



Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar

Defa, Ida Bagus Putrayasa, I Nyoman Sudana

Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana No.11 Buleleng, Bali, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: devanyalyta@gmail.com

Paper received: 5-12-2022; revised: 26-12-2022; accepted: 30-12-2022

Abstract

The utilization of efficient and effective learning media is one of the learning successes. This Monopoly Game educational resource was created with elementary school students' needs and characteristics in mind. Where students in elementary school are still considered children. They also still enjoy playing. The Monopoly game learning media is designed to look like children's games, but its content is educational or learning related to the subject matter that sixth-grade elementary school students are studying, specifically Theme 7 leadership, which has three sub-themes. The teacher uses a variety of methods to get feedback from the students on what they've learned, but they don't do anything about it after they finish the material being studied. That is, students only receive a test question or exam after completing the material to determine their learning outcomes. Student learning outcomes appear to be lower than the specified KKM after using learning media. However, using this media led to an increase in the obtained learning outcomes, all of which were valid or met the KKM.

Keywords: monopoly game; integrated thematic; learning media

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran yang efisien dan efektif merupakan salah satu keberhasilan pembelajaran. Permainan Monopoli ini dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Dimana siswa sekolah dasar masih dianggap anak-anak. Mereka juga masih senang bermain. Media pembelajaran permainan monopoli dirancang agar terlihat seperti permainan anak-anak, namun isinya bersifat edukatif atau pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari siswa kelas VI SD yaitu Tema 7 kepemimpinan yang memiliki tiga subtema. Berbagai metode untuk mendapatkan umpan balik dari siswa tentang apa yang telah mereka pelajari, tetapi mereka tidak melakukan apa-apa setelah mereka menyelesaikan materi yang dipelajari. Artinya, siswa hanya menerima pertanyaan tes atau ujian setelah menyelesaikan materi untuk menentukan hasil belajarnya. Hasil belajar siswa tampak lebih rendah dari KKM yang ditentukan setelah menggunakan media pembelajaran. Namun penggunaan media ini menyebabkan peningkatan hasil belajar yang diperoleh semuanya valid atau memenuhi KKM.

Kata kunci: game monopoly; tematik terpadu; media pembelajaran

1. Pendahuluan

Dalam pendidikan, media pembelajaran merupakan sarana, sumber, atau alat yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi. Berbagai metode yang diajarkan kepada siswa oleh guru merupakan salah satu strategi pembelajaran. Pemanfaatan media instruksional adalah salah satunya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat mencapai tujuan pemahaman dan struktur kognitif baru atau mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama individu. Sebagai prasyarat untuk memperoleh hasil belajar tersebut, proses pembelajaran harus dilakukan secara aktif melalui berbagai kegiatan seperti mengalami, melakukan, dan mencari kegiatan pembelajaran. Banyak aspek dari suatu proses pembelajaran

harus dicapai sebagai hasil belajar, termasuk kemampuan untuk menerapkan konsep, menggambarkan dan menarik kesimpulan, mengevaluasi keunggulan suatu konsep, menikmati dan menanggapi secara positif terhadap sesuatu yang dipelajari, dan memperoleh kemampuan untuk melakukan kegiatan tertentu.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tolok ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan mengajar. Dan untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa, termasuk upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang lebih baik, pengajaran harus dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran atau secara efektif. Akibatnya, selain sikap mental ingin meningkatkan atau meningkatkan keterampilan mengajar, kemampuan mengajar yang baik juga diperlukan dengan menguasai model pembelajaran. Guru harus mampu mengidentifikasi dan memberikan sesuatu yang unik dalam pengajaran yang akan memikat siswa untuk belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dianggap mampu mengajar siswa melalui internet.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Karena media berfungsi sebagai saluran komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dan siswa. Menurut (Sumanto, 2007), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan ide atau karya, kreativitas, dan keinginan di tempat kerja. Ketika guru dapat memberikan sesuatu yang berbeda melalui media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran, maka semangat belajar siswa akan meningkat. Tentunya peran media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa dalam rangka merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa terhadap proses pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana pengajaran.

Saat ini masih banyak guru yang masih mengajar dengan metode ceramah. Khususnya untuk di kelas VI yaitu pembelajaran Tematik Integratif. Pembelajaran tematik khususnya pada Tema 7 Kepemimpinan Subtema 1 Pemimpin di sekitarku, guru sangat sulit memaparkan materi dengan metode yang variatif. Guru sangat kesulitan untuk merancang dan membuat media yang cocok pada materi ini. Guru hanya berceramah hingga pembelajaran selesai. Setelah selesai, guru hanya tanya jawab dan pemberian tugas kepada siswa. Sehingga pembelajaran sangat membosankan dan tidak menarik. Sehingga pada saat tes berlangsung, hasil belajar sangat rendah. Pembelajaran Tematik masih dianggap sulit untuk mem variatif beberapa muatan pelajaran yang ada, sehingga guru hanya melakukan pembelajaran hanya berdasarkan buku bacaan yang dimiliki oleh sekolah. Ditambah umpan balik yang diberikan guru setelah selesai materi sangat kurang. Sehingga pemahaman siswa saat mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan tidak berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Pada materi yang ada pada Tema 7 Kepemimpinan subtema 1 pemimpin di sekitarku ini, dilakukanlah penelitian untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan melakukan perubahan strategi pembelajaran yaitu dengan menggunakan Media Pembelajaran Game Monopoly. Dunia anak adalah dunia bermain. Anak- anak suka bermain dan bagaimana guru menarik minat siswa untuk belajar dengan sebuah game yang mereka sukai. Jadi Media Pembelajaran ini juga dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan melihat karakteristik siswa. Hal itu diambil kesempatan oleh guru tentang bagaimana menggabungkan sebuah permainan

dalam pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Tentunya hal ini akan mendorong hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly ini untuk tema 7 Kepemimpinan subtema 1 pemimpin di sekitarku di kelas VI SD.

1.1. Belajar

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, perilaku, sikap, dan kepribadian seseorang. Pengalaman mengacu pada kontak manusia dengan alam dalam rangka mengetahui atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman ilmiah konvensional. Pengetahuan, atau kumpulan pengetahuan, adalah hasil dari pengalaman yang berulang. Dalam pendidikan sains konvensional, ini adalah definisi luas yang mengasumsikan bahwa pengetahuan tersebar di seluruh alam dan bahwa siswa atau pelajar hanya mengeksplorasi, menemukan, dan kemudian memperoleh pengetahuan. .

Menurut Syaodih Sukmadinata (2005), Witherington (1952), belajar adalah perubahan kepribadian yang terwujud dalam pola respons baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan. Gagak, Gagak, dan Hilgard semuanya berpendapat bahwa hampir identik. Belajar, sebagaimana didefinisikan oleh Gagak dan Gagak (1958) dan Syaodih Sukmadinata (2005), adalah pengembangan rutinitas, pengetahuan, dan sikap baru. Seseorang dikatakan telah berhasil mempelajari sesuatu jika dia dapat mengingat apa yang dia telah belajar. Jenis pembelajaran ini disebut "belajar hafalan", "belajar melalui ingatan", "dengan hati", "dengan hati", dan "tanpa makna". Pembelajaran hafalan adalah kebalikan dari pembelajaran bermakna.

Salah satu kejayaan dalam pengalaman yang berkembang harus terlihat dalam hasil belajar siswa. Pendekatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah yang dimaksud dengan "strategi pembelajaran". alat pembelajaran. Tentu saja, dengan beberapa kriteria untuk memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan komunikasi yang efektif antara pendidik dan siswa, dan meningkatkan signifikansi pembelajaran.

1.2. Media Pembelajaran

Media adalah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan, kata Bovee dalam Ena (2011). Media adalah wadah di mana pesan dikirim ke penerima yang dituju oleh sumber atau distributornya.

Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: "Dale, Edgar, 1969 mengurangi jumlah verbalisasi dalam pesan, mengatasi kendala yang disebabkan oleh ruang, waktu, energi, dan daya indera, menginspirasi siswa untuk belajar, memfasilitasi interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar, dan membiarkan anak belajar sendiri. memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan membangkitkan persepsi yang sama sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka.

Hasil belajar siswa akan terpengaruh, salah satunya dengan penggunaan media yang tepat. Sebaliknya penggunaan media yang tidak tepat hanya akan membuang-buang uang dan tenaga, dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sesuai standar yang diharapkan. Akibatnya, guru perlu memperhatikan konten yang sesuai untuk media pembelajaran

sekaligus mengenali media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas. Dalam Hidayat & Muhajir (2015), Media termasuk alat peraga yang berkontribusi signifikan terhadap terciptanya proses belajar mengajar yang efisien (Sudjana, 2005:99).

1.3. Hasil Belajar

“Hasil Belajar merupakan hasil interaksi tindakan belajar dan mengajar”, ungkap Dimiyati (1993). “Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajarnya”, menurut Sudjana, N., dan Rivai (1992).).

Interaksi antara belajar dan mengajar menghasilkan hasil belajar. Kegiatan menilai hasil belajar menyimpulkan kegiatan non-mengajar bagi guru. Di sisi siswa, itu adalah akhir dari proses belajar dan titik tertinggi. Terbentuknya perilaku siswa atau berbagai tindakan dapat menghasilkan hasil belajar. Kebiasaan, keterampilan, akumulasi, asosiasi, pemahaman, sikap, nilai, dan moral adalah jenis-jenis perilaku.

Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: hasil belajar adalah hasil afektif, kognitif, dan psikomotorik yang dicapai siswa sebagai akibat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil ini juga berpengaruh pada perubahan sikap dan perilaku seseorang.

1.4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran di tingkat SD/MI setara dengan penerapan pembelajaran tematik terpadu pada Kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sebagaimana tercantum dalam salinan lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013. Trianto, sebagaimana dikemukakan dalam (2010:70), pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran melalui tema-tema untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa.

Menurut Humphrey (Trianto, 2009), “Studi terpadu adalah studi di mana siswa dapat menggali pengetahuannya dalam berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan aspek-aspek tertentu dari lingkungannya” adalah definisi pembelajaran tematik terpadu. Ia melihat hubungan antara kemanusiaan, seni komunikasi, IPS, ilmu alam, matematika, dan musik. Keterampilan pengetahuan dipelajari dan digunakan dalam berbagai bidang studi.

Sangat mungkin diasumsikan bahwa pembelajaran topikal akan menjadi pembelajaran dengan model yang menggabungkan beberapa mata pelajaran. Perpindahan dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya terjalin ketika mata pelajaran tersebut tidak familiar bagi siswa.

1.5. Monopoly

Permainan papan yang paling banyak dimainkan di seluruh dunia disebut Monopoli. Menggunakan sistem ekonomi yang efisien, tujuannya adalah untuk mengontrol setiap ubin di papan dengan membeli, menyewakan, dan mentransfer properti. Monopoli adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok untuk menghabiskan waktu, seperti halnya domino. Permainan ini menyenangkan untuk dimainkan, sesuai dengan Sadiman (2009) yang juga mengklaim menghibur. Mekanisme gameplay dari game ini cukup sederhana dan menyenangkan. Setiap pemain pada gilirannya melempar dadu sesuai dengan aturan

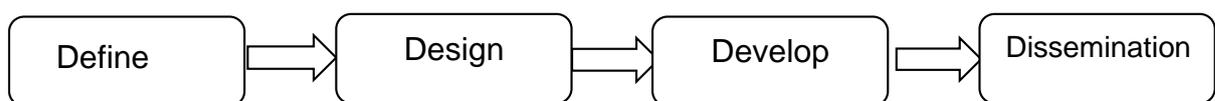
permainan untuk memindahkan potongannya. Seorang pemain memiliki opsi untuk membeli ubin dengan harga yang diberikan jika dia berhasil mendarat di salah satu yang belum dipegang oleh pemain lain.



Gambar 1. Penggunaan Media Pembelajaran oleh siswa

2. Metode

Pendekatan penelitian penulis dengan metode 4D, yaitu: Dalam Sugiono (2019), Thiagarajan mengusulkan empat langkah penelitian pengembangan 4D: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Penelitian penulis tentang media pembelajaran permainan monopoli adalah hasil R&D penelitian dan pengembangan. Model penelitian dan pengembangan penulis adalah model Thiagarajan. Dimana seperti yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2019), empat langkah penelitian pengembangan 4D—definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi—diusulkan. menentukan produk mana yang dikembangkan dan spesifikasinya termasuk dalam tahap define (*mendefinisikan*). Tahap ini melibatkan melakukan studi literatur dan analisis kebutuhan berbasis penelitian. Proses mengubah desain menjadi produk dan berulang kali menguji validasi produk hingga sesuai produk yang dihasilkan termasuk dalam pengembangan (*development*). Sosialisasi (*dissemination*) terdiri dari kegiatan mendistribusikan produk yang telah t ested dan dimaksudkan untuk digunakan orang lain. Diagram berikut dapat digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah ini:



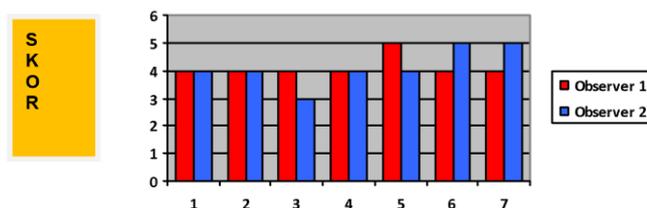
Gambar 2. Langkah-Langkah dalam Penelitian dan Pengembangan, seperti yang dituliskan oleh Thiagarajan

Pengawas SD Negeri Labuhanbatu berperan sebagai Validator 1 untuk uji validitas, dan Kepala SD 11 Rantau Selatan sebagai Validator 2. Media Pembelajaran Permainan Monopoli yang digunakan untuk menghitung skor persentase adalah:

$$\text{Skor persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh kriteriaum}}{\text{Skor Ideal Keseluruhan}} \times 100\% \quad (1)$$

Berdasarkan observasi, wawancara, dan hasil uji, uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Game Monopoli penulis. penelitian ini berfungsi sebagai sumber data observasi. Pada subjek Tema 7 Kepemimpinan, guru terkait adalah subjek wawancara.

Hasil evaluasi 12 indikator kriteria berasal dari dua aspek validasi yaitu aspek yang berkaitan dengan materi dan aspek yang berkaitan dengan kinerja media pembelajaran dan digunakan untuk menghitung persentase skor validitas.



INDIKATOR

Gambar 3. Diagram Batang Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Game Monopoly

Dari diagram diatas diperoleh skor persentase validasi sebagai berikut: ➤ Skor persentase validator 1 = $\frac{29}{35} \times 100\% = 82,85\%$

➤ Skor persentase validator 2 = $\frac{28}{35} \times 100\% = 80\%$

➤ Skor persentase validasi secara keseluruhan = $\frac{82,85\%+80\%}{2} = 81,42\%$

Tabel 1. Rentang Hasil Belajar Kel 1 dan kel 2

Banyak siswa	0	40	50	55	60	65	70	75	80	85	90	Jumlah
Kel 1	-	-	-	-	-	-	2	2	7	5	-	1149
Kel 2	-	3	6	1	2	2	2	-	-	-	-	885

Persentase Nilai Kel 1 : $\frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% = \text{Rata - rata Kelompok}$

Rata- rata Kelompok : $\frac{1149}{16} \times 100\% = 78,06\%$

Persentase Nilai Kel 2 : $\frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% = \text{Rata - rata Kelompok}$

Rata- rata Kelompok : $\frac{885}{16} \times 100\% = 55,31\%$

Perolehan rata-rata hasil belajar kelas VI dari dua kelompok siswa yang diajarkan materi dan metode yang sama oleh guru yang sama menjadi dasar temuan uji keefektifan. Dimana 65 adalah KKM yang ditentukan. Kelompok siswa mendapat nilai 78,06%, sedangkan kelompok 2 mendapat skor 55,31 persen.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan penulis, hasil uji validitas, hasil uji kepraktisan, dan hasil uji keefektifan penggunaan media pembelajaran, Permainan Monopoli dapat digunakan untuk

menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Permainan Monopoli sangat baik. digunakan untuk mempelajari tema 7 Kepemimpinan. Selama proses pembelajaran, terbukti bahwa semua siswa terlibat dan tertarik, dan umpan balik pemahaman mereka sangat positif.

Media pembelajaran Games Monopoly ini sudah didiseminasikan pada KKG Sekolah di SDN 116874 Bakaran Batu oleh beberapa guru, kepala sekolah dan Pengawas sekolah. dan diseminasi pada saat acara Mini Showcase kelas yang mengundang beberapa sekolah di Kabupaten Labuhanbatu dan juga kabupaten Labuhanbatu Utara untuk melihat wujud Monopoly Pembelajaran dan bagaimana penggunaan game monopoly tersebut di dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Diseminasi Media Pembelajaran

4. Simpulan

Berdasarkan tahapan penelitian metode 4D penulis, yaitu sebagai berikut: Dalam Sugiono (2019), Thiagarajan menyarankan empat tahapan penelitian pengembangan 4D: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Dapat disimpulkan sebagai berikut setelah semua tahapan: (1) Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran sebagai umpan balik atas pelajaran yang diajarkan kepada siswa pada tema kepemimpinan 7 adalah Permainan Monopoly. (2) Uji validitas yang dilakukan oleh dua validator menghasilkan hasil keseluruhan sebesar 81,42 % di mana angka ini lebih besar dari 70 % yang dapat digunakan. (3) 75,17% butir soal yang diujikan oleh dua pengamat dinyatakan lulus uji kepraktisan dan dianggap praktis. (4) Hasil uji keefektifan yang ditandai dengan hasil belajar siswa yang dibagi 2 dengan 1 kelompok siswa yang menggunakan media yaitu sebesar 78,06%. Dari hasil pengembangan media yang dilakukan oleh penulis, sangat baik dan efektif. Untuk itu disarankan agar media pembelajaran ini dapat digunakan di beberapa sekolah kepada siswa di kelas VI SD.

Daftar Rujukan

- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. The Dryden Press.
- Dimiyati, M. (1993). *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ena, O. T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. *Penelitian*.
- Hidayat, A., & Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 218– 226.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.

- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R & D)*. Alfabeta.
- Sumanto. (2007). *Pembelajaran Seni Rupa di PGSD (Tindakan Kelas Melalui Penggunaan Media Peragaan Visual)*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Syaodih Sukmadinata, N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana.