

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SUBTEMA
MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI SISWA KELAS 4 SDI
SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

ROFIATUN NISA'

NIM 11140111



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2015

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SUBTEMA
MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI SISWA KELAS 4 SDI
SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

ROFIATUN NISA'

NIM 11140111



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2015

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SUBTEMA MAKANANKU SEHAT
DAN BERGIZI SISWA KELAS 4 SDI SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:
Rofiatun Nisa'
11140111

Telah disetujui
Pada Tanggal 25 Mei 2015

Oleh:

Dr. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP 196903032000031 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031 002

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SUBTEMA MAKANANKU SEHAT
DAN BERGIZI SISWA KELAS IV SDI SURYA BUANA MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Rofiatun Nisa' (11140111)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Juni 2015 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Drs. A. Zuhdi, M.Ag

NIP. 19690211 199503 1 002

:

Sekretaris Sidang

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

NIP. 19690303 200003 1 002

:

Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

NIP. 19690303 200003 1 002

:

Penguji Utama

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP. 19651112 199403 2 002

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang tersayang:

Ayah ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidup saya yang tidak pernah jemu mendoakan dan menyayangi saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini, tidak pernah cukup saya membalas cinta pada ayah ibu.

Kakak adik tersayang yang telah memberi kelonggaran waktu sehingga saya dapat melaksanakan perkuliahan hingga penyusunan skripsi sampai tuntas.

Serta untuk guru-guru dan dosen-dosen saya yang telah memberikan pelajaran berarti dalam hidup saya.

Dan tak lupa untuk seluruh sahabat-sahabat saya yang telah memberikan semangat dan bantuan hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

... Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ...¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan terjemahnya*. (Bandung: Diponegoro, 2006), hlm. 250

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rofiatun Nisa'

Malang, 25 Mei 2015

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rofiatun Nisa'

NIM : 11140111

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI Surya Buana Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

NIP. 19690303 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 25 Mei 2015

Rofiatun Nisa'

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI Surya Buana Malang”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu al-Dinul Islam yang kita harapkan syafa’atnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar starta satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan terselesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan karya ilmiah ini, dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. M. Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Dr. Widayanto, M.Pd dan Ahmad Abtokhi, M.Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan saran dan kritik dalam penyempurnaan media pembelajaran.
6. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. Endang Suprihatin S.S, selaku Kepala SDI Surya Buana Malang beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Maratus Sholikhah, S.Pd selaku guru Tematik di SDI Surya Buana Malang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai selesai.
9. Seluruh siswa/i kelas IV SDI Surya Buana Malang yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
10. Untuk orang-orang yang selalu ada dalam hatiku, hidupku dan hari-hariku, dan telah membantu penyelesaian skripsi ini Mirza Ardilah Fath , Lia

Faridatul Khoiriyah, Beauty Eka Bhuanes DG. F, Miftahul Jannah, Risa Ardiani, Winda Apriliani, dan Dahlia Milani, kalian adalah babak penting yang penuh warna dalam episode meraih gelar sarjanaku, terimakasih.

11. Semua teman-teman PGMI angkatan 2011 yang selalu memberikan motivasi dan banyak pengalaman yang berharga.
12. Semua adik tingkat jurusan PGMI mulai angkatan 2012 s.d 2014, yang selalu memberi semangat, dukungan dan doa. Semoga kalian semua sukses dan bisa segera menyusul wisuda.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddunnya Wal Akhirat.

Penulis berharap semoga apa yang penulis laporkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamiin.

Malang, 25 Mei 2015

Penulis

Rofiatun Nisa'
NIM. 11140111

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

- Vokal (a) panjang = â
 Vokal (i) panjang = î
 Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

- أو = Aw
 أي = Ay
 أو = û
 إي = î

DAFTAR TABEL

1. TABEL 2.1 ORISINALITAS PENELITIAN	16
2. TABEL 2.2 JENIS, INDIKATOR, DAN CARA EVALUASI	39
3. TABEL 2.3 PERBANDINGAN NILAI ANGKA, HURUF, DAN PREDIKATNYA	42
4. TABEL 2.4 CONTOH PERHITUNGAN NILAI KD 3.4	43
5. TABEL 3.1 TABEL DESAIN EKSPERIMEN DENGAN KELOMPOK KONTROL	52
6. TABEL 3.2 KRITERIA KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN	58
7. TABEL 4.1 HASIL REVISI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI 3 DIMENSI	65
8. TABEL 4.2 HASIL VALIDASI AHLI ISI MATA PELAJARAN TEMATIK	78
9. TABEL 4.3 HASIL VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN	80
10. TABEL 4.4 HASIL VALIDASI GURU MATA PELAJARAN TEMATIK	81
11. TABEL 4.5 HASIL PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN TERHADAP MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI	83
12. TABEL 4.6 NILAI PESERTA DIDIK KELAS IV B SEBAGAI KELAS EKSPERIMEN	87
13. TABEL 4.7 NILAI PESERTA DIDIK KELAS IV C SEBAGAI KELAS KONTROL	89
14. TABEL 4.8 PERHITUNGAN UNTUK MEMPEROLEH STANDAR DEVIASI DAN VARIAN	91

DAFTAR GAMBAR

1. GAMBAR 4.1 MENGAITKAN MATERI DENGAN KAJIAN KEISLAMAN PADA MEDIA PEMBELAJARAN	66
2. GAMBAR 4.2 DESAIN PERMAINAN MONOPOLI 3 DIMENSI.....	68
3. GAMBAR 4.3 RUMAH-RUMAHAN PADA PETAK PERMAINAN	69
4. GAMBAR 4.4 GAMBAR ISI YANG ADA PADA RUMAH-RUMAHAN	70
5. GAMBAR 4.5 GAMBAR DADU PADA MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI	70
6. GAMBAR 4.6 GAMBAR PION PADA MEDIA MONOPOLI 3 DIMENSI	71
7. GAMBAR 4.7 CONTOH KARTU KEPEMILIKAN TANAH	72
8. GAMBAR 4.8 CONTOH SATU SET KARTU KEPEMILIKAN TANAH	73
9. GAMBAR 4.9 CONTOH KARTU DANA UMUM DAN KESEMPATA .	74
10. GAMBAR 4.10 CONTOH SATU SET KARTU DANA UMUM DAN KESEMPATAN.....	75
11. GAMBAR 4.11 CONTOH UANG-UANGAN DALAM PERMAINAN MONOPOLI 3 DIMENS	76
12. GAMBAR 4.12 GAMBAR PERATURAN PERMAINAN.....	77
13. GAMBAR 4.13 GAMBAR LEMBAR JAWABAN UNTUK SETIAP PEMAIN	78

DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN I SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN	119
2. LAMPIRAN II SURAT KETERANGAN PENELITIAN	120
3. LAMPIRAN III BUKTI KONSULTASI	121
4. LAMPIRAN IV HASIL INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI MATA PELAJARAN TEMATIK	122
5. LAMPIRAN V HASIL INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA	126
6. LAMPIRAN VI HASIL INSTRUMEN VALIDASI GURU TEMATIK KELAS IV	129
7. LAMPIRAN VII ANGKET PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN	131
8. LAMPIRAN VIII SOAL PRE-TEST	134
9. LAMPIRAN IX SOAL POST-TEST	136
10. LAMPIRAN X RPP	154
11. LAMPIRAN XI DOKUMENTASI	160
12. LAMPIRAN XII PERATURAN PERMAINAN DAN SOAL	164
13. LAMPIRAN XIII RIWAYAT HIDUP PENULIS	184

