

ARTIKEL ILMIAH
PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPS
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:
PEBRI NURRAMA YANTI
A1D114038



JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2018

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

**OLEH:
PEBRI NURRAMA YANTI
NIM A1D114038**

PGSD FKIP UNIVERSITAS JAMBI

ABSTRAK

Nurrama Yanti, Pebri. 2018. *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Dosen Pembimbing (1) Drs. Arsil, M.Pd (2) Panut Setiono, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Media Monopoli, Pembelajaran IPS

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS sangat dibutuhkan. Dengan adanya media peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media di sekolah hanya menggunakan buku. Untuk itulah dikembangkan media monopoli, yaitu media yang menyajikan keberagaman suku bangsa dan budaya di daerah Provinsi Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media monopoli berbasis kontekstual yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model pengembangan intruksional (MPI) oleh Atwi Suparman yang terdiri dari 6 langkah yaitu, melakukan analisis intruksional, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menulis tujuan intruksional khusus (TIK), menyusun strategi intruksional, mengembangkan bahan intruksional, dan melaksanakan evaluasi formatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 121/1 Muara Singoan. Hasil penelitian ini berupa media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator pembelajaran diperoleh rata-rata 3,8 termasuk kategori “valid”. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,7 termasuk kategori “sangat valid”. Setelah layak untuk diujicobakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan dikelas IV dengan jumlah 6 peserta didik. Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor dengan rata-rata 4,32 dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon guru memperoleh skor dengan rata-rata 4,3 dengan kategori “sangat praktis”.

Kesimpulan penelitian ini adalah media monopoli berbasis kontekstual layak untuk digunakan sebagai media pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tak lepas dari sarana dan prasarana yang menunjang. Apabila sarana dan prasarana telah mencapai tingkatan lengkap maka para peserta didik dapat belajar langsung secara mandiri. Dalam peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyangkut standar sarana dan prasarana pendidikan secara nasional pada Bab VII pasal 42 disebutkan bahwa: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Salah satu sarana yang dimaksud yaitu media, media merupakan sarana guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Bovee (Arsyad, 2009:3) bahwa “media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara hafiah berarti tengah, perantara, pengantar”. Selain dari itu, hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk (2011:6) bahwa “media merupakan bentuk jamak yang berarti perantara atau pengantar”. Maka dari itu pembelajaran IPS di Sekolah Dasar juga memerlukan media untuk menunjang suatu proses pembelajaran.

Dari penyajian buku oleh guru materi yang diajarkan khususnya Suku Bangsa dan Budaya masih dalam cakupan luas. Berdasarkan Kompetensi Dasar 1.4 yaitu menghargai keberagaman Suku Bangsa dan Budaya setempat (Kabupaten/Kota, Provinsi), disana telah dijelaskan bahwa Kompetensi Dasar lebih mengacu pada tempat tinggal peserta didik. Maka dari itu, seharusnya guru lebih mengutamakan materi Suku Bangsa dan Budaya yang ada di Provinsi Jambi.

Daryanto (2013:35) menyatakan bahwa “perkembangan karakteristik peserta didik pada usia (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret”. Proses belajar beranjak dari hal-hal yang nyata bisa dilihat, diraba, dibaui, dan dirasa. Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik maka diperlukan media yang berbasis kontekstual.

Salah satu media yang dipakai guru seperti buku paket, peta, globe, adalah media yang umum, sehingga penggunaan media belum sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik. Maka dari itu, upaya yang dilakukan adalah membuat media yang menarik sesuai dengan apa yang peserta didik butuhkan.

Media monopoli banyak dikembangkan, karena media monopoli selain memberikan suatu pembelajaran disana juga terdapat permainan untuk membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan. Media monopoli ini berisikan keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di Provinsi Jambi, Sejalan dengan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh Dwiputra (2016) bahwa “media monopoli pada tahap uji lapangan operasional, dengan subjek penelitian 20 orang siswa mendapatkan presentase nilai 98,1 % (layak)”. Hal tersebut menjelaskan bahwa media monopoli sebagai media pembelajaran yang layak dan cocok untuk digunakan.

KAJIAN TEORITIK

Penelitian dan Pengembangan (R & D)

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk yang dirancang guna memperbaiki permasalahan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Putra (2013:67) bahwa “metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu cara yang di lakukan untuk mengembangkan suatu produk yang mana digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2009:3) bahwa “media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Sedangkan menurut Asyhar (2011:5) bahwa “media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”.

Lain halnya dengan pendapat Sadiman, dkk (2011:7) bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau benda yang dipakai oleh guru untuk mengajar siswa hingga proses belajar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Mengingat banyaknya macam dari media tersebut guru harus pandai dalam menentukan media yang akan diterapkan sesuai dengan kareakteristik dan kegunaannya di kelas.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyaknya media yang ditampilkan oleh guru, maka media pun juga dibagi menjadi beberapa jenis. Diantaranya media visual yaitu media yang bisa dilihat dan diraba, selanjutnya media audio dimana media ini bisa didengar dengan alat indera manusia, dan yang terakhir media audio visual dimana media yang terakhir ini media yang bisa dilihat dan didengar.

Menurut Asyhar (2012:44) “pada dasarnya semua media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia”.

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan cara atau proses yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran tersebut. Selain itu fungsi media juga menjadi bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian dari tujuan pembelajaran.

Menurut “Asyhar dan Khairinal (2010:12) bahwa media pembelajaran mempunyai lima fungsi utama yakni sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fiktatif, distributif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio – kultural”.

Pengembangan Media Pembelajaran

Saat ingin melakukan suatu pengembangan media, maka hendaknya didukung oleh isi bahan pelajaran atau materi yang ada di dalamnya dan cara bagaimana kemudahan untuk memperolehnya, selain itu juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut berguna untuk ketercapaian suatu proses belajar peserta didik. Media yang baik akan membuat peserta didik tertarik dan terangsang untuk keingintahuan terhadap materi pembelajaran.

Menurut Susilana (2009: 26) adapun langkah-langkah perencanaan media yaitu: “1) identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa; 2) perumusan tujuan instruksional; 3) perumusan butir-butir materi yang terperinci; 4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan; 5) menuliskan naskah media; 6) merumuskan instrumen dan teks naskah revisi”. Penjelasan yang telah dipaparkan termasuk cara mudah guru untuk melakukan perencanaan pada saat hendak membuat suatu media. Selain itu menurut Asyhar (2012:81) kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media yaitu: “1) jelas dan rapi; 2) bersih dan menarik; 3) cocok dan sasaran; 4) relevan dengan topik yang diajarkan; 5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; 6) praktis, luwes dan tahan; 7) berkualitas baik; 8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar”. Jadi dalam melakukan penelitian dan pengembangan diperlukan identifikasi dari beberapa faktor, antara lain karakteristik siswa, kebutuhan siswa, serta merumuskan tujuan dilakukannya suatu pengembangan. Setelah tahap analisis maka langkah selanjutnya adalah merancang media yang akan dikembangkan dan melakukan evaluasi serta revisi setelah produk dihasilkan.

Pengertian Media Monopoli

Pengertian media monopoli menurut Santoso (Allukmana, 2015:29) adalah “salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi”. Selain itu dalam penelitian dan pengembangan ini, media monopoli merupakan alat bantu guru yang berupa permainan, dimana monopoli banyak dikenali oleh anak-anak baik di kota maupun di desa, sehingga pada saat pembelajaran dimasukkan kedalam permainan tersebut anak akan tertarik untuk mengikuti suatu proses pembelajaran. Media monopoli ini kebanyakan di tampilkan dengan kertas. Akan tetapi, akan dibuat perbedaan nya dengan menggunakan papan sehingga tampilannya tidak lunak dan mudah dirobek seperti alat permainan monopoli biasanya. Tujuan dari permainan ini yaitu bagaimana mengumpulkan kekayaan sebanyak-banyak nya dari semua petak.

Media monopoli yang telah dikemas diharapkan dapat membantu proses pembelajaran IPS pada materi Suku Bangsa dan Budaya yang biasanya guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media monopoli merupakan permainan anak yang disajikan untuk membantu guru pada proses pembelajaran sehingga anak lebih senang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peralatan Permainan Monopoli

