

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BAHASA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA TEMA MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN KELAS II SEMESTER 2SDN 050656 STABAT TA.2019/2020

Tifani Audina¹, Laurensia Masri Perangin Angin², Sorta Simanjuntak³

Universitas Negeri Medan

¹audinatifani@gmail.com, ²laurensiamasripa@gmail.com

Abstract: Research on the development of language monopoly game media was carried out by researchers due to the lack of use of game media as teacher learning media in the learning process in class II SDN 050656 Stabat. The lack of innovation and creativity of the teacher makes the learning process only using the lecture method. This study aims to develop language monopoly game media and determine the feasibility of this learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method developed by Borg and Gal. The research and development procedure that the researcher will use refers to the 4D development model, namely: Define, Design, Development and Dissemination. Data collection techniques in this study were to use: material expert questionnaire, media design expert questionnaire and learning expert questionnaire to determine the feasibility of language monopoly media. Based on the results of data analysis after the product was validated by the validator, the language monopoly game media met the appropriate criteria with the percentage of learning material experts at 89%, learning media design experts at 94%, and the results from learning experts of 96%. The language monopoly game media is suitable for use as a thematic learning medium for caring for animals and plants.

Keywords: Development, Learning Media and Language Monopoly.

Abstrak: Penelitian pengembangan media permainan monopoli bahasa dilakukan oleh peneliti dikarenakan masih kurangnya penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran guru dalam proses pembelajaran di kelas II SDN 050656 Stabat. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru menjadikan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli bahasa dan mengetahui kelayakan media pembelajaran ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh *Borg and Gal*. Prosedur penelitian dan pengembangan yang akan digunakan peneliti mengacu pada model pengembangan 4D, yaitu: *Define, Design, Development* dan *Dissemination*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan: angket ahli materi, angket ahli desain media dan angket ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media monopoli bahasa. Berdasarkan hasil analisis data setelah produk divalidasi oleh validator, media permainan monopoli bahasa memenuhi kriteria layak dengan persentase ahli materi pembelajaran sebesar 89%, ahli desain media pembelajaran sebesar 94%, dan hasil dari ahli pembelajaran sebesar 96%. Media permainan monopoli bahasa layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik tema merawat hewan dan tumbuhan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran dan Monopoli Bahasa.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinyaa, masyarakat, bangsa dan negara. Pada pengertian pendidikan di atas terdapat dua konsep pendidikan yang

saling berkaitan satu sama lain, antara belajar (Learning) dan pembelajaran (Instruction). Belajar bersumber pada kegiatan peserta didik dan pembelajaran bersumber pada kegiatan pendidik dan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran di kelas terdapat banyak komponen yang saling mempengaruhi. Arsyad (2011:15) Dua unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Keterpaduan komponen-komponen tersebut akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam nilai prestasi peserta didik.

Media pembelajaran dapat menimbulkan stimulus/menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Talizaro (2018:104) Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan mengembangkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Adapun media yang seharusnya baik digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa. Oleh sebab itu materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan guru harus menarik, guru perlu memperhatikan unsur-unsur pengembangan media pembelajaran ini antara lain tentang bagaimana kemampuan untuk menampilkan teks, gambar dan animasi dengan desain yang indah.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2019 di kelas II SD Negeri 050656 Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara terhadap aktivitas belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak ada keaktifan peserta didik didalam kelas serta minimnya media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa dalam hal

pemanfaatan media pembelajaran. Guru tidak menggunakan media sebagai saran belajar. Guru masih mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik menjadi membosankan. Penerapan metode ceramah oleh guru, menyebabkan peserta didik kurang mengembangkan kemampuannya dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan. Padahal sangat diperlukan suatu alat bantu untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran dengan metode permainan dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan media pembelajaran menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar peserta didik dan media permainan ini diharapkan biasa membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan survei ke toko buku untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran bahasa berbasis tematik. Dari hasil survei tersebut, diperoleh hasil bahwa ketersediaan media pembelajaran bahasa berbasis tematik yang bisa diperoleh sangat sedikit, dan tidak ada media mengajar bahasa berbasis tematik dengan menggunakan media permainan. Media permainan merupakan sebuah alat sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada peserta didik dalam pembelajara, karena dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran.

