

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL HANNAFIN DAN PECK MATA PELAJARAN IPS DI SD MUTIARA SINGARAJA

Inna Nur Khasanah¹, Desak Putu Parmiti², I Gde Wawan Sudatha³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: innanurkhasanah00@gmail.com¹, dp-parmiti@undiksha.ac.id²,
igdewawans@undiksha.ac.id³

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di kelas V SD Mutiara Singaraja adalah media pembelajaran IPS kurang inovatif dan masih terbatas hanya menggunakan buku dan atlas saja, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media monopoli pembelajaran, (2) mengetahui kualitas pengembangan media monopoli pembelajaran, (3) menguji efektivitas media monopoli pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model Hannafin dan Peck. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes objektif pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t). Subjek penelitian ini adalah 33 orang siswa kelas V SD Mutiara Singaraja semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian (1) Proses pengembangan modul meliputi tiga tahapan yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. (2) Media monopoli pembelajaran dengan kualitas: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran sangat baik (92%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran sangat baik (93%), (c) hasil review ahli media pembelajaran sangat baik (95%), (d) hasil uji coba perorangan sangat baik (94,6%), (e) hasil uji coba kelompok kecil sangat baik (93,5%), dan (f) hasil uji coba lapangan sangat baik (91,5%). (3) Media monopoli pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran bahwa $t_{hitung} = 15,039 > t_{tabel} = 2,006$. Dengan demikian multimedia pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Mutiara Singaraja.

Kata Kunci: Hannafin dan Peck, media monopoli, pengembangan

Abstract

Less innovative and limited learning media is the problem that occurs in grade V of SD Mutiara Singaraja where book and atlas were the only media used in Social science learning. A new learning media is needed to bear the learning process. This research aimed (1) to describe the process of developing a monopoly media of learning, (2) to knowing quality of learning media development monopoly, (3) to test the effectiveness of the monopoly media of learning. This study is research and development research. The model of development which is used was the model proposed by Hannafin and Peck. Several methods, interview, note taking, questionnaire, and objective assessment in the form of multiple choice were used in gaining the data. After that, the data were analyzed by using descriptive qualitative and inferential statistics (T-Test). The subject of this study is thirty-three second semester students in grade V of SD Mutiara Singaraja in 2017/2018 year. It was found that (1) there are three stages in the process of module development, namely: the needs analysis stage, the design stage, and the development and implementation stage. (2) Media monopoly of learning with quality: (a) the review result from the content of learning subject matter expert is very excellent (92%), (b) the review result from the learning design expert is very excellent (93%), (c) the review result from

the learning media expert is very excellent (95%), (d) the result of individual test is very excellent (94,6%), (e) the result of small group test is very excellent (93,5%), (f) the result of field trial is very excellent (91,5). (3) Media monopoly of learning is effective to be used in learning process. It can be seen from the improvement of student learning outcomes after treated by using media monopoly learning

Keywords: Hannafin dan Peck, monopoly media, development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor dan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia menjalani kehidupan. Pendidikan juga merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang. Masa dahulu untuk menguasai dunia, manusia menggunakan otot sebagai senjatanya, namun sekarang untuk menguasai dunia dengan menggunakan ilmu pengetahuan

Pendidikan memberikan kesempatan untuk belajar dalam segala hal. Pendidikan akan membawa kita kearah yang lebih baik. Salah satunya dengan belajar. Menurut Geoch (dalam Sardiman 2011: 20), menyatakan "Learning is a change in performance as a result of practice". Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari oleh setiap orang terutama siswa. Kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan disekolah akan tetapi dimana saja, baik di rumah atau di tempat umum. Dalam belajar yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidaknya. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Teori belajar kognitif yang berakar pada teori pemrosesan informasi merupakan landasan dari pengembangan visualisasi. Ide dasar dari teori beban kognitif adalah bahwa kapasitas kognitif dalam memori kerja terbatas, sehingga jika beban belajar terlalu banyak, maka pembelajaran akan terhambat de Jong (dalam Sudatha: 2010). Dalam proses belajar mengajar

ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru sebagai pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing, sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Jika media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dibuat juga harus mempertimbangkan tentang karakteristik peserta didik.