Untuk memainkan media yang dihasilkan tersebut, tentunya terdapat beberapa alat yang digunakan. Menurut Husana (Suprpto, 2013:40) untuk memainkan monopoli membutuhkan “bidak-bidak untuk mewakili pemain, dua

buah dadu berisi enam, kartu hak milik untuk setiap properti, papan permainan dengan petak-petak”.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peralatan permainan monopoli dimodifikasi sesuai dengan media yang akan dibuat, antara lain: 1) Gambar monopoli yang setiap kolomnya menyajikan nama kabupaten yang ada di Provinsi Jambi, kolom hanya lewat, kolom bebas memilih, kolom masuk penjara, kolom *start*, dan kartu soal; 2) Dadu sebagai alat yang berisikan angka untuk menunjukkan berapa lompatan yang akan ditempuh; 3) Tempat dadu; 4) Pion berbentuk stupa yang ada di candi Muaro Jambi. Pion ini digunakan untuk mewakili pemain untuk melompat pada kotak-kotak monopoli; 5) Kartu skor yang dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft word* dan dicetak menggunakan kertas buffalo yang diberi angka, kartu skor ini diperoleh jika pemain dapat menjawab kartu soal dengan benar, kemudian kartu skor berguna untuk membeli kartu kabupaten; 6) Kartu soal yang dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft word* dan dicetak menggunakan kertas buffalo; 7) Selanjutnya kartu kabupaten berisikan suku-suku, makanan, dan tarian yang ada di tiap kabupaten yang ada di Provinsi Jambi.

Pembelajaran Kontekstual

Kontekstual atau sesuai dengan konteks dan kenyataan dunia peserta didik dapat mempermudah dalam proses pembelajaran, media monopoli yang didalamnya berisikan pembahasan suku bangsa dan budaya di Provinsi Jambi merupakan bagian dari kontekstual dilihat dari dekatnya dengan lingkungan peserta didik. Menurut Nurhadi (Rusman, 2014:189) bahwa “pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang tepat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”. Sedangkan menurut Blanchard (Al-Tabany, 2014:139) bahwa “pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya”.

Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan satu konsep pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kontekstual tentunya terdapat beberapa langkah-langkah untuk terwujudnya pembelajaran yang kontekstual. Langkah-langkah tersebut telah banyak dipaparkan di beberapa buku, salah satunya yaitu:

Menurut Rusman (2014:192) langkah-langkah pembelajaran kontekstual sebagai berikut :

- “1) Mengembangkan pikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan belajar sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya; 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik yang diajarkan; 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan; 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya; 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media

yang sebenarnya; 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; 7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa”.

Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Pargito (Daryanto, 2014:64) bahwa “pendidikan IPS di Sekolah adalah mata pelajaran atau bidang kajian yang mendudukkan konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis perkembangan peserta didik dan beban waktu kurikuler untuk program pendidikan”. Sedangkan menurut Chan, dkk (2010:1) bahwa IPS adalah “bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan definisi dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pembelajaran yang menyajikan materi atau konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat baik individu maupun kelompok.

Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan dan psikologis. Menurut Salam, dkk. (2016:1-2) bahwa “untuk Sekolah Dasar IPS merupakan perpaduan mata pelajaran dari berbagai ilmu sosial sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi yang berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala macam tingkah laku dan kebutuhannya”.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS terdiri dari beberapa konsep ilmu sosial yang dipadukan. Hal tersebut untuk mengatasi masalah kehidupan yang setiap harinya bisa berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman.

Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah membantu peserta didik untuk menghadapi permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Chan, dkk (2010:3) tujuan pembelajaran IPS di SD adalah:

“1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; 2) Membekali anak didik dengan kemampuan identifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu sebagai bekal hidup peserta didik untuk menjalankan kewajibannya sebagai makhluk sosial sekaligus untuk mengatasi permasalahan sosial sesuai dengan perkembangan hidupnya dalam masyarakat.

Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Tahap perkembangan intelektual tiap anak selalu mengikuti tahapan-tahapan yang ada mulai dari sensorimotor hingga operasi formal. Siswa Sekolah Dasar kelas I-VI memiliki tingkatan intelektual operasional konkret. Hal ini merujuk pada pendapat Muhibin (1995) dalam Majid (2014:8) “perkembangan intelektual siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasikan dan mengontrol persepsinya. Pada tahap ini, perkembangan kemampuan berpikir siswa sudah mantap, kemampuan skema asimilasinya sudah tinggi dalam melakukan suatu koordinasi yang konsisten antar skema”.

Menurut Munadi (2012:187) “karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sehingga menentukan pola aktivitas dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-cita”. Dapat disimpulkan, karakteristik siswa sekolah dasar juga dipengaruhi oleh perkembangan intelektual yang dimilikinya. Karena itu, guru harus mampu mendorong potensi-potensi yang dimiliki siswa agar dapat berkembang dengan baik.

