PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PENGETAHUAN (MONPEN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN TARI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Cindra Pradena[1], Singgih Adhi Prasetyo[2], Veryliana Purnamasari [3]
[1,2,3]PGSD Universitas PGRI Semarang
[1]cindrapradena01@gmail.com,
[2]singgihadhi@upgris.ac.id, [3]verylianapurnamasari@upgris.ac.id

ABSTRACT

The problem in this research is that the social studies subject is one of the learning content where in the learning process some students lack focus so that the learning process does not attract their interest in learning, so learning media is needed that involves students in the learning process. The objectives to be achieved in the research are to find out the procedures for developing Knowledge Monopoly media, to find out the validity and practicality of Knowledge Monopoly media. The type of research used in the research is Research and Development (RnD). The data collection techniques used were interviews and questionnaires, while the data analysis techniques used qualitative descriptive and quantitative descriptive. The research results showed that the Knowledge Monopoly media was suitable for use with a media expert validation score percentage of 96% with the criteria of strongly agreeing and a material expert score of 77% with the criteria of strongly agreeing. The results of the teacher response questionnaire as a result of media practicality obtained an average percentage score of 92.8% with the criteria of strongly agree, while the percentage obtained for the response questionnaire from class IVB students at SDN Gemah Semarang was 95.3% with the criteria of strongly agree. From the results obtained, it can be concluded that the Knowledge Monopoly media is feasible and practical to use.

Keywords: development, instructional media, social studies learning

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS menjadi salah satu muatan pelajaran yang dalam proses belajarnya beberapa siswa kurang fokus sehingga dalam proses pembelajaran tidak menarik minat belajarnya, maka dibutuhkan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yaitu untuk mengetahui prosedur mengembangkan media Monopoli Pengetahuan, mengetahui kevalidan, dan kepraktisan media Monopoli Pengetahuan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Develompment (RnD).* Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket, sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuntitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa media Monopoli Pengetahuan layak digunakan dengan perolehan presentase skor hasil validasi ahli media sebesar 96% dengan kriteria sangat setuju dan nilai ahli materi sebesar 77% dengan kriteria sangat setuju. Adapun hasil angket respon guru sebagai hasil kepraktisan media memperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 92,8% dengan kriteria sangat setuju, sedangkan perolehan presentase angket respon siswa

kelas IVB SDN Gemah Semarang yaitu 95,3% dengan kriteria sangat setuju. Dari hasil yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Pengetahuan layak dan praktis digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran , Pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Hasanah, dkk (2018:204) pendidikan merupakan salah satu faktor dan bagian penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga menjadi aspek untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas yang nantinya mampu menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang.

Menurut Zamroni dalam Islamiyah (2017) peningkatan kualitas dalam pendidikan memang harus dilakukan secara terus-menerus yang dilakukan melalui peningkatan proses pembelajaran dan faktor-faktor pendukung. Jika pada saat proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka tujuannya akan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Hasil belajar yang akan diperoleh optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam dunia pendidikan dapat menjadi lebih bermakna sehingga aspek penting akan mempengaruhi kemajuan bangsa Indonesia. Maka dari itu pemerintah pada akhirnya mengikuti arah perkembangan dunia pendidikan. Karena pendidikan pada dasarnya dirumuskan dari sudut pandang normatif yang artinya pendidikan dapat dilihat melalui sebuah peristiwa. Yang dalam proses peristiwa ini merupakan sebuah kegiatan praktis yang berlangsung dalam proses pembelajaran itu.

Pendidikan sekarang ini harus mampu untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman. Menurut Nuritta (2018:172) perkembangan teknologi memiliki dampak terhadap bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran tidak akan lepas oleh media, metode, ataupun hasil belajar. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk memberikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Peran guru dalam setiap proses pembelajaran masih menjadi aspek yang penting. Maka guru diharapkan mampu untuk mencipatakan sebuah proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang mana dalam berjalannya waktu akan membutuhkan pembaharuan dan

pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajarannya. Dalam hal ini media pembelajaran menjadi bagian penting yang harus diperhatikan oleh guru. Menurut Nuritta (2018:171) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses belajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas.

Pembelajaran IPS dikelas IVB SDN Gemah Semarang menjadi salah satu muatan pelajaran yang dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus karena dalam pembelajaran tidak menarik minat belajarnya, maka dibutuhkan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu monopoli yang diharapkan mampu menjadi alternatif bagi guru sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Magdalena, dkk (2021) media pembelajaran merupakan alat bantu bagi pendidik untuk mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang efesien dan efektif, juga mampu untuk menyerdahanakan masalah menyampaian hal-hal yang baru atau yang asing bagi peserta didik.