Dapat diketahui bahwa masa anakanak adalah masa bermain. Permainan yang menarik akan membuat mereka merasa senang. Menikmati bermain dalam permainan maupun menciptakan sebuah permainan dengan beragam peraturan itu adalah sikap anak - anak yang tidak perlu dikhawatirkan. Menurut Meggit (2013:215), menyatakan bahwa seorang anak belajar untuk menyesuaikan perilakunya setelah mendapat apresiasi dan hukuman. Belajar sambil bermain merupakan suatu manfaat tersendiri bagi perserta didik, mereka tidak hanya bermain dan bersenang-senang saja tetapi mereka juga dapat belajar dari sebuah permainan, yaitu dengan sebuah

media pembelajaran dengan sistem permainan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan, bertujuan untuk mengajak peserta didik menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam sistem tersebut. Pembelajaran yang didukung dengan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk dan memperlancar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas V B di SD Mutiara Singaraja yaitu ibu Ni Putu Susriyanti, S.Pd. pada tanggal 15 November 2017, secara umum tidak terdapat kesulitan guru dalam mengajar, namun kurangnya media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran menjadi kendala tersendiri dan hanya menggunakan buku paket yang jumlahnya terbatas, LKS, dan atlas. Siswa kurang tertarik dengan hal tersebut, mereka lebih tertarik dengan hal yang dapat mereka lakukan dengan nyata seperti bermain, maka diperlukannya media yang dapat menunjang pemahaman siswa, nilai siswa yang masih dibawah ketuntasan menjadi tugas guru untuk mencari solusi yang tepat dalam pemecahan masalah

tersebut. Menurut Trianto (2013: 17), menyatakan bahwa cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator

hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Dengan mewujudkan hal tersebut maka dapat dibantu dengan media pembelajaran sebagai pelengkap.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran pada materi IPS kelas V yang berupa permainan papan monopoli. Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, namun monopoli yang dimaksudkan sudah mendapat modifikasi dan di desain sedemikian rupa sebagai media pembelajaran. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata di ketahui siswa cara permainannya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya. Menurut Siskawati, dkk (2016:78), Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media monopoli pembelajaran, untuk mendeskripsikan kualitas media monopoli pembelajaran, untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan media Monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di SD Mutiara Singaraja. .

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V semester genap di SD Mutiara Singaraja. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 33 orang siswa. Adapun pengembangan Media Monopoli dilakukan dengan menggunakan model Hannafin dan Peck, tahap analisis kebutuhan (need assesment), tahap desain (design), dan tahap pengembangan dan implementasi (development and implementation).

Penelitian pengembangan ini menggunakan empat metode pengumpulan data yaitu metode observasi, wawancara, pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) lembar pencatatan dokumen, (2) lembar kuesioner (angket), dan (3) soal-soal tes pilihan ganda. Lembar pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan dokumendokumen terkait dengan desain pengembangan media monopoli pembelajaran dan melakukan pencatatan secara sistematis apabila diperlukan. Hasil dari instrumen pencatatan dokumen ini dibentuk berupa laporan pengembangan produk media monopoli secara ringkas

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu (1) teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategorikategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu),

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
(1)	(2)	(3)
90% - 100 %	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Sedikit direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55% - 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

Tegeh & Kirna, 2010:101)

sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum Agung (2014:110),(2) teknik deskriptif kuantitatif yaitu analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan

dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum Agung (2014:110), dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) yang digunakan untuk menganalisis sampel akan diinferensikan kepada populasi dimana sampel tersebut akan diambil.

Metode analisis statistik inferensial adalah "suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumusrumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan peneliti, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis" (Agung, 2014:110). Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar dengan menggunakan pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest tersebut.

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors

Menurut Koyan (2012:109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut. (a) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (b) Tentukan nilai z dari setiap data. (c) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z). (d) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n. Gunakan nilai L₀ yang terbesar. (e) Tentukan nilai L₀ = |F(z) – S(z)|, hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai Lt dari tabel Liliefors. (f) Jika L₀ < Lt, maka H₀ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:34)

Kriteria pengujian tolak H₀ jika F_{hitung} ≥ F_{α(n₁-1, n₂-1)}, uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilangan n₁ – 1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n₂ – 1, maka H₀ ditolak yang berarti sampel tidak homogen.

Pengujian hipotesis teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependen. dengan membandingkan hasil Pretest dan posttest. Dasar penggunaan teknik uji t berkorelasi ini adalah menggunakan dua

perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran. Dengan menggunakan analisis uji-t sampel berkorelasi, dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Koyan, 2012:29)

Keterangan:

X₁ = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

X₂ = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S₁ = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

S₂ = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

s₁² = varians sampel 1

s₂² = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran. Dengan kriteria jika harga t hitung lebih kecil dari harga t tabel, maka gagal menolah H₀, dan jika harga t hitung lebih besar dari harga t tabel, maka H₁ diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan akan dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Proses pengembangan media monopoli pembelajaran, (2) Hasil uji coba pengembangan media monopoli pembelajaran,, (3) Revisi pengembangan produk, (4) Uji prasyarat analisis data dan (5) Uji hipotesis.