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Pentingnya penelitian	7
G. Keterbatasan Pengembangan	8

H. Definisi Istilah	9
I. Sistematika Penulisan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	17
1. Subtema Makananku Sehat dan Bergizi	17
2. Media Pembelajaran	22
a. Hakikat Media Pembelajaran.....	22
b. Jenis Media Pembelajaran	25
c. Kualitas Media Pembelajaran	26
d. Media Monopoli 3 Dimensi	30
3. Hasil Belajar	35
4. Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
B. Model Pengembangan	49
C. Uji Coba Produk	51
D. Instrumen Pengumpulan Data	54
E. Hipotesis Penelitian	55
F. Teknik Analisa Data	56

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi bagi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang	62
1. Deskripsi Bentuk Media Monopoli 3 Dimensi.....	67
B. Kualitas Media Monopoli 3 Dimensi Dilihat dari Fungsinya Sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang	76
1. Data Validasi Ahli Isi.....	77
2. Data Validasi Desain	79
3. Data Validasi Guru Mata Pelajaran Tematik	81
4. Data Uji Coba Lapangan.....	83
C. Keefektifan Penggunaan Media Monopoli 3 Dimensi Digunakan sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang.....	87

BAB V PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Bagi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang	96
B. Kualitas Media Monopoli 3 Dimensi Dilihat Dari Fungsinya Sebagai Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema	

Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana	
Malang	100
1. Data Validasi Ahli Materi	101
2. Data Validasi Desain	102
3. Data Penilaian Guru Mata Pelajaran Tematik	103
4. Data Uji Coba Lapangan	106
C. Keefektifan Penggunaan Media Monopoli 3 Dimensi Digunakan Sebagai Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana	
Malang	110
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	118

ABSTRAK

Nisa, Rofiatun. 2015. *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI Surya Buana Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

Dalam pembelajaran Tematik, peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri teori dari berbagai percobaan-percobaan yang dilakukan. Akan tetapi peserta didik juga harus bisa memahami materi yang ada. Untuk mencapai tujuan agar peserta didik bisa memahami serta memantapkan materi yang ada, maka diperlukannya mengembangkan media pembelajaran dari permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja, dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Sehingga peserta didik bisa termotivasi dan semangat untuk belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menjelaskan proses pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi bagi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang, (2) menjelaskan kualitas media monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang, (3) menjelaskan keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang.

Untuk mencapai tujuan diatas, digunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan menurut teori Borg and Gall yang terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli, lembar evaluasi media, angket untuk guru dan peserta didik, dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) proses pengembangan media pembelajaran monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi bagi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang ini dilakukan mengikuti teori Borg and Gall akan tetapi mengalami modifikasi proses pengembangan, (2) kualitas media monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak perlu revisi dilihat dari hasil prosentase dari ahli isi sebesar 80%, dari ahli desain sebesar 92,5%, penilaian dari guru mata pelajaran sebesar 80,8% serta penilaian dari seluruh siswa kelas IV B SDI Surya Buana Malang sebesar 92%, (3) keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi

digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar dilihat dari hasil penilaian yang diperoleh terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media dan tidak dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.986 > 2.021$, serta dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih besar dari nilai kelas kontrol yaitu $95,21 > 79,56$.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Monopoli 3 Dimensi, Hasil Belajar



ABSTRACT

Nisa, Rofiatun. 2015. *The Development of Three-Dimensional Media Monopoly to Improve Learning Outcomes of “My Healthy and Nutritious Food” Sub-Theme for Students in Class IV at SDI Surya Buana Malang*. Skripsi, Department of Teacher Education for Elementary School, The Tarbiyah and Teaching Faculty. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.

In thematic learning, learners are required to find their own theories of various experiments performed. But learners also have to understand the concepts that already existed. To achieve the goal to make the learners understand and define the concept and the existing material, it is necessary to study the media development of the game in accordance with the characteristics of the primary school students who loves to play, work, especially in group, and also love to get direct experience. So that learners can be motivated to study more.

The purpose of this study: (1) describes the process of developing three-dimensional media monopoly to improve the learning outcomes of “my healthy and nutritious food” sub-theme for students in class IV at SDI Surya Buana Malang, (2) describes the three-dimensional quality of the monopoly as the medium to improve learning outcomes of the learners, (3) describes the effectiveness of the use of 3-dimensional media monopoly to improve the learners’ learning outcomes.

To achieve such objectives, the method used is “research and development” to make a particular product and to test the effectiveness of the product. The procedural model that is used in this research refers to the model of research and development by Borg and Gall that has ten steps of research and development strategy implementation. The data collection instruments were expert validation sheets, media evaluation sheets, a questionnaire for teachers and learners, and also test results of some studies.

The results of the research shows that (1) the development process of studying that uses 3 dimensional media monopoly to improve learning outcomes of “my healthy and nutritious food” sub-theme for students in class IV at SDI Surya Buana Malang is done by using Borg and Gall, et al.’s theory with some modifications, in the order of the development process, (2) the function of three-dimensional media monopoly as a medium to improve learning outcomes of “my healthy and nutritious food” sub-theme for students in class IV at SDI Surya Buana Malang is feasible to use for instructional media and it does not need any necessary revision. It can be seen from some percentages, namely form the content experts is 80%, from design experts is 92.5%, based on teachers’ rating is 80.8% and from all of the learners rating is 92%, (3) the use of the three dimensional media monopoly to improve learning outcomes of “my healthy and nutritious food” sub-theme for students in class IV at SDI Surya Buana Malang is proven effective; with the presence of significant

differences between class that use this medium and with the class that was not using this medium and also by using the t test with the significance level of 0.05 that was obtained from $t_{count} > t_{table}$ equals to $2,986 > 2,021$, as well as the views of the average marks between experimental class that has bigger numbers than the control class, namely $95,21 > 79,56$.

Keywords: *Development, 3 Dimensional Monopoly Media, Learning Outcomes*



ملخص البحث

نساء، رفيعة. 2015. تنمية وسيلة احتكار ثلاثة أحجام لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج. البحث الجامعي. قسم مدرس تعليم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور الحاج واحدمومي الماجستير.

في التعليم الموضوعي، لا بد على الطلبة لوجد النظريات بنفسها من التجريبات المتنوعة التي أدت. لكن الطلبة تجب أن تفهم النظريات والمفاهيم. ليحصل على ذلك، تحتاج تنمية الوسائل التعليمية من اللعبة المناسبة بخصائص طلبة المدرسة الابتدائية هي تحب اللعبة، والحركة، والعمل في الفرقة، والفعل مباشرة. فتشجع الطلبة وتحمس في التعلم.

أهداف هذا البحث الجامعي، (1) لبيان عملية تنمية وسيلة احتكار ثلاثة أحجام لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج، (2) لبيان خاصية وسيلة احتكار ثلاثة أحجام نظرا إلى فوائدها كوسيلة لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج، (3) لبيان فعالية استخدام وسيلة احتكار ثلاثة أحجام لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج.