Media ini dikembangkan dari permainan monopoli untuk menjadi media pembelajaran. Media ini akan dilakukan secara berkelompok yang disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas media ini berisi materi pada mata pelajaran yaitu Keberagaman Indonesia dengan fokus utama mengenai tarian yang ada di Indonesia, dilengkapi materi yang relevan yang disertai dengan gambar visual, dan terdapat beberapa kartu yang terdiri dari kartu soal maupun kartu-kartu pendukung lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran untuk merangsang dan menarik minat siswa. Berdasarkan latar belakanng yang sudah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Pengetahuan (MONPEN) Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Tari Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan peneliti adalah metode Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut Sukmadinata (2017:164) adalah suatu rangkaian dari sebuah proses untuk mengembangkan suatu

produk dan menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Brog and Gall dalam Sugiyono (2016:9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvaidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Model yang digunakan dalam pengembangan media Monopoli Pengetahuan yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*.

Jenis data berupa analisis data deskriptif kualitatif yang berupa saran dan kiritik dari ahli media dan ahli materi. Data deskrptif kuantitatif menganalisis hasil kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket. Wawancara menurut Sudaryono (2017:222) wawancara ditujukan untuk memperoleh data dari individu yang dapat dilakukan secara individual. Angket yang digunakan angket analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon siswa.

Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui kelayakan dari validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Untuk menghitung hasil validasi yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon guru, sebagai berikut:

$$\text{P} = \frac{Jumlah\ Skor\ Total\ (x)}{Skor\ Maksimal\ (xi)} \text{ x } 100\%$$

(sumber: Arikunto)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan yaitu Monopoli Pengetahuan sebagai media pembelajaran dengan metode permainan. Tahap penelitian ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemation, Evalution*):

Analysis (Analisis)

Dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Design (Perencanaan)

Dalam tahap ini dilakukan untuk membuat atau menentukan bentuk, isi, maupun komponen pada

Monopoli Pengetahuan. Adapun rancangan media Monopoli Pengetahuan berupa beberapa komponen yang menarik seperti kotak monopoli yang berisi dua belas provinsi di Indonesia, disertai dengan kartu-kartu yang terdiri dari dua belas kartu pengetahuan tari dari dua belas provinsi di Indonesia, dua belas kartu kesempatan, sepuluh kartu lagu yang terdiri dari lima lagu nasional dan lima lagu daerah, sepuluh kartu kuis, bidak, rolet sebagai pengganti dari dadu.

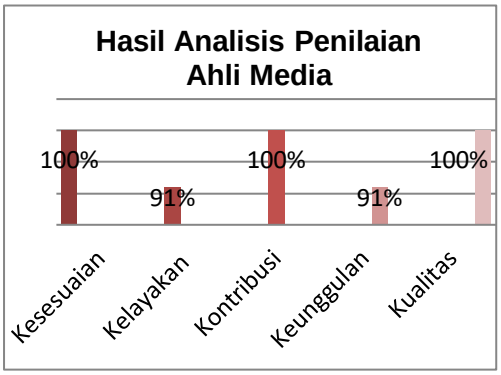
No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Peroleh	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian	8	8	100%	Sangat Setuju
2.	Kelayakan Produk	11	12	91%	Sangat Setuju
3.	Kontribusi Produk	8	8	100%	Sangat Setuju
4.	Keunggulan Produk	11	12	91%	Sangat Setuju
5.	Kualitas Produk	20	20	100%	Sangat Setuju
P= $\frac{JumlahSkor}{SkorMaksimal}$ **x 100%** **= $\frac{58}{60}$ x 100% = 96%**					**Sangat Setuju**

Development (Pengembangan)

Dalam tahap ini media Monopoli Pengetahuan yang telah dirancang kemudian dibuat secara konkret. Setelah itu dilakukan validasi oleh validasi ahli media dan ahli materi berdasarkan penilaian pada angket yang telah dibuat bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap media yang telah dibuat untuk dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Validator ahli media dilakukan oleh Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd. validasi diperoleh hasil presentase sebesar 96% dengan kategori sangat setuju.

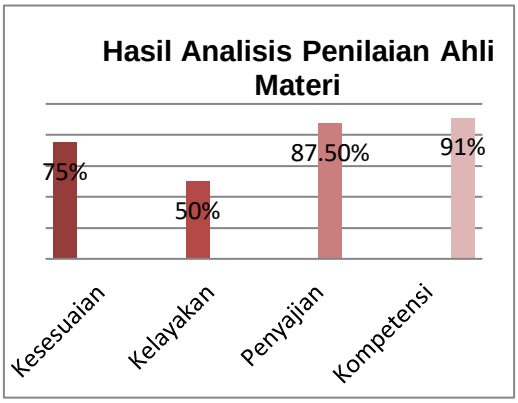
Tabel 1 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media



Grafik 1 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

Validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd. validasi diperoleh hasil presentase sebesar 77% dengan kategori sangat setuju.

Tabel 2 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi



Grafik 2 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Peroleh	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian	6	8	75%	Setuju
2.	Kelayakan	4	8	50%	Cukup
3.	Penyajian	7	8	87,5%	Sangat Setuju
4.	Kompetensi	11	12	91%	Sangat Setuju
P= $\frac{JumlahSkor}{SkorMaksimal}$ **x 100%** **= $\frac{28}{36}$ x 100% = 77%**					**Sangat Setuju**

Implementation (Implementasi)

Dalam tahap ini dilakukan uji coba media Monopoli Pengetahuan yang telah dikembangkan dan di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media Monopoli Pengetahuan ini di ujicobakan pada kelas IVB SDN Gemah Semarang yang berjumlah 24 anak dan dilakukan secara berkelompok.

