya. Pada kartu ini berisi kesempatan/peluang untuk para pemain mendapatkan bonus. Diantaranya adalah peluang untuk mendapatkan uang zakat, maju beberapa langkah, ataupun kembali ke start.

g. Kartu Iuran Shodaqoh

Kartu iuran shodaqoh ini jika dalam permainan monopoli pada umumnya seperti dana umum. Misalnya saja iuran kebersihan, iuran untuk teman yang sedang sakit, dan lain sebagainya.

h. Uang-uangan

Uang-uangan dalam permainan ini terdiri dari beberapa pecahan uang diantaranya adalah pecahan Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, Rp 10.000, Rp 20.000, Rp 50.000, dan pecahan Rp 100.000.

Conclusion

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg & Gall*. Langkah penelitian yang sudah dilaksanakan dalam penelitian ini adalah: pra research, pengumpulan data, perancangan desain media, validasi produk, revisi produk, uji skala kecil, uji skala besar, dan produk akhir. Media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, praktisi media, dan praktisi materi dengan persentase validasi penilaian berada pada kriteria sangat valid. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 80,5%. Hasil penilaian dari ahli desain mendapatkan nilai sebesar 95%, Hasil penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 90%. Jika dicocokan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil

validasi tersebut berada pada kualifikasi sangat valid, sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak untuk digunakan.

Suggestion

Berdasarkan hasil penelitian, maka media pembelajaran monopoli efektif digunakan pada pembelajaran tematik subtema ciri-ciri makhluk hidup dengan lebih memperjelas materi siri-ciri makhluk hidup agar siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Terutama produk media ini membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi Tematik, karena media berupa model permainan. Selain itu media pembelajaran monopoli dapat dikembangkan lagi dengan perencanaan yang lebih matang diantaranya; (1) komponen penyajian media yang lebih menarik; (2) komponen isi yang lebih lengkap. Sehingga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

References

- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja ProsdaKarya.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA,
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2013). *Setrategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.