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Model pengembangan intruksional (MPI) yang dikembangkan oleh Atwi Suparman, yang terdiri dari 3 tahap, namun dari beberapa tahap dijabarkan lagi menjadi beberapa langkah. Pertama tahap mengidentifikasi yaitu mengidentifikasi kebutuhan intruksional dan menulis tujuan intruksional umum, melakukan analisis intruksional, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Selanjutnya tahap kedua mengembangkan yaitu menulis tujuan intruksional khusus, menyusun alat penilaian hasil belajar, menyusun strategi intruksional, mengembangkan bahan intruksional, dan tahap ketiga mengevaluasi atau merevisi yaitu menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif, sistem intruksional, implementasi serta evaluasi sumatif dan difusi inovasi.

Menurut Kusumaningrum (2017) dengan menggunakan model MPI ini “pembelajaran dapat didesain dengan baik sesuai dengan karakter peserta didik, pengajar harus menganalisis terlebih dahulu kebutuhan mahasiswa/siswa sebelum menentukan bahan pelajaran, juga memberikan *negative and positive reinforcement* untuk memacu peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajarnya”.

Prosedur Pengembangan

Pada Penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDN No 121/1 Muara Singoan pada kelas IV Sekolah Dasar, peneliti hanya menggunakan 6 langkah saja, dikarenakan 6 langkah tersebut sudah dapat mencapai rumusan masalah yang telah ditetapkan. . Keenam langkah tersebut yaitu: melakukan analisis intruksional, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menulis tujuan intruksional khusus (TIK), menyusun strategi intruksional, mengembangkan bahan intruksional, dan melaksanakan evaluasi formatif.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 6 peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan mejadi dua bagian yaitu data dari evaluasi tahap pertama pada validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Tahap kedua data dari hasil uji coba. Seluruh data yang diperoleh di kelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian. Alat tersebut berupa angket dengan menggunakan skala *likert*. Menurut Riduwan, (2013:12) “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial”.

Dalam penelitian dan pengembangan ini angket yang diberikan kepada responden dengan alternatif jawaban yang sudah ditentukan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

1. Instrumen Validasi

Instrumen atau alat ukur penilaian untuk validator para ahli berupa produk yang akan digunakan divalidasi oleh validator pembelajaran dan validator media apakah produk yang dikembangkan sudah layak digunakan atau belum.

2. Instrumen Kepraktisan

Data kepraktisan penggunaan produk diperoleh dari angket siswa dan guru. Jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang didalamnya terdapat alternatif jawaban yang telah ditentukan peneliti namun responden bisa memberikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan

Untuk menentukan tingkat interval skor dan kategori, maka digunakan ketentuan konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 3.5 Konversi Nilai Skala Lima

Interval	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ Sbi}$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,60 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ Sbi}$	Baik
$\bar{X}_i - 0,60 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ Sbi}$	Cukup
$\bar{X}_i + 1,80 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ Sbi}$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ Sbi}$	Sangat Kurang

Sumber: Anita, dkk (2015:171-178)

Selanjutnya untuk menentukan kelas interval, maka dilakukanlah penghitungan dari ketentuan di atas sebagai berikut:

Diketahui:

Skor maksimal ideal	: 5
Skor minimal ideal	: 1
Rerata ideal ($\bar{X}_i$)	: $\frac{1}{2} (5 + 1) = 3$
Simpangan Baku ideal (S _{Bi})	: $\frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$

Ditanyakan:

Interval skor sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik?

Jawaban:

Kategori sangat baik	$= X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$ $= X > 3 + (1,80 \cdot 0,67)$ $= X > 3 + (1,21)$ $= X > 4,21$ $= 4,22 - 5,00$
Kategori baik	$= \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$ $= 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67)$ $= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$ $= 3,40 < X \leq 4,21$ $= 3,41 - 4,21$
Kategori cukup baik	$= \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi}$ $= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67)$ $= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$ $= 2,60 < X \leq 3,41$ $= 2,61 - 3,40$
Kategori kurang baik	$= \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi}$ $= 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67)$ $= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$ $= 1,79 < X \leq 2,60$ $= 1,80 - 2,60$
Kategori sangat kurang baik	$= X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi}$ $= X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67)$ $= X \leq 3 - (1,21)$ $= X \leq 1,79$

