

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS TEMATIK PADA TEMA 4 (HIDUP BERSIH DAN SEHAT) KELAS II SDN SUMBERSUKO KABUPATEN PROBOLINGGO**

**Ludfi Arya Wardhana<sup>1</sup>, Yustika Tuti Alawiyah<sup>2</sup>**  
 Universitas Panca Marga Probolinggo  
 ludfiaryawardana@gmail.com<sup>1</sup>, yustikatuti123@gmail.com<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Proses pembelajaran kelas II SDN Sumbersuko belum efektif yang membuat siswa bosan belajar karena pemusatan pembelajaran lebih dominan terhadap guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung sedangkan seorang guru dituntut untuk memberi suatu pengalaman yang bermakna. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu, media Monopoli berbasis tematik pada Tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” Subtema 4 untuk siswa kelas II SD yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk media monopoli berbasis tematik dalam keaktifan siswa serta membuat pembelajaran lebih bermakna yang mempunyai tingkat kevalidan, keterterapan, keterbacaan dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Tahap pengembangan ini adalah pengumpulan informasi, kemudian perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli produk, uji coba lapangan, revisi, dan produk akhir. Hasil validasi materi/ isi mencapai 95% dan hasil validasi media pembelajaran mencapai 88%. Hasil rata-rata angket keterterapan mencapai 96,18%, hasil angket keterbacaan mencapai 96,8%, dan hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan 100% tuntas belajar. Berdasarkan hasil di atas, media Monopoli berbasis tematik telah menunjukkan kevalidan, keterterapan, keterbacaan dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik kelas II.

**Kata Kunci:** *Media, Monopoli, Tematik.*

**PENDAHULUAN**

Dikemukakan dalam Depdiknas tahun 2006 bahwa pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu: (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak tampak, (4) penyajian beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) Bermakna, (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran tematik tercapai dengan menuntut guru agar memberikan suatu pengalaman yang bermakna dari belajar (Rulyansah et al., 2019). Guru dapat menggunakan berbagai macam variasi dalam mengajar, salah satunya dengan penggunaan media. Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011). Dalam pembelajaran yang berlangsung, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar

(Worowirastrri, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa media dapat mempermudah guru dalam menanamkan konsep pembelajaran terhadap siswa.

Proses belajar mengajar berbasis tema di kelas selama ini pemusatan pembelajaran masih dominan pada guru (Rulyansah et al., 2018). Hal ini berakibat siswa dikelas masih terlihat pasif saat proses belajar mengajar berlangsung (Rulyansah & Wardana, 2020). Guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini terjadi karena terbatasnya keterampilan guru sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pendidik juga perlu mengembangkan media pembelajaran, sehingga media yang digunakan tidak monoton.

Media pembelajaran merupakan wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari siswa serta dapat dilihat dari sisi guru dan siswa (Kurniawan, 2011). Media diperlukan untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif dan

psikomotor, sehingga diperlukan media yang berupa permainan yang membuat siswa tidak pasif dalam pembelajaran. Permainan yang dikemas dalam pembelajaran akan membuat peserta didik aktif dan senang dalam belajar. media permainan pembelajaran digunakan sehingga peserta didik tidak bosan di kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah. Karena media monopoli dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan adanya penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis tema, pembelajaran dapat berpusat pada siswa.

Berdasarkan hal di atas, akan dikembangkan suatu media monopoli pembelajaran tematik pada tema 4 “Hidup bersih dan sehat” subtema 4 dalam pembelajaran ke-1 Kelas II SD yang mempunyai tingkat kevalidan, keterterapan, keterbacaan, dan keefektifan. Media yang dikemas dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan memperhatikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta melatih siswa untuk belajar secara mandiri tanpa tergantung pada pendidik. Oleh karena itu disusun penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Tematik Pada Tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat) kelas II SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media Monopoli berbasis tematik Kelas II SD dalam keaktifan siswa serta membuat pembelajaran lebih bermakna yang mempunyai tingkat kevalidan, keterterapan, keterbacaan dan keefektifan.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development (R&D)* atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan. Menurut (Sukmadinata, 2010) *R&D* adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan Borg & Gall dalam (Sugiyono, 2015) yang dimodifikasi tetapi tidak menghilangkan esensi dari sepuluh tahapan pengembangan menurut Borg & Gall.