Hasil kebutuhan peserta didik hal yang harus dilakukan pada tahap ini adalah a) analisis kompetensi atau pengetahuan peserta didik, b) analisis karakteristik peserta didik dan masalah dalam pembelajaran

Analisis kompetensi dilakukan dengan melakukan analisis instruksional

terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai pada peserta didik yakni menganalisis standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan indikator. Tahap analisis selanjutnya adalah, menganalisis karakteristik siswa, dan masalah pembelajaran yang terjadi dikelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas V B di SD Mutiara Singaraja yaitu ibu Ni Putu Susriyanti, S.Pd. dan observasi yang dilakukan di kelas V, secara umum tidak terdapat kesulitan guru dalam mengajar, kurangnya media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran menjadi kendala tersendiri dan hanya menggunakan buku paket yang jumlahnya terbatas, LKS, dan atlas. Dengan karakteristik peserta didik yang lebih menyukai bermain saat belajar, tidak tepat jika diberikan media visual yang tidak bisa diperagakan, sehingga akan lebih efektif jika mereka dapat bermain sambil belajar.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi mengenai analisis kompetensi dan karakteristik siswa, tahap selanjutnya adalah tahap desain yang meliputi: (1) Memilih software yang akan digunakan dalam pengembangan produk, Dalam pemilihan Software/perangkat yang digunakan adalah Corel Draw dan Adobe Photoshop. (2) membuat flowchart yang bertujuan untuk menspesifikasikan alur permainan dari mulai permainan hingga sampai akhir (finish) dari seperangkat Media Monopoli dan mendesain media monopoli pembelajaran. (3) menyusun kisikisi soal digunakan sebagai acuan untuk membuat butir-butir soal yang nantinya soal tersebut digunakan untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan, Butir soal yang telah dibuat adalah sebanyak 40 butir. (4) Tujuan disusunnya RPP ini adalah untuk mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pembelajaran, dengan adanya RPP maka langkah-langkah pembelajaran akan tersusun secara sistematis.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dan implementasi media monopoli pembelajaran dari desain yang

telah dibuat sebelumnya dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya sesuai desain flowchart dan desain media secara umum. Pada tahap ini akan menghasilkan produk berupa media monopoli pembelajaran. Tahapan pengembangan media monopoli ini adalah sebagai berikut. 1) Pencarian dan pembuatan bahan atau materi yang akan dirangkai dalam bentuk media papan (board game). 2) Pengumpulan bahan berkaitan dengan produk yang dikembangkan, seperti gambar dan materi. 3) Penyusunan materi. 4) Pembuatan kartu dan petunjuk untuk memudahkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang disetting pada permainan dan 5) Pengembangan berbagai elemen menjadi Media Monopoli.

Selanjutnya tahap yang ketiga yaitu tahap Implementasi (Implement) untuk tahap ini berfungsi untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakannya produk dengan sebelumnya dilakukan validasi produk oleh para ahli dan uji coba produk. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menerapkan produk media monopoli pembelajaran dalam pembelajaran IPS kelas V SD Mutiara Singaraja untuk mengetahui respon siswa terhadap media monopoli pembelajaran.

Berdasarkan ketiga tahapan tersebut terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan dan kelayakan produk yang dihasilkan. Penilaian yang dilakukan adalah penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media, serta penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas.

Uji ahli isi mata pelajaran dilakukan oleh guru IPS SD Mutiara Singaraja yaitu Ibu Ni Putu Susriyanti, S.Pd. Berdasarkan perolehan hasil dari uji ahli isi mata pelajaran IPS, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Persentase tingkat pencapaian hasil ahli isi mata pelajaran IPS adalah 92% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga

menurut penilaian dari ahli isi mata pelajaran Media Monopoli Pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, yaitu Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Uji ahli desain pembelajaran terhadap modul ini menggunakan kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji ahli desain pembelajaran, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 persentase tingkat pencapaian hasil ahli desain pembelajaran adalah 93% berada pada rentangan 90-100% kualifikasi Sangat baik, sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi.

Uji ahli media pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, yaitu Bapak Dr. I Made Tegeh, M.Pd. Uji ahli media pembelajaran terhadap modul ini menggunakan kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji ahli media pembelajaran, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Persentase tingkat pencapaian hasil ahli media pembelajaran adalah 95% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi.

Setelah mendapat evaluasi dari ketiga ahli tersebut maka tahap selanjutnya adalah uji coba perorangan. Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas VI SD Mutiara Singaraja sebanyak 3 (tiga) siswa. Dari ketiga siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan hasil belajar tinggi, satu orang dengan hasil belajar sedang dan satu orang dengan hasil belajar rendah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba perorangan, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 94,6% berada pada predikat sangat baik, sehingga media tidak perlu direvisi.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh dua belas orang siswa dari kelas VI SD Mutiara Singaraja. Enam orang siswa tersebut memiliki tingkat hasil belajar yang

berbeda-beda yaitu, empat orang dengan hasil belajar tinggi, empat orang dengan hasil belajar sedang dan empat orang dengan hasil belajar rendah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji kelompok kecil, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Rerata persentase uji kelompok kecil sebesar 93,5 % berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media monopoli pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Mutiara Singaraja yang berjumlah 33 (tiga puluh tiga) orang siswa. Keseluruhan siswa tersebut sudah termasuk siswa yang memiliki tingkat hasil belajar yang berbedabeda, mulai dari hasil belajar rendah, sedang dan tinggi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Sesuai perolehan hasil dari uji lapangan, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Rerata persentase uji kelompok kecil sebesar 91,5 % berada pada kualifikasi sangat baik. Dari 33 Subjek dapat dianalisis bahwa tidak ada saran revisi, sehingga media Monopoli Pembelajaran ini dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji efektivitas