Selanjutnya, dilakukanlah perhitungan data yang diperoleh dari angket para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan media dan kevalidan pembelajaran. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n Vij}{nm}$$

Keterangan:

R	= Rerata hasil penilaian para ahli/praktisi
V _{ij}	= Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria
n	= Banyaknya para ahli/praktisi yang menilai
m	= Banyaknya kriteria

Untuk melihat interval skor dan kategori kevalidan media monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Interval skor dan kategori

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
0 – 1,79	Sangat Kurang Valid

2. Analisis Kepraktisan

Data uji kepraktisan atau angket respon guru dan peserta didik disusun dalam bentuk skala *likert*. Berikut ini adalah bobot penilaian pernyataan pada angket.

Tabel 3.7 Bobot Penilaian Terhadap Pernyataan pada Angket

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS) dengan bobot 5	Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot 5
Setuju (S) dengan Bobot 4	Tidak Setuju (TS) dengan bobot 4
Cukup dengan Bobot 3	Cukup dengan Bobot 3
Tidak Setuju (TS) dengan bobot 2	Setu ju (S) dengan Bobot 2
Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot 1	Sangat Setuju (SS) dengan bobot 1

(Sumber: Riduwan, 2012)

Selanjutnya, penilaian terhadap kepraktisan produk dianalisis sebagai berikut:

Nilai maksimal (α) = $5 \times 10 = 50$

Nilai minimal (b) = $1 \times 10 = 10$

Untuk mencari kelas interval kepraktisan yaitu digunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{a - b}{5}$$

Keterangan:

R = kelas interval

α = Nilai maksimal

b = Nilai minimal

5 = skor penilain tertinggi

10 = banyaknya pernyataan

Berdasarkan kelas interval tingkat kepraktisan yang diperoleh ditetapkan kriteria seperti berikut:

Tabel 3.8 Rentang Skor Penilaian Kepraktisan

Rentang	Kategori
>42-50	Sangat Praktis
>34-42	Praktis
>26-34	Cukup Praktis
>18-26	Tidak Praktis
10-18	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Riduwan, 2012)

Selanjutnya setiap nilai rentang dibagi dengan banyaknya pernyataan yaitu 10 untuk mengetahui rentang skornya. Adapun kategori skor penilaian kepraktisan didapatkan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Skor Penilaian Kepraktisan

Rentang	Kategori
>4,2-5	Sangat Praktis
>3,4-4,2	Praktis
>2,6-3,4	Cukup Praktis
>1,8-2,6	Tidak Praktis
1-1,8	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Riduwan, 2012)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli berbasis kontekstual pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan intruksional sebagai berikut:

1. Melakukan Analisis Intruksional

Hal yang dianalisis yaitu kurikulum KTSP 2006 yang didalamnya terdapat Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan dilanjutkan dengan menentukan indikator.

2. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian dalam memberikan pembelajaran guru diharapkan lebih mengarahkan pada alat peraga atau media yang lebih konkret. Untuk mencapai konsep pembelajaran menjadi konkret adalah ketika anak aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget yang diharapkan seorang guru mampu membuat media yang menarik perhatian peserta didik. Media yang sederhana dan dekat dengan dunia peserta didik dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang sesuai dengan karakteristiknya.

3. Menulis Tujuan Intruksional Khusus

Perumusan TIK ini mengandung satu pengertian atau tidak mungkin ditafsirkan ke dalam pengertian yang lain. Untuk itu TIK dirumuskan dalam bentuk kata kerja yang dapat dilihat oleh mata dan dapat diukur pencapaiannya dengan tes atau alat pengukur yang lain.

4. Menyusun Strategi Intruksional

Strategi yang dilakukan peneliti disusun dan terarah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: Kompetensi Dasar, indikator, tujuan, materi pokok, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, sumber/alat belajar.

5. Mengembangkan Bahan Intruksional

Setelah menyusun strategi, dilanjutkan pada tahapan mengembangkan bahan intruksional guna membuat media.

6. Melaksanakan Evaluasi Formatif

Pada tahapan melaksanakan evaluasi formatif dalam penelitian dan pengembangan ini berguna untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari para ahli pembelajaran, ahli media, serta respon dari guru dan peserta didik.