Dasar dari memodifikasi model pengembangan Borg & Gall karena penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada satu Lembaga dan tingkatan yaitu SD Negeri Summersuko Kab. Probolinggo kelas II, dan waktu yang tidak memungkinkan untuk mengembangkan sepuluh Langkah pengembangan menurut Borg & Gall. Tahapan dalam penelitian ini yaitu (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi ahli produk, (5) uji coba lapangan, (6) revisi, dan (7) produk akhir.

Pengembangan yang dilakukan diawali dengan pengumpulan informasi, kemudian perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli produk dimana produk divalidasi oleh ahli materi/ isi dan ahli media pembelajaran, uji coba lapangan, revisi, dan produk akhir yaitu produk berupa media monopoli berbasis tematik yang telah memiliki tingkat kevalidan, keterbacaan, keterterapan dan keefektifan.

Produk dalam kategori valid apabila persentasi angket yang diberikan kepada validator materi/ isi dan calidator ahli media pembelajaran bernilai minimal 80%. Dalam angket penilaian keterterapan produk yang diberikan kepada siswa dan guru dikategorikan sangat sesuai jika memiliki nilai minimal 80%. Penilaian keterbacaan produk dikategorikan sangat sesuai jika memiliki nilai minimal 80%. Media pembelajaran dikatakan efektif jika  $\geq 70\%$  siswa memperoleh nilai tes  $\geq 70$  (KKM).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap studi pendahuluan, dilakukan studi pustaka dan survei lapangan. Hasil studi pustaka yang diperoleh dari beberapa penelitian yang

menunjukkan bahwa media Monopoli pembelajaran sebagai produk pengembangan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan survei lapangan informasi yang didapatkan adalah pemusatan pembelajaran siswa masih dominan terhadap guru dan Guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan dan kurang termotivasi. Keadaan ini terjadi karena kurangnya pemahaman guru tentang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga menjadi pertimbangan pengembangan media monopoli, karena siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti melakukan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap perencanaan dilakukan analisis KI dan KD, menentukan materi, menentukan jenis media yang digunakan sesuai isi, menyusun naskah rencana pembuatan media pembelajaran tematik, mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini akan dikembangkan pada Tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat) Sub tema 4. Media monopoli berbasis tematik ini mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP dalam satu tema yang diaplikasikan dalam media permainan monopoli.

Selanjutnya dilakukan pada tahap desain produk. Peneliti membuat produk dengan desain media Monopoli berbasis tematik berbantuan Aplikasi CorelDRAW.

Validasi Produk dilaksanakan setelah *prototype* media Monopoli berbasis tematik selesai disusun. Validasi Produk dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan media monopoli berbasis tematik. Untuk mengukur tingkat kevalidan media, perlu diukur tingkat kevalidan materi/ isi dan desain media. Berhubungan dengan hal tersebut, dilakukan validasi pada ahli isi/materi dan ahli desain media. Ahli materi/ isi diserahkan kepada Bapak Afib Rulyansah,

S. Pd, M.Pd. Ahli desain media pembelajaran diserahkan kepada Ibu Rofikha Nuriyanti, S.Pd., M.Pd. Tujuan validasi produk ini adalah untuk menilai kelayakan produk yang akan diujicobakan pada siswa.