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk media monopoli pembelajaran ini melalui enam tahapan yaitu: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Dalam ke enam tahapan revisi tersebut, terdapat beberapa masukan serta saran dari para ahli dan subjek uji coba yang digunakan sebagai acuan perbaikan media monopoli pembelajaran.

Efektivitas pengembangan Media Monopoli Pembelajaran dalam penelitian ini diukur dengan analisis uji-t dengan selisih skor pretest dan posttest yang dilakukan di kelas V SD Mutiara Singaraja dengan jumlah 33 (tiga puluh tiga) siswa. Hasil rata-rata pretest kelas V yaitu 47,42 sedangkan untuk rata-rata posttest kelas

IV yaitu 81,21 yang berada di atas nilai KKM mata pelajaran bahasa IPS. Hasil pretest lebih kecil dari pada hasil posttest.

Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan thitung lebih besar dari ttabel yaitu $37,97 > 1,998$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, itu artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan Media Monopoli Pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa Media Monopoli Pembelajaran memberikan pengaruh kepada siswa terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Mutiara Singaraja. Hal ini didukung oleh teori yang mengatakan keunggulan media permainan "bahwa melalui permainan, anak didik dapat segera melihat atau mengetahui hasil dari pekerjaan mereka, dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki". Latuheru (dalam Fiktiany, 2007).

Dapat disimpulkan dengan menggunakan Media Monopoli Pembelajaran dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di kelas, serta dengan media media monopoli pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dapat lebih maksimal diterima oleh siswa, dan dapat membantu siswa dalam proses belajar yang disampaikan melalui media permainan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga hal yaitu: Proses pengembangan media monopoli pembelajaran dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan (need assesment), tahap desain (design), dan tahap pengembangan dan implemetasi (development and implementation).

Media monopoli pembelajaran dengan kualitas: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran sangat baik (92%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran sangat baik (93%), (c) hasil review ahli media pembelajaran sangat baik (95%),

(d) hasil uji coba perorangan sangat baik (94,6%), (e) hasil uji coba kelompok kecil sangat baik (93,5%), dan (f) hasil uji coba lapangan sangat baik (91,5%).

Dapat disimpulkan bahwa Media monopoli pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan media monopoli pembelajaran yang telah dilakukan yaitu: (1) Bagi siswa disarankan agar dapat memanfaatkan media monopoli pembelajaran dengan baik, karena media ini tidak hanya dimanfaatkan disekolah saja, sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat lebih optimal. (2) Bagi guru disarankan dalam kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan media monopoli pembelajaran sebagai proses pembelajaran agar menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga siswa senang untuk belajar. (3) Bagi peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis sebagai acuan untuk melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik dan bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan,
- 2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian,
- 3) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.

4) Dr. Desak Putu Parmiti, MS., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi.

5) I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi.

6) Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., selaku ahli desain pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.

7) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.

8) Putu Tudi, Kepala SD Mutiara Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.

9) Ni Putu Susriyanti, S.Pd., selaku ahli isi sekaligus guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Kampung Anyar atas saran, bantuan dan kerjasamanya selama penelitian

10) Siswa-siswi Kelas V dan Kelas VI SD Mutiara Singaraja, atas semua kerjasamanya selama penelitian, dan semua pihak yang turut dalam proses membantu penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. Gede. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publising.

Fitriyawani. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada

Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, Volume XIII, No.2 (hlm. 223-239).

Koyan, I Wayan. 2012. Statistika Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Meggitt, Carolyn. 2013. Memagami Perkembangan Anak. Jakarta: PT. Indeks.

Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sardiman, A.M. 2011. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Siskawati, Maya., dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". Jurnal Studi Sosial, Volume 4, No.1 (hlm. 72-80).

Sudarma, I.K. dkk. 2015. Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudatha, I Gde Wawan. 2017. Penggunaan Model ADDIE untuk Mengembangkan Multimedia Visualisasi Dinamis pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII. Seminar Nasional Riset Inovatif 2017 (hlm. 462-467).

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.

Tegeh, I. M. dkk. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar. Singaraja: Undiksha.

Trianto. 2013. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.