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil Validasi

1. Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi pertama memperoleh 2,7 dalam kategori “cukup valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli perlu divalidasi ulang dikarenakan ada beberapa poin yang tidak memenuhi aspek penilaian yaitu poin nomor 3, 4, dan 6 dengan saran validator perbaiki bagian yang direvisi. Selanjutnya pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kategori “valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli bisa diuji cobakan pada kelompok kecil tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli media tahap pertama di atas diperoleh rata-rata 4,0 maka produk ini termasuk dalam kategori “valid”. Akan tetapi validator menyarankan pada poin nomor 1, 7, 8, dan 11 untuk diperbaiki sehingga harus dilakukan validasi kembali. Selanjutnya pada validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran validasi pertama, didapatlah nilai rata-rata 4,7 termasuk kategori “sangat valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli sudah bisa dilanjutkan uji coba kelompok kecil.

Hasil Uji Kepraktisan

1. Uji Kepraktisan Peserta Didik

Data uji coba media monopoli oleh 6 peserta didik di kelas IV SDN No 121/1 Muara Singoan mengisi angket dengan jumlah 25,9 yang jika dirata-ratakan memperoleh skor 4,31 dengan kategori “sangat praktis”.

2. Uji Kepraktisan Guru

Penilaian guru wali kelas IV dengan rata-rata 4,3 termasuk kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian dari guru dan peserta didik tersebut, sehingga dapat dikatakan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media yang menjadi salah satu sumber pembelajaran.

Revisi Produk

1. Ahli Pembelajaran

Revisi tahap I, revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran yang diberi ahli pembelajaran yaitu perbaikan RPP agar lebih memperhatikan langkah-langkah yang ada di kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Revisi tahap II dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran pada saat validasi pertama. Peneliti melakukan perbaikan pada langkah-langkah RPP, yaitu RPP yang dibuat lebih memfokuskan kepada kegiatan untuk mencapai tujuan.

2. Ahli Media

Revisi tahap I dilakukan sesuai dengan saran dan komentar yaitu pada media warna pada tulisan dibuat warna putih, kartu media monopoli validator menyarankan untuk dilaminating agar kartu tersebut dapat tahan lama bisa dipakai berulang-ulang, pemberian warna pada pion selanjutnya pada kartu kabupaten diberikan sumbernya.

Revisi tahap II, revisi dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan pada validasi pertama yaitu kartu monopoli dilaminating dan diberikan sumbernya. Kemudian validator menyatakan media yang sudah direvisi layak untuk diuji cobakan.

Kajian Produk yang Sudah di Revisi

1. Media monopoli berukuran 29,7 cm x 42 cm, didesain menggunakan *photo shop* dan dicetak dengan kertas stiker selanjutnya ditempelkan dengan triplek sebagai alas media dengan ukuran yang sama. Media monopoli berwarna biru sebagai bentuk keteduhan dan kebersihan dari suatu media sehingga pada saat peserta didik menggunakan media akan memberikan kesan secara khusus sehingga termotivasi untuk belajar. Selanjutnya warna pada tulisan kolom kabupaten diberi warna putih agar lebih jelas untuk dibaca oleh peserta didik. Sesuai dengan pendapat Smaldino et al dalam Setiono (2014:117) bahwa “warna berfungsi meningkatkan retensi/meningkatkan motivasi agar perhatian peserta didik lebih fokus”. Media monopoli berisikan 11 kolom kota dan kabupaten, selanjutnya 1 kolom kartu soal, 1 kolom *start*, 1 kolom hanya lewat, 1 kolom bebas memilih, dan 1 kolom masuk penjara.
2. Pion dari bubutan kayu yang berbentuk stupa candi Muaro Jambi diberikan warna-warni sebagai pembeda pemain satu dengan yang lainnya.
3. Dadu yang berbentuk persegi terbuat dari bubutan kayu dan diberikan tanda titik sebagai simbol dari angka 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.
4. Tempat dadu yang terbuat dari triplek dan diberikan warna putih.
5. Kartu skor, yang didesain menggunakan *microsoft word* dan selanjutnya dicetak menggunakan kertas buffalo. Kartu skor di dalamnya terdapat skor 5 dengan gambar suku kubu, skor 10 gambar suku bajau, skor 20 gambar kompangan, skor 50 gambar alat musik serdam, dan terakhir skor 100 gambar alat musik kolintang. Tiap kartu skor dilaminating agar lebih tahan dan tidak mudah rusak.
6. Kartu kabupaten, yang didesain menggunakan *microsoft word* dan selanjutnya dicetak menggunakan kertas buffalo, kartu kabupaten juga dilaminating agar lebih tahan serta diberi sumbernya agar info yang ada pada kartu kabupaten lebih akurat. Kartu kabupaten berjumlah 11 yaitu 2 kota dan 9 kabupaten. Isi di dalam kartu kabupaten adalah info tentang suku apa saja yang ada di kabupaten tersebut dan dilengkapi dengan kebudayaan dari daerah tersebut berupa makanan khas dan tarian.