Evaluation (Evaluasi)

Dalam tahap ini merupakan tahap akhir dan merupakan tahap untuk melihat respon guru dan respon siswa setelah menggunakan media Monopoli Pengetahuan. Evaluasi respon guru dan respon siswa diberikan angket untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media Monopoli Pengetahuan. Adapun hasil penilaian angket respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat setuju dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No.	Nama Siswa	Skor	Skor Ideal
1.	Adam Eka Putra	8	8
2.	Ayunina Zakhira	8	8
3.	Ainindya Putri	5	8
4.	Alke	8	8
5.	Dafa Narendra	7	8
6.	Galih Adhi	8	8
7.	Habil Rahmadani	8	8
8.	Hanif	8	8
9.	Jessica Damayanti	8	8
10.	Julia Karunia	8	8
11.	Kanaya Dheyalova	8	8
12.	Kayla Athayanda	8	8
13.	Muhammad Prabu Narendra	6	8
14.	Muhammad Satria	7	8
15.	Nabila Maulida	8	8
16.	Nadia Abigail	8	8
17.	Najla Nur Fauziah	8	8
18.	Niswara M.S	8	8
19.	Nayla Azzahra	8	8
20.	Rico Eka P	7	8
21.	Satria Al Rizki	8	8
22.	Setiawan Aji Nugroho	8	8
23.	Shila Rahma A	8	8
24.	Yusuf Ali W	8	8
Jumlah		**184**	**192**
Rata-rata		$\frac{184}{192}$ **x100% = 95,8%**	

Hasil angket respon siswa memperoleh hasil presentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat setuju.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Penerapan Media Monpen dapat memberikan memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.	4
2.	Media Monpen membantu siswa memahami materi tentang Keberagaman khususnya tari di Indonesia.	4
3.	Penerapan Media Monpen dapat menarik minat belajar siswa pada materi Keberagaman Indonesia khusunya tari di Indonesia.	3
4.	Penerapan Media Monpen dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran di kelas.	4
5.	Penerapan Media Monpen dapat menghidupkan suasana belajar siswa.	4
6.	Informasi yang tersaji dalam Media Monpen mudah sudah baik dan mudah dimengerti.	3
7.	Media Monpen dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di kelas.	4
Jumlah		**26**
P= $\frac{JumlahSkor}{SkorMaksimal}$ **x100% =** $\frac{26}{28}$ **x100% = 92,8%**		**92,8%**
Kriteria Penilaian		**Sangat Setuju**

Tabel 4 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan diatas, maka dapat disimpulkan pengembangan media Monopoli Pengetahuan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan pada media Monopoli Pengetahuan dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mendapatkan konsep media pembelajaran yang menarik. Kemudian dihasilkan media Monopoli Pengetahuan untuk materi Keberagaman Indonesia khususnya tari di Indonesia. Monopoli Pengetahuan yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, memiliki komponen seperti kartu-kartu guna menunjang media Monopoli Pengetahuan yang mampu menarik minat belajar siswa di dalam pembelajaran.

2. Uji validitas oleh ahli media dan ahli materi guna mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan uji coba lapangan. Setelah dilakukan uji coba lapangan. Rincian perhitungan hasil validasi ahli media dan ahli materi adalah untuk penilaian ahli media dari Prasena Arisyanto, M.Pd. memperoleh hasil presentase 96% dengan kategori "Sangat Setuju". Sedangkan untuk ahli materi dari Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd. memperoleh hasil presentase 77% dengan kategori "Sangat Setuju". Dari hasil validasi yang telah dilakukan maka dapat dinyatakan bahwa media Monopoli Pengetahuan valid dan layak digunakan.

3. Uji kepraktisan Media Monopoli Pengetahuan praktis digunakan dalam pembelajaran kelas IV dibuktikan dengan hasil analisis respon siswa kelas IVB SDN Gemah Semarang memperoleh hasil presentase 95,3% dengan kategori "Sangat setuju" dan respon guru dengan memperoleh hasil presentase 92,8% dengan kategori "Sangat Setuju". Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Pengetahuan layak dan praktis digunakan sesuai kebutuhan guru, media mudah digunakan, serta meningkatkan antusias siswa.

Setelah dilakukan penelitian, saran yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media Monopoli Pengetahuan dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi

sehingga dapat meningkatkan antusias dan keaktifan dalam pembelajaran.

2. Media Monopoli Pengetahuan dapat dijadikan referensi bagi sekolah untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung proses pembelajaran dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Pendidikan*. Yogyakarta: PT RIENEKE CIPTA

Hasanah, U. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak,5 (1), 20.

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains,3(2), 312–325.

Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.

Hasanah, U. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak,5(1), 20.

Islamiyah, T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial), 4 (1), 37.

Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok:PT RajaGrafindo Persada.

Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.