Peneliti juga mengamati bahwa anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal di dunia. Adapun karakteristik permainan ini adalah warnanya yang menarik, desain bentuk yang mudah dimainkan dan cara

bermainnya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini merupakan media berbasis permainan yang terinspirasi permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena termasuk dalam permainan yang relatif digemari dan mudah dimainkan oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran ini pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan menggunakan media pembelajaran ini akan berpusat pada siswa. Karena siswa dituntut menguasai materi dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam pembelajaran tematik Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan agar dapat disampaikan menggunakan media permainan monopoli, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media ini dapat digunakan untuk kelas II Semester 2.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan disebut dengan R&D (Research & Development).

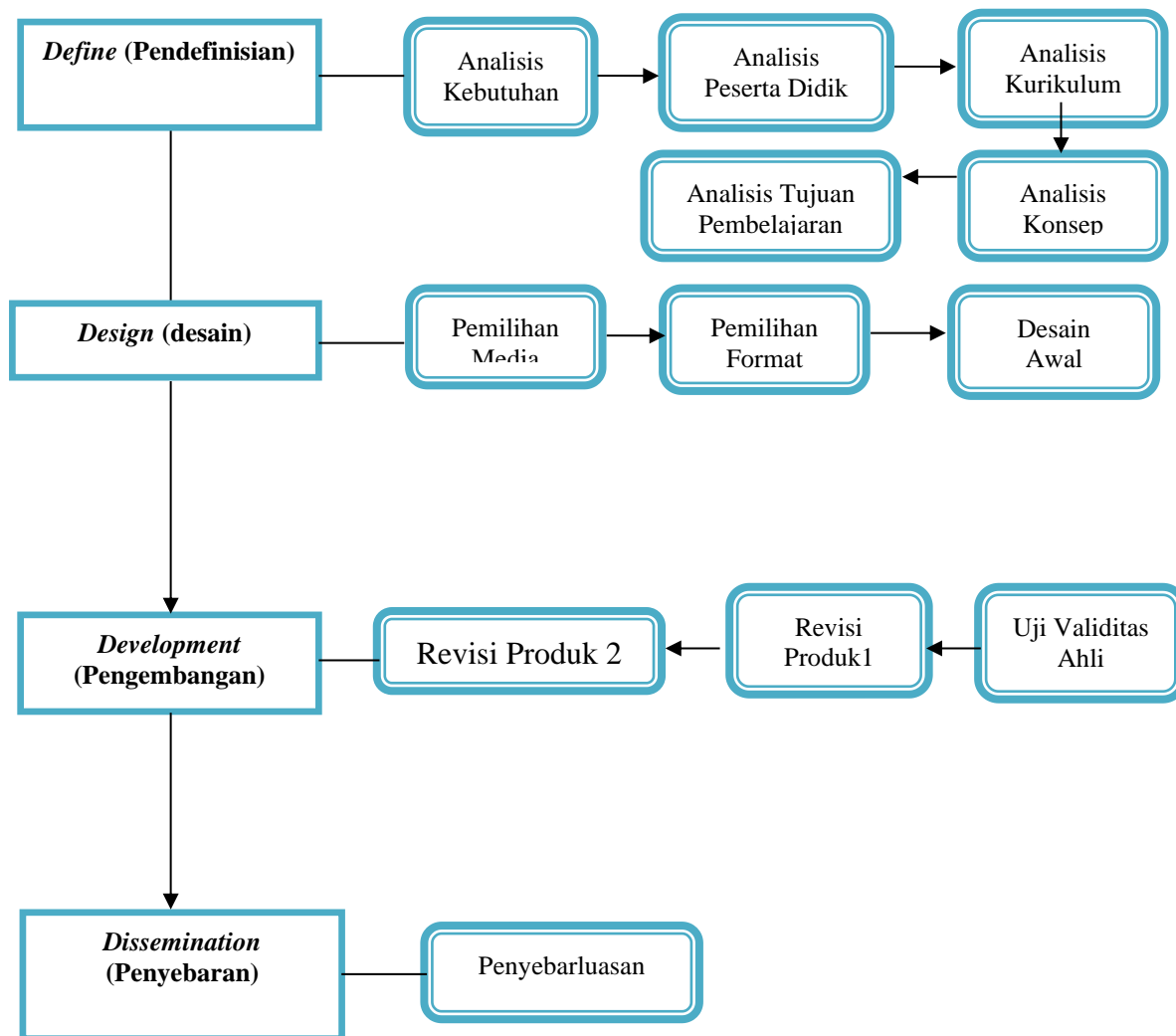
Menurut Sugiono (2017:34) Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah sebuah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Adapun model atau prosedur penelitian dan pengembangan yang akan digunakan peneliti mengacu pada model pengembangan 4D, yaitu: Define, Design, Development dan Dissemination. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 050656 Stabat. Jalan Perniagaan No. 71, Stabat Baru, Kec. Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Tepatnya pada siswa kelas II SD Semester II tahun ajaran 2019/2020. Waktu Penelitian direncanakan akan dilakukan dari bulan Juni sampai Agustus 2020. Subjek penelitian ini adalah sebanyak 21 siswa/siswi kelas II SD Negeri 050656 Stabat Kabupaten Langkat tahun ajaran 2019/2020. Objek penelitian ini adalah untuk menguji validitas kelayakan media permainan Monopoli Bahasa dalam pembelajaran tematik pada tema merawat hewan dan tumbuhan kelas II SD. Model penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun isinya. Adapun alur prosedur pengembangan menggunakan model 4D, sebagai berikut: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, dan (4) Dissemination.



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan

Berikut ini alur pengembangan media Monopoli Bahasa pembelajaran Tematik yang telah dijabarkan di atas, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Desain Pengembangan

Subjek uji coba yang digunakan peneliti adalah dengan melakukan validitas ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dosen tetap Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan (Validator 1 dan 2), serta guru kelas II SD 050656 Stabat (Validator 3). Proses hasil penelitian angket dan observasi akan terlihat dengan proses analisis data dari penelitian dan pengembangan ini. Menurut Creswell (dalam Sugiyono 2017: 382) Metode penelitian kombinasi akan berguna bila metode kualitatif atau kuantitatif secara sendiri-sendiri tidak cukup akurat digunakan untuk memahami permasalahan penelitian, atau dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara kombinasi akan dapat memperoleh

pemahaman yang paling baik (bila dibandingkan dengan satu metode). Sesuai dengan pengertian diatas, maka analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif:

Analisis Data Kualitatif. Penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiono, 2017:15) Teknik analisis data kualitatif yang digunakan berupa analisis data pada tahap uji coba produk untuk mengolah data hasil dari observasi dan angket para ahli media, ahli materi dan ahli design pembelajaran, sebagai bahan pertimbangan revisi produk. Menurut Sugiono (2017:369) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Analisis Data Kuantitatif. Teknik

analisis data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini menggunakan angket dari hasil validasi ahli, dan siswa. Data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh subjek atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. (Sugiono, 2017:253).

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, and statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu kriteria utama untuk menentukan kelayakan sebuah media pembelajaran adalah hasil dari validasi ahli. Produk pengembangan berupa media pembelajaran monopoli bahasa. Penilaian para ahli berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus persentase uji kelayakan, diperoleh persentase dari penilaian ahli materi sebesar 89%, persentase dari penilaian ahli desain media pembelajaran adalah 94% dan persentase dari penilaian ahli pembelajaran adalah 96%.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran monopoli bahasa pada pembelajaran tematik yang sudah divalidasi oleh beberapa para ahli media, seperti ahli desain media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli pembelajaran. Namun produk ini tidak dilakukan uji coba respon kepada peserta didik. Analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan ini ditemukan ketika peneliti melakukan penelitian di SD 050656 Stabat, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran sekolah tersebut sangat umum dan biasa

dilihat peserta didik seperti buku dan media-media gambar hal ini mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Berdasarkan observasi ini juga diketahui bahwa SD 050656 Stabat belum pernah menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD 050656 Stabat, motivasi belajar siswa masih rendah. Mayoritas siswa kurang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam pembelajaran. Indikator aktivitas siswa ketika pembelajaran yang menggambarkan motivasi belajar siswa masih rendah antara lain siswa kurang tekun mengerjakan tugas yang diberikan guru, mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, kurangnya minat dalam mencari dan memecahkan soal-soal, serta kurangnya minat dalam belajar, seperti berbicara ketika guru menjelaskan, terlalu lama dalam mengerjakan soal latihan, sebagian besar kurang aktif bertanya tentang materi pelajaran, dan siswa kurang memahami materi yang diberikan.

Pembelajaran sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku saat ini di SD 060656 Stabat yaitu kurikulum 2013. Penulis menggunakan pedoman buku sesuai yang digunakan oleh sekolah. Soal-soal yang dibuat disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Kondisi pembelajaran yang ada di SD 050656 Stabat saat ini masih banyak dilakukan secara konvensional, menggunakan papan tulis dan kapur, cenderung tidak mau memanfaatkan sumberdaya yang ada atau tersedia dan penggunaan media belum optimal. Dari hasil observasi pada analisis awal ini, maka peneliti menyusun tujuan pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar pada tema merawat hewan dan tumbuhan. Telah diketahui bahwa tahap ini diketahui saat kita telah mengetahui kurikulum yang berlaku di SD 050656 Stabat yaitu kurikulum 2013 berbasis tematik, dengan konsep merawat hewan dan tumbuhan maka dapat diketahui bahwa tujuan

pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan media monopoli bahasa ini juga siswa aktif bertanya jawab dan siswa mampu mengapresiasi kemampuannya dalam berbicara.

Langkah-langkah dalam pembuatan desain produk yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menentukan tema yang sesuai digunakan pada media pembelajaran.
- b. Menyiapkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Adapun beberapa saran yang diberikan validator ahli materi untuk merevisi beberapa bagian dari produk, sebagai berikut:

- a) Media belum permanen, maka ubah media agar menjadi tahan lama dan menarik.
- b) Uang mainan diganti.
- c) Tambahkan rujukan pada materi yang terdapat pada kartu kepemilikan hewan dan tumbuhan.

Berdasarkan hasil dari validator ahli desain media pembelajaran pada tahap I ini dapat disimpulkan bahwa pada aspek kesesuaian media mendapatkan hasil 70%, aspek kualitas fisik media mendapatkan hasil 74%, aspek kualitas teknis mendapatkan hasil 70% dan aspek kemenarikan media mendapatkan hasil 73%. Jika di rata-ratakan dari keempat aspek di atas maka mendapatkan nilai 72% masuk ke dalam kriteria kurang berhasil, dan harus melakukan revisi media.

Adapun beberapa saran yang diberikan validator ahli desain media pembelajaran untuk merevisi beberapa bagian dari media, sebagai berikut:

- a) Tambahkan tumbuhan pada media papan permainan monopoli bahasa dan besarkan ukuran medianya.

- b) Ubah petunjuk permainan menjadi buku petunjuk.
- c) Ubah kotak permainan monopoli menjadi lebih kecil.

Pada tahap ini, merupakan tahap penggunaan media pembelajaran monopoli bahasa yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Tujuannya untuk menguji kelayakan penggunaan media monopoli bahasa dalam proses pembelajaran. Segala daya dan upaya sudah dilakukan Pemerintah guna memperkecil kasus penularan covid-19. Tak terpungkiri salah satunya adalah kebijakan belajar online untuk seluruh peserta didik karena adanya pembatasan sosial.

Namun proses pembelajaran di Indonesia hingga saat ini tidak dilakukan di sekolah mengingat belum tuntasnya wabah Covid-19, dan Pemerintah Indonesia juga masih belum bisa menentukan kapan akan masuk sekolah kembali untuk pembelajaran tatap muka. Maka, peneliti tidak melakukan tahap penyebaran (*Disseminate*) pada penelitian ini dikarenakan situasi pandemi Covid-19 yang kita hadapi saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari bab sebelumnya, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

Sesuai dengan proses pengembangan media Monopoli Bahasa Dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat T.A 2019/2020 ini adalah menentukan tema, mendesain papan permainan, mendesain kartu permainan, dan mencetak desain permainan. Pengembangan media permainan monopoli bahasa pada pembelajaran tematik ini bertujuan mengembangkan media monopoli bahasa dalam Pembelajaran Tematik ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan untuk mengetahui kelayakan media.

Adapun hasil dari validator ahli materi pembelajaran dengan memperoleh

persentase 89% dengan kriteria “berhasil (tidak perlu revisi)”.Selanjutnya hasil yang diperoleh dari validator ahli desain media pembelajaran adalah 94% dengan kriteria “berhasil (tidak perlu revisi)”.Dan pada validator ahli pembelajaran media permainan monopoli bahasa memperoleh nilai persentase sebesar 96%.Berdasarkan hasil uraian tersebut maka media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan monopoli bahasa dikatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2016. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Belajar.
- Arikunto. 2010. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Budi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husna.2016. *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*.
- Kemendikbud. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. 2017. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : Wacana Prima.
- Sadirman, 2011.*Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhendrianto. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV min Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar*.
- Uno, Hamzah. 2011. *Model Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiono.2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Tafao, Talizaro, 2018. *Peranan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*.Vol.2, No.2. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.Vol.03, No.01. Jurnal Misykat.