Berdasarkan saran dari hasil validasi Ahli Materi yaitu segera melakukan suatu penelitian. Berdasarkan saran Materi Hasil validasi ahli Media Pembelajaran memiliki saran perbaikan pada ukuran media Monopoli (50 cm) terlalu kecil hingga gambar belum tampak jelas.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran dapat dianalisis mengenai tingkat kevalidan materi (Vm) dan media pembelajaran (Vmp), sehingga dapat ditemukan rata-rata untuk mengukur tingkat kevalidan media monopoli berbasis tematik. Tingkat kevalidan materi/ isi media monopoli berbasis tematik mencapai 95%. Tingkat kevalidan media pembelajaran (Vmp) monopoli mencapai 88% berada dalam kategori valid. Setelah didapat tingkat kevalidan materi (Vm) dan kevalidan media pembelajaran (Vmp), dilakukan pengambilan rata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan media monopoli berbasis tematik (PV). Berikut hasil tingkat kevalidan media monopoli berbasis tematik:

$$PV = \frac{PVm + PVmp}{2} \times 100\%$$

$$PV = \frac{95 + 88}{2} \times 100\%$$

$$PV = \frac{183}{2} \times 100\%$$

$$PV = 91,5\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat kevalidan media Monopoli berbasis tematik mencapai 91,5%.

Tingkat keterterapan menurut guru (PKg) dan siswa (PKs) masing-masing memperoleh persentase 96,36% dan 96,8%. Untuk memperoleh nilai keterterapan secara keseluruhan, diambil dari nilai rata-rata tingkat keterterapan menurut guru (PKg) dan tingkat keterterapan siswa (PKs), sehingga

diperoleh nilai keterterapan secara keseluruhan (PK) sebagai berikut:

$$PK = \frac{PKg + PKs}{2} \times 100\%$$

$$PK = \frac{96,36 + 96,8}{2} \times 100\%$$

$$PK = 96,58 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat keterterapan dari media Monopoli berbasis tematik mencapai 96,58%.

Tingkat keterbacaan media Monopoli berbasis tematik yang dilakukan oleh 5 siswa kelas II mencapai persentase 96,8%. Pengukuran tingkat keefektifan media Monopoli berbasis tematik untuk menyelesaikan soal pada Tema 4 subtema 4 pembelajaran ke-1 dilakukan dengan memberikan soal evaluasi. Tingkat keefektifan media Monopoli berbasis tematik mencapai 100%.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media monopoli berbasis tematik ini telah memiliki tingkat kevalidan, keterterapan, keterbacaan, dan keefektifan. Hasil validasi ahli materi mencapai 95% dan hasil validasi ahli media mencapai 88%. Hasil rata-rata angket keterterapan mencapai persentase 96,58% dan hasil angket keterbacaan siswa mencapai persentase 96,8% dalam uji coba produk. Hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan 100% tuntas belajar. Berdasarkan hasil tersebut, media monopoli berbasis tematik telah valid, terap, terbaca, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kurniawan, D. (2011). *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: CV. Pustaka Cendikia Utama.

LA Wardana, C Husen. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV Sdn Tamansari 4 Probolinggo). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 3 (1), 97-105.

LA. Wardana, U Hasanah. (2019). Panduan Lingkungan Ruang Kelas Berorientasi Multiple Intelligences di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 4 (4), 447-455.

LA. Wardana. (2014). Masalah-Masalah Pembelajaran Tematik Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogy*. Vol.1 No.2. Hal 23-27.

LA. Wardana. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Memahami Isi Cerita Pendek pada Siswa Kelas V SDN Mayangan V Kota Probolinggo. *Jurnal Pedagogy* Vol.2 No.2. Hal 1-10.

Republik Indonesia. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2006 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1-9.

Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, I. N. (2018). Idealisasi Ideologi Pancasila untuk Pencegahan Radikalisme melalui Aktivitas Bela Negara pada PK2MABA Universitas Panca Marga. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1680-1687. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I12.13103>

Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Uswatun, H. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogy*, 6(1), 53-59.

Rulyansah, A., Wardana, L. A., dan Hasanah, I. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up dengan menggunakan Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogy* Vol.6 No.1. Hal 53-59.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*,

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Worowirastri E, D., & dkk. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 18. dan R&D. Bandung: Alfabeta.