7. Kartu soal, yang didesain menggunakan microsoft word dan selanjutnya dicetak menggunakan kertas buffalo. Kartu soal dilaminating agar tahan dan jumlah dari kartu soal ada 6.
8. Buku petunjuk, yang dibuat menggunakan aplikasi microsoft word dan dicetak menggunakan kertas buffalo berwarna putih. Bagian buku petunjuk terdiri dari sampul depan, isi yang terdiri dari 13 petunjuk penggunaan media monopoli, dan sampul belakang.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan ini menghasilkan media monopoli berbasis kontekstual yang diperoleh dari prosedur pengembangan model intruksional dengan tahapan analisis intruksional, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menulis tujuan intruksional khusus, menyusun strategi intruksional, mengembangkan bahan intruksional, dan melaksanakan evaluasi formatif.

1. Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hasil validasi pembelajaran dengan rata-rata 3,8 dalam kategori “valid”, selanjutnya validasi media dengan rata-rata 4,7 dikategorikan “sangat valid”.
2. Kepraktisan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Hasil respon peserta didik dengan kategori “sangat praktis” dengan rata-rata yang didapatkan adalah 4,32. Hasil angket respon guru yaitu memperoleh skor dengan rata-rata 4,3 termasuk kategori “sangat praktis”.

Dari hasil yang telah didapatkan media monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu guru maupun peserta didik dalam berproses pada saat pembelajaran IPS materi suku bangsa dan budaya di kelas IV Sekolah Dasar.

Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa produk media monopoli berbasis kontekstual dapat membantu guru dalam menjelaskan materi suku bangsa dan budaya sesuai dengan kompetensi dasar yaitu tentang menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di daerah lingkungan kabupaten/kota atau provinsi. Dengan demikian, media monopoli dapat menunjang proses pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran dari peneliti adalah:

1. Media Monopoli berbasis kontekstual dapat dikembangkan lagi untuk materi IPS lainnya namun perlu dilakukan analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik terlebih dahulu

2. Ketersediaan media pembelajaran yang berkualitas dapat menunjang sebuah proses pembelajaran dan meningkatkan antusias peserta didik
3. Penulis menyarankan kepada kelompok kerja guru (KKG) agar saling mengayomi untuk mempersiapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Allukmana, R. 2015. *Keefektifan Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Asyhar, Rayandra & Khairinal. 2010. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. FKIP Universitas Jambi: Gaung Persada
- Chan, Dkk. 2010. *Model Pembelajaran IPS SD*. FKIP Universitas Jambi: Gaung Persada
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto dan Suwardi. 2017. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media
- Dwiputra, Dias Hendyanto. 2016. *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Sinduadi Sleman*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Kusumaningrum, Hesti. 2017. *Model Pengembangan Intruksional*. Artikel <http://www.sweethest.com/2017/03/model-pengembangan-intruksional-mpi.html?m=1> di akses 23 Januari 2018
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Nurlaini dan Martun, Jusuf. 2014. *Ragam Pakaian Pengantin Melayu Provinsi Jambi*. Pemerintah Provinsi Jambi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Museum Siginjei
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota Ikapi)
- Riduwan. 2012. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rufayda, Ida. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqqie Kota Malang. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setiono, Panut. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Untuk Kelas IV SDN Rampal Celaket 1 Kota Malang*
- Somad, Kemas Arsyad. 2003. *Mengenal Adat Jambi dalam Perspektif Modern*. Dinas Pendidikan: Provinsi Jambi
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suprpto, Anis Nuryati. 2013. *Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. Skripsi*. Yogyakarta
- Susuilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tegeh, M, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Togala, Zulrahmat. 2013. *Konsep dan Model Pengembangan Desain Intruksional*. <http://zultogalatp.wordpress.com/2013/06/14/konsep-dan-model-pengembangan-desain-intruksional/> diakses 20 Juni 2018
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara