

PENGEMBANGAN MEDIA POLITEMASI (MONOPOLI TEMATIK 3 DIMENSI) PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Bella Eka Saputri¹, Anggra Lita Sandra Dewi², Satrio Wibowo³

^{1,2,3}STKIP PGRI Sidoarjo

bellaekasaputri98@gmail.com, akusandradewi1989@gmail.com,

sugali.satrio@gmail.com

ABSTRAK

Keaktifan siswa adalah suatu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa. Penelitian ini didasari oleh guru pada saat proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, pemberian contoh dan media yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media POLITEMASI terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Research and Developmet* menurut Borg and Gall yang terdiri dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi ahli, observasi, tes hasil belajar dan respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji coba dan analisis keefektifan media pembelajaran. Dari proses validasi oleh validasi ahli media memperoleh presentase 92,9% dengan kriteria sangat baik dan validasi materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik sehingga media POLITEMASI dinyatakan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hasil observasi aktifitas siswa sebesar 90,5% dengan kriteria tinggi. Hasil *pre test* dan *post test* dengan presentase nilai *pre test* sebesar 55,5% dan nilai *post test* sebesar 88,8%. Presentase kenaikan media POLITEMASI tersebut yaitu sebesar 33,3%. Hasil respon siswa mencapai presentase 84,4% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) layak digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan media, Media POLITEMASI, Keaktifan Siswa

ABSTRACT

Student activeness is a learning process that can develop cognitive, affective and psychomotor owned by students. This research is based on the teacher when the learning process still uses the lecture method, giving examples and the media used is less use the lecture method, giving

examples and the media used is less varied so that student are less active in participating in learning. The purpose of this study was to develop POLITEMASI media for student activeness in the learning process of grade V elementary schools. This type of research is a development research with the Research and Development model according to Borg and Gall which consist of potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, product testing and product revision. The data collection techniques used were expert validation, observation, test result and student responses. Data analysis techniques used trials and analysis of the effectiveness of learning media. From the validation process by validation media experts obtained a percentage of 92,9% with very good criteria and material validation of 87,5% with very good criteria so that the POLITEMASI media was declared fit for use for learning activities. The result of student activity observation is 90,5% with high criteria. The result of the pre-test and post-test with a pre-test score of 55,5% and a post-test score of 88,8%. The percentage increase in the POLITEMASI media was 33,3%. The results of student responses reached a percentage of 84,4% and were included in the very good criteria. So, it can be concluded that the POLITEMASI media is suitable for use in the learning process. So, it can be concluded that the POLITEMASI media is suitable for use in the learning process.

Keywords: *Media development, POLITEMASI Media, Student Activity*

A. PENDAHULUAN

Mengembangkan dunia pendidikan merupakan sebuah keharusan yang harus dilaksanakan bagi seorang pendidik. Pendidikan memiliki peran yang penting bagi generasi milenial saat ini untuk mentransfer nilai-nilai seperti nilai kebudayaan, nilai religius, nilai pengetahuan teknologi, serta keterampilan. Perkembangan pendidikan saat ini merupakan proses membentuk generasi milenial yang dapat menciptakan ide-ide baru dan teknologi yang sangat penting dalam masa kini. Kurikulum pendidikan yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013, kurikulum ini menggunakan model pembelajaran integratif. Dalam kurikulum 2013 ini disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi era masa kini. Menurut Akbar, dkk (2016:17) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 ini berpusat kepada siswa (*student center*) dan diharapkan kepada siswa untuk memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik. Guru hanya sebagai fasilitator, pemantau, serta pembimbing belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Tetapi masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian contoh saja dalam proses pembelajaran berlangsung, jadi peserta didik merasa jenuh. Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Sapriati, dkk 2012:1.5) anak sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini masih terbatas dalam berfikir. Oleh karena itu, guru harus mampu memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif dalam menghidupkan pembelajaran di kelas.

Keaktifan siswa dalam belajar di sekolah sangat penting, karena berpengaruh dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa bukanlah penerima informasi yang pasif, tetapi harus berperan aktif dalam penciptaan pengetahuan mereka sendiri. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sardiman (2011:100) menjelaskan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Tetapi pada realitanya, proses pembelajaran yang dialami siswa belum mengembangkan keaktifan belajar. Pola guru dalam mengajar sangat berpengaruh dalam keaktifan siswa, guru kurang melibatkan siswa dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dalam belajar, kurang percaya diri ketika mengemukakan pendapatnya, siswa pasif dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam keaktifan belajar siswa di sekolah dasar yaitu menggunakan media yang bervariasi. Oleh karena itu jika tidak ada media pembelajaran yang kreatif, siswa akan bosan dan mengakibatkan menurunkan minat belajar siswa.

Dari beberapa masalah di atas, Guru berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menggunakan media tersebut, karena siswa sekolah dasar masih senang bergerak, senang bermain, dan melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Sudjipto, dkk (2011:8) media pembelajaran adalah alat

yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Media yang digunakan oleh guru yaitu media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi). Menurut Meegit dalam Wulan (2019: 117) kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh. Media yang berupa permainan bisa membuat peserta didik lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran. Jadi berdasarkan penjelasan di atas media POLITEMASI mampu melatih kemampuan motorik kasar dapat disebut sebagai kemampuan lokomotor karena dalam penggunaan media ini siswa bermain secara langsung, siswa melakukan perpindahan tempat dari kotak satu ke kotak lainnya.

Husna (2016:116) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Pada permainan monopoli tematik ini dilakukan secara berkelompok. Cara bermainnya, siswa berjalan di atas banner bukan menggunakan pion-pion seperti pada permainan monopoli umumnya. Ketika siswa berhenti di petak tanah lawan maka harus menjawab pertanyaan dari lawan. Kelompok yang menguasai materi dengan baik akan memenangkan permainan ini dan mendapatkan kartu kesempatan. Sedangkan jika siswa tidak bisa menjawab maka harus membayar sesuai dengan harga petak tanah. Kelompok yang memiliki kartu kesempatan paling banyak itulah pemenangnya. Pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan untuk menghindari kejenuhan siswa. Jadi, dari penggunaan media ini guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, dan diharapkan siswa lebih memahami materi yang diberikan guru. Sehingga keaktifan siswa berpengaruh untuk pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan judul **“Pengembangan Media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 dimensi) pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 5 Sekolah Dasar”**.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)* (Sugiyono, 2016) yang mempelajari pengembangan media POLITEMASI pada tema “Peristiwa dalam Kehidupan”

subtema “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V SD Negeri Grabagan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Grabagan kecamatan Tulangan kabupaten Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 9 siswa. Terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Instrumen ini yaitu lembar validasi ahli media dan materi, lembar tes hasil belajar, lembar respon siswa dan lembar observasi siswa. Media POLITEMASI yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan melalui proses validasi ahli media dan materi sebelum diujikan kepada subjek penelitian. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media POLITEMASI.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi pada media POLITEMASI dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Untuk validasi dilakukan oleh dosen STKIP PGRI dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas V SDN Grabagan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang digunakan pada media POLITEMASI. Berikut hasil validasi media dan materi media POLITEMASI:

Tabel 1. Hasil Validasi media dan materi

Keterang an	Hasil validasi ahli media				Hasil validasi ahli materi		
	Fisik	Pemakaian	Gambar	warna	Tulisan	Materi	Penyajian materi
Nilai	19	15	14	18	13	21	14
Jumlah	92,9%				87,5%		
Keterang an	Sangat layak				Sangat layak		

Dari hasil validasi di atas didapatkan hasil presentase dari semua aspek sebesar 92,94% dari ahli media dengan kategori sangat baik, dan 87,5% dari ahli materi dengan kategori sangat baik.

Setelah mengetahui kelayakan soal dan memperbaiki media POLITEMASI berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi maka media POLITEMASI memasuki tahap uji coba produk. Selama uji coba aktifitas siswa didapaat dari proses perhitungan skor pengamatan. Berikut hasil observasi aktifitas siswa:

Tabel 2. Hasil Lembar Observasi difokuskan Pada Keaktifan siswa

Nama siswa	Aspek Penilaian							ΣX per aspek	Nilai Persen (NP)
	1	2	3	4	5	6	7		
								3,7	
MAF	4	3	4	4	4	3	4	3,4	
MFM	3	3	4	4	3	3	4	3,8	
ISB	4	4	3	4	4	4	4	3,5	
FN	3	4	4	3	3	4	4	3,5	
MKH	4	4	3	3	4	4	4	3,7	90,55%
MZA	3	4	4	4	3	4	4	3,7	
MNS	4	3	3	4	4	3	4	3,5	
KPA	4	4	3	4	4	4	4	3,8	
Jumlah	91,	88,	86,	94,	91,	88,	10	32,6	
h	6%	8%	1%	4%	6%	8%	0%		

Berdasarkan tabel di atas aktifitas siswa terdiri dari aspek antusias siswa dalam pembelajaran, siswa memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, siswa aktif dalam bertanya, siswa sangat aktif dalam menjawab pertanyaan, siswa dapat berinteraksi dengan teman kelompoknya, siswa tertib pada saat mengikuti proses pembelajaran, siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media POLITEMASI. Persentase aktifitas siswa sebesar 90,55% dengan kriteria tinggi. Respon siswa didapatkan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media POLITEMASI, menggunakan angket siswa yang diisi secara mandiri oleh siswa dengan hasil angket menyatakan bahwa persentase sebesar 84,4% dengan kategori tinggi.

Tabel 3. Nilai Hasil Tes Siswa

No	Siswa	Nilai Tes Awal (<i>pre test</i>)	Nilai Tes Akhir (<i>post test</i>)
1	MAF	75	85
2	MFM	75	80
3	ISB	80	95
4	FN	65	90
5	HJ	55	75
6	MKH	60	80
7	MZA	70	85
8	MNS	80	90
9	KPA	50	65

Keefektifan media dapat diketahui dari ketuntasan belajar pada saat siswa melakukan tes awal dan tes akhir. Persentase tes awal memperoleh hasil 55,55% dan tes akhir memperoleh hasil 88,88%. Maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media POLITEMASI yang awalnya hanya 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 sampai 8 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 , peningkatan tersebut mencapai 33,33%. Jadi dapat disimpulkan jika 8 siswa dinyatakan tuntas, maka media POLITEMASI dikatakan efektif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media POLITEMASI pada subtema peristiwa kebangsaan masa penajajahan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *POLITEMASI* yaitu media monopoli yang akan di terapkan pada pembelajaran tema 7 dan difokuskan pada keaktifan siswa. Kelayakan media *POLITEMASI* diketahui dengan cara validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media diberikan kepada dosen dan materi oleh guru kelas V. Hasil yang diperoleh dari validasi media sebesar 92,94% dengan dikategorikan sangat baik, dan validasi materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik.
2. Keefektifan media diperoleh dari observasi aktifitas siswa, tes hasil belajar (ketuntasan belajar) dan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan media POLITEMASI. Hasil yang diperoleh 90,55%. Jika dikategorikan dalam tabel keaktifan siswa maka hasil perhitungan persentase keaktifan (NP) siswa termasuk dalam kategori tinggi. Hasil belajar siswa dilihat dari tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). Persentase nilai tes awal (*pre test*) sebesar 55,55%. Sedangkan persentase nilai pada tes akhir (*post test*) sebesar 88,88% dengan jumlah 9 siswa dan dapat dinyatakan 8 siswa tuntas belajar. Persentase kenaikan media tersebut yaitu sebesar 33,33% . Respon siswa setelah menggunakan media POLITEMASI yaitu 84,4% dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa siswa sangat antusias dan lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media POLITEMASI, sehingga media POLITEMASI dapat dikatakan efektif untuk diterapkan pada saat pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Husna M, 2016. *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*. Jakarta: Andi Publisher.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriati, Amalia, dkk. 2012. *Pembelajaran IPA di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutjipto, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Wulan. 2019. *Kemampuan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Status Ekonomi Keluarga*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 9. Sidarjo : STKIP PGRI Sidoarjo