لحصل على ذلك الأهداف، تستخدم الباحثة مدخل البحث والتنمية لينتج المنتج المعين واختبار فعاليته. صورة إجرائية المستخدمة في هذا البحث الجامعي يشير إلى صورة البحث والتنمية عند بورك وغال التي فيها عشر الخطوات لأداء ستراتيجية البحث وتنميته. أدوات جمع البيانات هي ورقة المؤكد، ورقة تقويم الوسيلة، وإستجواب للمعلم والطلبة، وتوجيه المقابلة والاختبار.

وننتج هذا البحث الجامعي، (1) عملية تنمية وسيلة احتكار ثلاثة أحجام لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج أدت بنظرية بورك وغال. ساديمان وغيره ولكنها تعدل والاختلاف في ترتيب عملية التنمية، (2) خاصية وسيلة احتكار ثلاثة أحجام نظرا إلى فوائدها كوسيلة لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج مستحقة لاستخدامها كوسيلة تعليمية ولا تنجح نظرا إلى نتيجة نسبة مئوية من أهل المضمون 80%، وأهل التصميم 92,5%، تقييم من المعلم 80، 8%، تقييم من طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج 92%، (3) فعالية استخدام وسيلة احتكار ثلاثة أحجام لترقية نتائج تعلم في موضوع ثانوي أطمعتي صحة وقوت للفصل الرابع في المدرسة الابتدائية سوريا بوانا الإسلامية مالانج نافذة لترقية نتائج تعلم نظرا إلى نتائج تقييم فيها اختلاف مهم بين الفصول الذي استخدمها وليس

بحسب استخدام تجربة t بمستوى المعنى 0,05 حصل على t حسب $t < 2.986 < 2.021$ ، ومن وسطي
قيمة الفصل التجريبي الذي أكبر من قيمة الفصل التحكم $21.95 < 79.56$.
المفردات الأساسية: التنمية، وسيلة احتكار ثلاثة، نتائج تعلم.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan langkah penting dalam proses pembangunan di Indonesia. Upaya meningkatkan mutu pendidikan yang sudah ditempuh adalah dengan adanya pembaharuan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Perubahan kurikulum di Indonesia ini menjadikan terjadinya banyak perubahan dalam model belajar mengajar khususnya di jenjang SD/MI. Kurikulum baru yang sudah mulai diberlakukan di beberapa sekolah ini terdapat perubahan yang sangat terlihat yaitu dari perubahan mata pelajaran yang dulunya terpisah-pisah, sekarang menjadi satu mata pelajaran yaitu pelajaran tematik integratif.

Dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri teori dari berbagai percobaan-percobaan yang dilakukan. Untuk itu guru harus kreatif serta inovatif dalam mengembangkan metode serta media pembelajaran yang digunakan. Sehingga pembelajaran tematik kurikulum 2013 bisa terlaksana dengan baik, serta peserta didik bisa mendapatkan ilmu yang sebanyak-banyaknya dari percobaan-percobaan yang mereka lakukan dan membuat peserta didik semangat dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDI Surya Buana Malang yaitu Ibu Maratus Sholihah, S.Pd yang telah menerapkan pelajaran tematik kurikulum 2013 adalah sebagai berikut,

“Konsep pembelajaran tematik memang sudah baik serta dapat menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi, saya masih belum bisa mengembangkan media pembelajaran yang bisa mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan hanya mengikuti apa yang ada dalam buku guru yang hanya berupa gambar-gambar. Ketika peserta didik menemukan kesulitan dalam memahami materi-materi yang ada, saya hanya mengulang materi yang belum difahami oleh peserta didik serta menyuruh untuk membaca lagi buku yang mereka punya. Ketika diajak untuk memahami materi, masih banyak peserta didik yang merasa bosan serta malas untuk belajar.”¹

Masalah ini dikemukakan berdasarkan hasil refleksi guru ketika proses pelaksanaan pembelajaran subtema makananku sehat dan bergizi. Dalam subtema makananku sehat dan bergizi ini, banyak konsep-konsep yang harus dimengerti oleh peserta didik akan tetapi dalam buku paket tematik hanya mengulas sedikit tentang materi seperti pengelompokkan makanan, gizi seimbang, pengolahan makanan, pekerjaan penduduk di daerah tertentu, dan masih banyak lagi yang lainnya. Berdasarkan hasil observasi di sekolah SDI Surya Buana Malang, dalam buku pendamping tematik yang ada gambarnya kurang jelas dan warnanya masih hitam putih untuk itu peserta didik masih malas dan kurang termotivasi dalam belajar. Guru juga masih belum bisa memfasilitasi peserta didik dengan membuat media pembelajaran maupun yang lainnya yang mendukung dalam pembelajaran.²

Dari permasalahan yang dijelaskan diatas, peneliti tertarik mengembangkan media yang bisa dimainkan serta digemari oleh anak SD/MI yang bisa digunakan untuk membantu semangat belajar peserta didik serta memahami serta menghafal materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika

¹ Wawancara dengan guru kelas IV B SDI Surya Buana Malang Ibu Maratus Sholihah, S.Pd, pada tanggal 3 Maret 2015 jam 09.30 WIB

² Observasi di SDI Surya Buana Malang pada tanggal 3 Maret 2015 jam 09.30 WIB

Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. At-Tarqie Kota Malang” permasalahan yang dihadapi hampir sama dengan penelitian ini. Hasil penelitian tersebut terdiri dari penilaian validasi ahli isi dengan hasil persentase sebesar 87,5 % dan 82,1 %, validasi ahli desain dengan hasil persentase 88,5 % penilaian guru mata pelajaran Matematika dengan hasil persentase 88,7 %, dan angket siswa dengan hasil persentase rata-rata sejumlah 87,8 %. Dari keempat penilaian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa permainan monopoli yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.³

Untuk itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dari permainan monopoli yaitu media permainan monopoli 3 dimensi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Sumantri dan Nana Syaodih yaitu antara lain senang bermain, senang bergerak, senang bekerja, dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.⁴ Serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang dirancang oleh kurikulum 2013 yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Media yang berupa permainan atau game bisa membuat peserta didik merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran. Bukan hanya menghindarkan dari kejenuhan, kegiatan kegiatan yang seru dalam pembelajaran menggunakan *game* yang digemari oleh anak-anak akan meninggalkan kesan yang lama dalam memori

³ Ida Rufayda, Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. At-Tarqie Kota Malang, Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program Sarjana UIN Malang, 2013)

⁴ Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, Perkembangan Peserta Didik, Bandung: Universitas terbuka, 2007)

peserta didik serta peserta didik tidak akan merasa bahwa mereka sedang menghafal materi karena mereka merasa sedang bermain.

Media monopoli 3 dimensi merupakan media yang dikembangkan dari permainan monopoli, yang membedakan adalah dalam permainan ini akan terdapat kotak-kotak yang didalamnya ada suatu benda yang harus dijelaskan atau didiskripsikan oleh peserta didik untuk bisa mendapatkan petak tanah tersebut serta peserta didik harus bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh lawan agar tidak membayar denda. Jadi, siapa yang menguasai materi dengan baik maka dia akan bisa memenangkan permainan ini. Dengan adanya media monopoli 3 dimensi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk memahami materi serta dapat meningkatkan nilai belajar peserta didik. Diharapkan dengan pengembangan media ini dapat memberikan inspirasi kepada guru-guru untuk mengembangkan media tematik yang bisa digunakan untuk membantu semangat belajar peserta didik serta pemahaman materi.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI Surya Buana Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi bagi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang?
2. Bagaimanakah kualitas media monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi bagi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang.
2. Untuk menjelaskan kualitas media monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang.
3. Untuk menjelaskan keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kegunaan dan manfaat kepada berbagai pihak, di antara:

1. Bagi Instansi Kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai alat untuk mengumpulkan data media pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih berkualitas.

2. Bagi Lembaga SDI Surya Buana Malang

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media yang menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasi potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk peserta didik yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu sekolah.

3. Bagi Peneliti dan Guru

Sebagai alat atau wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan model pembelajaran yang telah ada dengan model pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui permainan sebagai media pembelajaran di kelas.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa permainan monopoli yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran monopoli 3 dimensi pelajaran tematik kurikulum 2013 dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk permainan. Sedangkan spesifikasi wujud fisik produk yang dihasilkan adalah media cetak berupa satu set media permainan monopoli 3 dimensi.
2. Permainan monopoli yang dikembangkan berupa satu set permainan Monopoli 3 Dimensi yang terdiri dari papan permainan yang ditengahnya terdapat kotak yang berbentuk rumah-rumahan, kartu dana umum dan kesempatan, uang, dadu, pion, kartu kepemilikan tanah serta petunjuk penggunaan permainan.
3. Materi pokok pembahasan dalam permainan ini adalah subtema makananku sehat dan bergizi mata pelajaran tematik untuk kelas 4 semester II.
4. Pada permainan monopoli 3 dimensi ini juga disertai kajian keagamaan, seperti aktifitas berdoa, peringatan membayar zakat, shodaqoh, infaq, serta ayat al-qur'an dan hadist yang menunjukkan makanan halal dan haram, dan masih banyak lagi yang lainnya.

F. Pentingnya Penelitian

Dalam kondisi pendidikan saat ini, tuntutan untuk terus memajukan pendidikan di Indonesia membuat penelitian dan pengembangan menjadi sangat penting dan dalam hal yang perlu dilakukan. Terkait dengan mata pelajaran tematik yang baru diterapkan beberapa tahun ini, pelajaran ini merupakan pelajaran yang

mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan banyak melakukan praktek-praktek langsung di kelas, akan tetapi peserta didik juga dituntut untuk memahami konsep materi.

Peserta didik juga diharapkan mampu menguasai konsep materi terutama subtema makananku sehat dan bergizi. Dalam subtema makananku sehat dan bergizi ini, banyak konsep-konsep yang harus dimengerti oleh peserta didik. Ketika peserta didik menemukan kesulitan dalam memahami serta menghafal materi-materi yang ada, guru hanya mengulang materi yang belum difahami oleh peserta didik serta menyuruh untuk membaca lagi buku yang mereka punya. Guru masih belum bisa memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar memahami materi. Sehingga masih banyak peserta didik yang merasa bosan serta malas untuk belajar.

Karena itu dibutuhkan penelitian dan pengembangan guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sehingga pencapaian tujuan akan lebih mudah dan lebih baik. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli 3 dimensi ini, agar peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam belajar.

G. Keterbatasan Pengembangan

Media permainan monopoli 3 dimensi yang dikembangkan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, antara lain:

1. Permainan monopoli 3 dimensi hanya dipergunakan oleh guru mata pelajaran tematik kurikulum 2013.

2. Permainan monopoli 3 dimensi hanya dipergunakan oleh peserta didik kelas IV pada subtema makananku sehat dan bergizi.
3. Permainan monopoli 3 dimensi digunakan setelah peserta didik memahami konsep materi subtema makananku sehat dan bergizi.
4. Karena disertai dengan kajian keislaman, maka hanya bisa digunakan di sekolah MI, SD Islam, atau SD yang hanya memiliki murid beragama Islam.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Monopoli 3 Dimensi

Media monopoli 3 dimensi merupakan pengembangan dari permainan monopoli, yang membedakan adalah bentuk dan cara bermainnya. Bentuk dari media ini adalah ditengah-tengah papan permainan terdapat kotak-kotak yang berbentuk rumah. Jika pemain ingin membeli petak tanah maka pembeli itu harus menerangkan barang-barang yang berada di dalam kotak yang berbentuk rumah.

2. Kualitas Media Monopoli 3 Dimensi

Kualitas atau mutu adalah tingkat baik buruknya atau taraf atau derajat sesuatu.⁵ Dalam hal ini kualitas media monopoli 3 dimensi dikatakan baik sebagai media, jika hasil validasi memperoleh skor diatas standar minimal yang

⁵*Pengertian Kualitas*, <http://id.wikipedia.org/wiki/Kualitas>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2014 jam 16.00 WIB

telah ditentukan. Hasil validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi ahli dan empiris. Validasi ahli dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu bidang isi dan desain, sedangkan validasi empiris diperoleh dari angket guru dan peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan. Dalam hal ini media monopoli 3 dimensi digunakan untuk mengetahui perubahan serta peningkatan pemahaman materi sebelum dan sesudah menggunakan media yang dapat diukur dengan skor atau angka yaitu diperoleh dari nilai peserta didik.

4. Efektif

Efektif adalah suatu pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara serta menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya.⁶ Dalam hal ini media monopoli 3 dimensi dikatakan efektif sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik jika tujuan pembelajaran tercapai, hal ini bisa dilihat dari nilai peserta didik yang bisa diatas KKM.

⁶ *Pengertian efektif*, <http://id.wikipedia.org/wiki/Efektif>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2014 jam 16.00 WIB

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini rencananya akan disusun dalam enam bab yaitu bab I sampai dengan bab VI, daftar pustaka dan disertai dengan lampiran-lampiran.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian (e) proyeksi spesifikasi produk yang dikembangkan, (f) pentingnya penelitian, (g) keterbatasan pengembangan (h) definisi istilah (i) sistematika pembahasan.

Bab II yaitu kajian pustaka, yang di dalamnya berisi: (a) penelitian terdahulu, (b) kajian teori yang terdiri dari 1) subtema makananku sehat dan bergizi, 2) media pembelajaran, 3) hasil belajar, 4) pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar.

Bab III yaitu metode penelitian yang berisi: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) uji coba produk, (d) instrument pengumpulan data, (e) hipotesis penelitian dan (f) teknik analisis data.

Bab IV yaitu data hasil pengembangan dan penelitian media pembelajaran monopoli 3 dimensi yaitu antara lain: a) proses pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi bagi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang, b) kualitas media monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang, dan c) keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi digunakan sebagai media untuk

meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang.

Bab V yaitu pembahasan dari hasil pengembangan dan penelitian media pembelajaran monopoli 3 dimensi dikaitkan dengan teori yang ada.

Bab VI akan menjelaskan dua pokok pikiran dari hasil penelitian, yakni a) kesimpulan hasil pengembangan dan b) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang media pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. At-Tarqie Kota Malang”⁷

Hasil penilaian terdiri dari validasi ahli isi dengan hasil persentase sebesar 87,5 % dan 82,1 %, validasi ahli desain dengan hasil persentase 88,5 % penilaian guru mata pelajaran Matematika dengan hasil persentase 88,7 %, dan angket siswa dengan hasil persentase rata-rata sejumlah 87,8 %. Dari keempat penilaian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa permainan monopoli yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan adalah media monopoli seperti permainan monopoli pada umumnya sedangkan yang akan dikembangkan peneliti sekarang ini adalah media monopoli yang berbentuk 3

⁷ Ida Rufayda, *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. At-Tarqie Kota Malang*, Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program Sarjana UIN Malang, 2013)

dimensi serta terdapat perbedaan cara bermainnya dengan monopoli biasa. Serta terdapat perbedaan dengan mata pelajaran yang akan diteliti, yaitu jika penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran matematika maka penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran tematik kurikulum 2013

2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Di Kelas X MAN Mojosari”⁸

Hasil penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media yang mencapai presentase sebesar 91,00%, sedangkan berdasarkan ahli materi mencapai presentase 96,67%. Setelah diuji cobakan pada 2 kelas sampel penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kedua sampel kelas tersebut.

Perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran serta jenjang pendidikannya. Jika dalam penelitian terdahulu menegembangkan media pembelajaran untuk pelajaran geografi untuk SMA/MA, maka yang ingin diteliti oleh peneliti saat ini adalah pelajaran tematik untuk SD/MI. Serta terdapat perbedaan dengan media yang dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan adalah media monopoli seperti permainan monopoli pada umumnya sedangkan yang akan dikembangkan

⁸ Vivi agustin, *Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Di Kelas X MAN Mojosari*., Skripsi tidak diterbitkan (Surabaya: Program Sarjana UNESA, 2013)

peneliti sekarang ini adalah media monopoli yang berbentuk 3 dimensi serta terdapat perbedaan cara bermainnya dengan monopoli biasa.

3. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar"⁹

Hasil penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dengan melihat rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media lebih kecil disbanding setelah menggunakan media yaitu $54,58 < 83,75$. Media ini mendapatkan penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran matematika sebesar 90%, ahli isi mendapatkan nilai 88,75% dan dari ahli desain media mendapatkan nilai 80% dan berada pada kualifikasi layak, sehingga media tidak perlu revisi.

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media pembelajaran yang dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga sedangkan yang akan dikembangkan peneliti sekarang ini adalah media monopoli yang berbentuk 3 dimensi. Serta mata pelajaran yang diteliti, jika penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran matematika maka penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran tematik kurikulum 2013.

⁹ Lely Gusliana Novia, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program Sarjana UIN Malang, 2013)

Tabel 2.1
Orisinalitas Penelitian

No	Judul	Hasil	Perbedaan Penelitian
1.	Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. At-Tarqie Kota Malang	Hasil penilaian terbukti layak tanpa revisi dilihat dari validasi ahli isi dengan hasil persentase sebesar 87,5 % dan 82,1 %, validasi ahli desain dengan hasil persentase 88,5 % penilaian guru mata pelajaran Matematika dengan hasil persentase 88,7 %, dan angket siswa dengan hasil persentase rata-rata sejumlah 87,8 %.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sebelumnya media yang dikembangkan adalah media monopoli seperti permainan monopoli pada umumnya sedangkan yang akan dikembangkan peneliti sekarang ini adalah media monopoli yang berbentuk 3 dimensi serta terdapat perbedaan cara bermainnya dengan monopoli biasa. 2. Penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran tematik.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Di Kelas X MAN Mojosari	Hasil penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media yang mencapai presentase sebesar 91,00%, sedangkan berdasarkan ahli materi mencapai presentase 96,67%.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menegembangkan media pembelajaran geografi untuk SMA/MA, sedangkan penelitian ini adalah pelajaran tematik untuk SD/MI. 2. Terdapat perbedaan cara bermainnya dengan media pada penelitian terdahulu.
3.	Pengembangan Media	Media ini mendapatkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sebelumnya media yang

	Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar	penilaian kualifikasi layak tanpa revisi, dari hasil validasi diperoleh nilai dari guru mata pelajaran matematika sebesar 90%, ahli isi mendapatkan nilai 88,75% dan dari ahli desain media mendapatkan nilai 80%.	dikembangkan adalah permainan ular tanggan sedangkan yang akan dikembangkan peneliti sekarang ini adalah media monopoli yang berbentuk 3 dimensi. 2. Penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran tematik.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B. Kajian Teori

1. Subtema Makananku Sehat dan Bergizi

Makanan dikelompokkan menjadi beberapa golongan yaitu golongan karbohidrat, lemak, protein hewani, serta vitamin. Nasi, kentang, ubi, jagung, roti dan lain-lain merupakan golongan karbohidrat. Kue dan minyak tergolong lemak. Sedangkan ikan dan ayam merupakan golongan protein hewani. Sedangkan semua jenis sayur dan buah merupakan golongan vitamin.¹⁰

Makanan yang mengandung semua golongan diatas disebut gizi seimbang. Pada gizi seimbang, bahan makanan dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu:¹¹

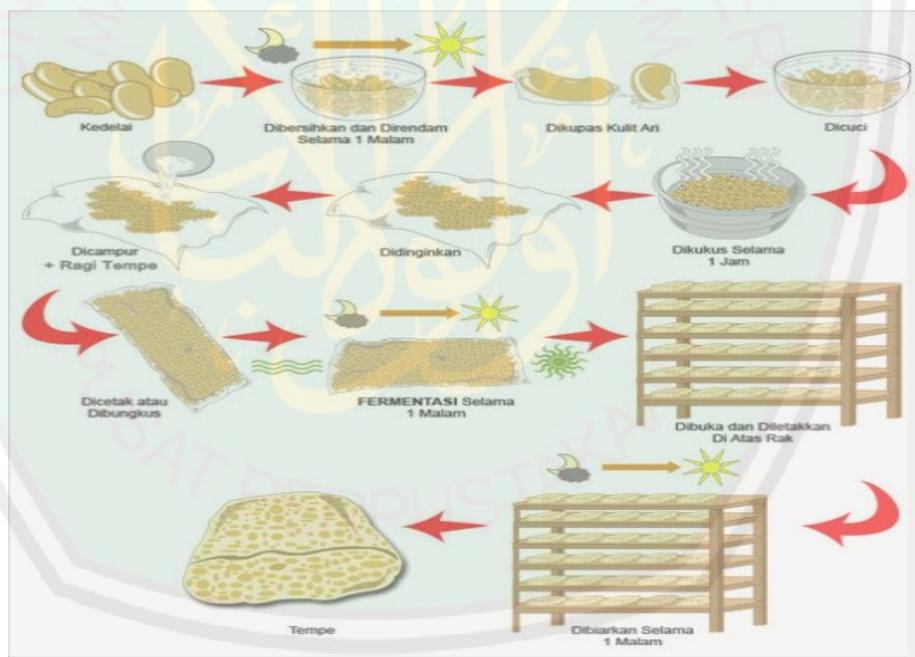
- a. Sumber energi atau tenaga, misalnya padi-padian, umbi-umbian, sagu, jagung, dan sejenisnya.

¹⁰ Tanpa Nama, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Makananku Sehat dan Bergizi*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hlm. 6

¹¹ Ibid., hlm. 8

- b. Sumber zat pengatur, misalnya sayur dan buah-buahan.
- c. Sumber zat pembangun, misalnya ikan, daging, ayam, telur, susu, kacang-kacangan, dan hasil olahannya, seperti tempe, tahu, dan kacang kedelai.

Tempe merupakan salah satu contoh sumber zat pembangun. Tempe merupakan hasil olahan dari kedelai. Ada banyak lagi makanan olahan dari tempe yang rasanya tak kalah nikmat, misalnya tempe bacem, tempe goreng, bahkan nugget tempe, dan steak tempe. Berikut adalah proses pengolahan kedelai sampai menjadi tempe:¹²



Jenis makanan yang ada di sekitar kita salah satunya adalah jenis biji-bijian. Biji-bijian ada banyak sekali contohnya misalnya seperti beras, jagung, kacang hijau, ketan hitam, dan sejenisnya. Ternyata, biji-bijian dapat juga dibuat menjadi sebuah karya yang cantik untuk pelengkap busana

¹² Ibid., hlm. 11

kita misalnya seperti kalung, gelang, serta pola kolase lainnya seperti bunga, buah, kupu-kupu, dan masih banyak lagi yang lainnya. Teknik kolase merupakan teknik mendekorasi suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering, biji-bijian, dan lain sebagainya.¹³



Setiap anak dikelas memiliki berat badan dan tinggi badan yang berbeda-beda. Berat

badan dan tinggi badan kita dapat menunjukkan apakah kita mengalami kekurangan atau kelebihan lemak, serta kemungkinan resiko penyakit yang kita alami di kemudian hari. Oleh karena itu, makanan sehat dan bergizi berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan tubuh kita.

Kita perlu tahu apakah seseorang itu kurus, menderita kurang gizi, normal atau gemuk. Untuk mengetahuinya, kita membutuhkan suatu pengukuran. Salah satunya adalah pengukuran berat badan ideal. Rumusnya adalah:¹⁴

$$\text{Berat badan ideal} = (\text{TB} - 100) - [10\% \times (\text{TB} - 100)]$$

Keterangan:

TB = Tinggi badan

¹³ Irene Maria Juli Astutik, dkk. *Buku Penilaian Autentik Tema Indahny Kebersamaan*, (Jakarta: Erlangga, 2014) hlm. 20

¹⁴ Tanpa Nama, *Op.cit*, hlm. 24

Perlu diketahui juga bahwa batas berat badan ideal yang diperbolehkan adalah kurang lebih 10%. Untuk mengetahui berat badan seseorang dikatakan terlalu gemuk atau terlalu kurus adalah sebagai berikut:¹⁵

Batas berat badan	= 10% × Berat badan ideal
Batas bawah	= Berat badan ideal – batas berat badan
Batas atas	= Berat badan ideal + batas berat badan

Jika melebihi batas atas berat badan ideal, maka dikatakan gemuk atau kegemukan. Dan dikatakan kurang dari batas bawah berat badan ideal, dikatakan kurus atau kekurusan.

Salah satu cara untuk menjaga berat badan agar tetap normal atau ideal adalah dengan berolahraga. Contoh kegiatan olahraga yang dapat dilakukan adalah lomba lari meloncati teman yang membungkuk, gerobak dorong, dan push up. Menjaga pola makan juga termasuk cara untuk menjaga berat badan seperti makan makanan yang bergizi seimbang contohnya seperti memakan buah-buahan.

Indonesia terdiri atas wilayah yang luas, terbentang dari Sabang sampai Merauke. Banyak sekali hasil tanaman yang dihasilkan untuk masyarakatnya. Berbagai macam buah-buahan yang sehat dan bergizi dapat tumbuh di negeri kita yang subur ini. Contohnya buah jeruk. Buah jeruk dapat diolah menjadi minuman atau makanan, menjadi obat, dan dapat

¹⁵ Ibid..

menurunkan demam. Buah jeruk kaya kandungan vitamin C. Kulitnya dapat dipakai campuran sabun pencuci piring dan menghilangkan bau amis.¹⁶

Beberapa daerah di Indonesia menjadi pusat penghasil jeruk, yaitu Garut (Jawa Barat), Tawangmangu (Jawa Tengah), Batu (Jawa Timur), Tejakula (Bali), Selayar (Sulawesi Selatan), Pontianak (Kalimantan Barat) dan Medan (Sumatra Utara).¹⁷

Jeruk dapat ditanam di dataran rendah maupun tinggi, tergantung pada jenis jeruk yang akan dibudidayakan. Satu hal yang penting, jeruk hanya dapat tumbuh di tempat yang selalu terkena sinar matahari. Teknologi atau peralatan yang digunakan para petani jeruk ini pada umumnya adalah cangkul, alat untuk menyemprot obat, dan gunting pangkas.¹⁸

Selain tanaman, hewan juga menjadi sumber daya alam yang sangat bermanfaat bagi manusia. Contohnya seperti udang windu. Udang windu memiliki ciri istimewa pada badan, yaitu terdapat 2 garis ungu hitam pada masing-masing ruas. Warna tersebut jelas sekali pada udang yang masih hidup. Udang merupakan salah satu bahan makanan sumber protein hewani bermutu tinggi. Udang mengandung vitamin A dan vitamin B1. Kandungan mineral penting dalam udang adalah zat kapur dan fosfor.¹⁹

Udang dapat diolah dengan beberapa cara, di antaranya udang beku, kering, kaleng, dan kerupuk. Udang yang sudah diolah pun masih memiliki

¹⁶ Ibid., hlm. 33

¹⁷ Irene Maria Juli Astutik, dkk. *Buku Penilaian Autentik Tema Makananku Sehat dan Bergizi*, (Jakarta: Erlangga, 2014) hlm. 16

¹⁸ Ibid., hlm. 17

¹⁹ Tanpa Nama, *Op.cit*, hlm. 36

manfaat. Limbah pengolahan udang yang berupa jengger (daging di pangkal kepala) dapat digunakan untuk membuat pasta udang. Limbah yang berupa kepala dan kaki udang dapat dibuat tepung udang. Lokasi yang cocok untuk tambak udang adalah pada daerah sepanjang pantai.²⁰

2. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.²¹

Association for Education and Comunication (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.²²

²⁰ Ibid..

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.3

²² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm. 11

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.²³ Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Tersedianya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian indikator pembelajaran. Karena melalui media pembelajaran, materi dapat lebih mudah difahami oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran, yaitu media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.²⁴

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

²³ Azhar Arsyad, loc.cit., hlm.3

²⁴ Cecep K. dan Bambang S, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21-22

²⁵ Ibid., hlm. 23-24

langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, misalnya obyek yang terlalu besar dan kejadian langka yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan langsung dengan gambar atau video, obyek yang terlalu kecil dapat diamati dengan mikroskop atau gambar yang sudah diperbesar, dan lain-lain.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Sejalan dengan uraian diatas, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim* mengungkapkan sebagai berikut:

انها اعظم تاثيرا في الحواس واس واخمن للفهم فمراءعمن سمع

Maksudnya: *bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.*²⁶

Selain itu, tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Sanaky dalam bukunya *Media Pembelajaran*, sebagai berikut:²⁷

²⁶ Azhar Arsyad, op.cit, hlm. 16

²⁷ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safirua Insania Press, 2009),

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- 4) Membantu konsentrasi pembelajaran (siswa) dalam proses pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional ²⁸
 - a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi verhead, slides, film strips.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info.
 - c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
 - d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
 - g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

²⁸ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 49-50

- 2) Pilihan media teknologi mutakhir²⁹
 - a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted.
 - c) Instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen.
 - d) Interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan gunaannya, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu, teknis, dan biaya.

c. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran dapat mengacu pada kriteria kualitas menurut Nieven. Menurut Nieven yang dikutip oleh Yuni Yamasari yaitu suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain: (1) Validitas (Validity), (2) Kepraktisan (Practicaly), dan (3) Keefektifan (Effectiveness). Pengembangan media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi indikator:³⁰

- 1) Valid menurut para ahli

Para ahli adalah validator yang berkompeten untuk menilai lembar kerja siswa dan memberi masukan atau saran untuk menyempurnakan lembar kerja siswa yang telah disusun. Penilaian para ahli meliputi aspek-aspek antara lain:

²⁹ Ibid., hlm. 55-56

³⁰ Yuni Yamasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*, Jurnal, (Surabaya: Program Pascasarjana UNESA: 2010)

a) Aspek isi

Penyusunan materi pada media, kesesuaian antara materi dengan media, keserasian warna, tulisan dan gambar pada media, kesesuaian warna, tampilan gambar dan tulisan pada materi, kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada latihan soal, peranan media pembelajaran untuk memudahkan siswa belajar.

b) Aspek bahasa

Kebakuan bahasa yang digunakan serta kemudahan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan.

2) Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi indikator yaitu validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

3) Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator yaitu antara lain:

a) Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba adalah tuntas. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh subyek uji coba tuntas.

b) Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan.

Sedangkan kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dengan tujuan ini dapat dianalisis media apa yang dapat dipergunakan.
- 2) Kesesuaian dengan pembelajaran (instructional content). Bahan atau kajian yang akan diajarkan dalam program pembelajaran tersebut dapat menentukan media yang dipergunakan.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa atau guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang digunakan.
- 4) Kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang disukai atau bagus, namun yang memiliki fungsi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian media harus didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Ada siswa yang mudah memahami tipe visual, auditif, dan sebagainya.

³¹ Eka Restu Monawanti, 2010. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Menunjang Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Materi Zat Adiktif dan Psicotropika di SMPN 2 Tumpang*, Tesis. (Malang: Universitas Negeri Malang, 2010)

- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagus atau tidaknya sebuah media didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia agar lebih efektif.

Sedangkan kriteria khusus pemilihan media yaitu antara lain:³²

- 1) Access: media yang tersedia harus mudah didapatkan dan dapat dimanfaatkan oleh murid
- 2) Cost: harga suatu media harus sesuai dengan aspek manfaatnya
- 3) Technology: teknologinya tersedia dan mudah untuk dipergunakan
- 4) Interativity: media dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktifitas
- 5) Organization: media harus mendapat dukungan dari pemimpin sekolah atau yayasan
- 6) Novality: kebaruan dari media harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya menarik bagi siswa.

Kriteria media pembelajaran yang baik menurut Mulyanta dan Marlong Leong idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:³³

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.

³² Ibid.,

³³ Mulyanta dan Marlon Leong, "*Tutorial Multimedia Interaktif Media pembelajara*", (Yogyakarta: Universitas Atma Jya Yogyakarta, 2009), hlm. 4

- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian ini tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- 4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak sia-sia.

d. Media Monopoli 3 Dimensi

Monopoli adalah suatu permainan papan yang paling terkenal di dunia Tujuan permainan adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewanan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Pada pembelajaran monopoli, intinya sama dengan permainan monopoli biasa yaitu menguasai. Menguasai pada permainan ketika pembelajaran adalah bukan menguasai kekayaan tetapi menguasai

pengetahuan yang dipelajari serta mampu memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan dalam permainan.³⁴

Media monopoli 3 dimensi ini merupakan media pembelajaran yang berusaha dikembangkan oleh peneliti. Media ini hampir sama seperti permainan monopoli, akan tetapi yang membedakan adalah bentuk serta cara bermainnya. Dalam media pembelajaran monopoli 3 dimensi ini jika pemain ingin membeli petak tanah maka pembeli itu harus menerangkan barang-barang yang berada di dalam kotak yang berbentuk rumah. Jika pemain dapat menceritakan dengan benar maka pemain bisa memiliki petak tanah tersebut dan apabila pemain tidak bisa menjawab, maka dia tidak bisa memiliki tanah tersebut. Dan jika pemain lain berada pada petak tanah yang sudah dimiliki, maka pemain tersebut harus menjawab pertanyaan yang diajukan pemilik, dan jika tidak bisa menjawab maka pemain tersebut harus membayar uang sewa yang telah ditentukan.

1) Komponen-komponen Media monopoli 3 dimensi

Media monopoli 3 dimensi yang dikembangkan ini terdapat beberapa perbedaan komponen dari permainan monopoli biasanya. Komponen-komponen ini antara lain:

a) Papan permainan

Papan permainan berbentuk persegi ini bergambar petak-petak yang setiap petak terdapat petunjuk pemain harus menuju ke kotak rumah

³⁴Anonim, 2008. *Model Pembelajaran PAKEM*.
<http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-pakem/>, diakses pada tanggal 19 Agustus 2014 jam 08.00 WIB

yang harus mereka jelaskan. Dalam petak-petak tersebut juga terdapat dana umum, kesempatan, waktu sholat dan bebas pilih.

- b) Kotak-kotak yang menempel di papan permainan yang berbentuk rumah

Dalam pengembangan media monopoli ini yang membedakan dengan media monopoli biasanya adalah dalam papan permainan ini terdapat kotak-kotak yang berbentuk rumah yang didalam rumah tersebut terdapat benda-benda yang berbeda dalam tiap kotak yang harus diceritakan peserta didik.

- c) Benda-benda yang tersembunyi dalam kotak

Dalam kotak yang menempel di papan permainan terdapat benda-benda yang berbeda-beda di tiap rumah yang harus ditebak oleh peserta didik. Benda-benda tersebut berupa gambar-gambar yang berhubungan dengan subtema makananku sehat dan bergizi.

- d) Dadu

Bentuk dadu dalam permainan ini adalah sama dengan permainan monopoli biasanya, yaitu berupa dadu yang terdapat mata dadu yang berupa titik. Jumlah titik tersebut menunjukkan berapa langkah yang harus ditempuh oleh peserta didik.

- e) Pion

Pion atau disebut juga orang-orangan yang menunjukkan posisi pemain. Dalam permainan ini, bentuk pion sama dengan bentuk pion pada permainan monopoli biasanya.

f) Kartu hak milik tanah

Kartu hak milik tanah ini sebagai bukti kepemilikan tanah yang didalamnya terdapat soal yang bisa dilontarkan kepada pemain yang berhenti di tanah miliknya.

g) Dana umum dan kesempatan

Dana umum dan kesempatan ini bentuknya sama dengan permainan monopoli biasanya, akan tetapi dalam dana umum dan kesempatan di permainan ini terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Jika pemain bisa menjawab pertanyaan yang mereka peroleh, maka pemain akan mendapat keuntungan-keuntungan yang telah tertulis dalam dana umum dan kesempatan tersebut.

h) Poin uang

Poin uang ini merupakan sejumlah uang kertas yang bernilai sama dengan uang rupiah asli yang berfungsi untuk pembayaran denda, penghargaan, dan lain-lain.

i) Panduan permainan

Panduan permainan merupakan pedoman permainan untuk menggunakan media permainan monopoli 3 dimensi. Didalam panduan permainan terdapat alat-alat permainan yang dipergunakan dalam permainan, jumlah uang yang didapatkan oleh setiap pemain, serta tata cara dan peraturan permainan dalam bermain monopoli 3 dimensi.

2) Aturan permainan monopoli 3 dimensi

Aturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli biasanya, akan tetapi terdapat beberapa perbedaan peraturan. Berikut ini aturan permainan monopoli 3 dimensi pada subtema makananku sehat dan bergizi:

- a) Permainan diikuti oleh lima sampai enam orang anak dengan terlebih dahulu masing-masing pemain diberi uang dengan jumlah yang sama
- b) Pemain menentukan urutan permainan dengan cara hompimpa.
- c) Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan berjalan terlebih dahulu.
- d) Pemain pertama menjalankan pionnya sesuai dengan berapa banyak titik dalam dadu yang dilempar. Setiap petak terdapat petunjuk kotak rumah yang harus dituju oleh pemain serta menceritakannya. Jika pemain bisa menyebutkan serta menceritakan isi kotak tersebut dengan benar, maka pemain bisa memiliki petak tanah tersebut. Akan tetapi jika pemain salah menjelaskan, maka pemain tersebut tidak bisa memiliki petak tanah tersebut.
- e) Setelah selesai, dilanjut dengan pemain kedua dan seterusnya.
- f) Jika terdapat pemain yang berhenti di tanah milik pemain lain, maka pemain tersebut harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemilik. Jika pemain tersebut bisa menjawabnya, maka pemain tersebut hanya harus membayar uang pajak sesuai yang sangat

murah. Akan tetapi jika tidak dapat menjawab, maka pemain tersebut harus membayar uang sewanya yang sangat mahal.

- g) Pemain yang menang adalah yang paling banyak memiliki tanah serta yang paling kaya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar disebut juga prestasi belajar. Pengertian prestasi menurut Nasrun Harahap adalah penilaian guru tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penugasan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan pengertian belajar menurut kamus bahasa Indonesia berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu atau berubahnya tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman.³⁵

Menurut Indra Munawar, hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi. Sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.³⁶

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Pestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20-21

³⁶ Sulfa Sholikha, Skripsi, “*Implementasi Konsep Society Learning Melalui Karya Wisata Dan Resitasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV A MI Sunan Kalijogo Malang*”, Maang: Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, hlm. 28-29

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan factor yang datang dari luar peserta didik. Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:³⁷

a. Faktor-faktor internal

- 1) Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
- 2) Psikologis (intelengensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
- 3) Kelelahan

b. Faktor-faktor eksternal

- 1) Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan)
- 2) Sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pengajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.
- 3) Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini:³⁸

³⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995) hlm. 54-72

³⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2006), hlm. 200

- a. Untuk diagnosis dan pengembangan, penggunaan hasil belajar dijadikan sebagai alat mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Untuk seleksi, hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sering kali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa ketika naik pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- c. Untuk kenaikan kelas, dari hasil belajar yang diperoleh siswa akan dapat diketahui apakah siswa dapat naik kelas, apakah hasil belajar dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau diatas standar KKM.
- d. Untuk penempatan, hasil belajar siswa digunakan untuk menentukan kelas siswa sesuai dengan kemampuan mereka dan potensi yang dimiliki, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal.

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek. Perubahan dari hasil belajar ini dalam Taxonomy Bloom dikelompokkan

dalam tiga ranah (domain), yakni domain kognitif atau kemampuan berfikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotorik atau keterampilan.³⁹

Peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika pada diri mereka telah terjadi perubahan dari minimal salah satu aspek diatas. Contoh perubahan dalam aspek kemampuan berpikir misalnya dapat terjadi jika terdapat perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, atau perubahan dari tidak paham menjadi paham dan seterusnya. Contoh perubahan aspek sikap misalnya dari sikap yang buruk menjadi sikap yang baik, atau dari semula bersikap tidak sopan menjadi sikap yang sopan dan seterusnya. Contoh perubahan dalam aspek ketrampilan misalnya, dari tidak dapat melakukan wudlu menjadi terampil wudlu, dari tidak terampil melukis menjadi terampil melukis dan seterusnya.⁴⁰

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Berikut ini table jenis, indikator, dan cara evaluasi prestasi:⁴¹

³⁹ Wahidmurni, Alfin Mustikawan, Ali Ridho, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hlm. 18

⁴⁰ Ibid..

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.

Tabel 2.2
Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi

Ranah/jenis prestasi	Indikator	Cara evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif)		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tulis 3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali	1. Tes lisan 2. Tes tulis 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tulis
4. Aplikasi/penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes lisan 2. Pemberian tugas 3. observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	1. Tes lisan 2. Pemberian tugas
6. Sintesis	1. Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi satu kesatuan baru 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	1. Tes tulis 2. Pemberian tugas
B. Ranah Rasa (Afektif)		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak	1. Tes tulis 2. Tes skala sikap 3. Observasi
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi 2. Kesiediaan memanfaatkan	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat	1. Tes skala sikap

	2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi	2. Pemberian tugas 3. Observasi
4. Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan perkiraan)
5. Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	1. Pemberian tugas proyektif dan ekspresif 2. Observasi
C. Ranah Keterampilan (Psikomotor)		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi 2. Tes tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1. Kefasihan melafalkan/mengucapkan 2. Kecakapan membuat mimik dan gerak tubuh	1. Tes lisan 2. Observasi Tes tindakan

Untuk kurikulum 2013, ranah sikap (afektif) menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘mengapa’. Ranah keterampilan (psikomotor) menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘bagaimana’. Ranah pengetahuan (kognitif) menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘apa’. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (soft

skills) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (hard skills) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.⁴²

Untuk menilai tingkat keberhasilan atau hasil belajar peserta didik terdapat dua macam acuan yang dapat digunakan guru. Acuan tersebut adalah:⁴³

a. Penilaian acuan norma (*Norm-Referenced-Assesment*)

Hasil belajar seorang peserta didik diukur dengan cara membandingkan dengan nilai yang dicapai teman-temannya sekelas atau sekelompok.

b. Penilaian acuan kriteria (*Criterion-Referenced-Assesment*)

Pengukuran hasil belajar peserta didik dengan cara membandingkan pencapaian seorang peserta didik dengan berbagai perilaku ranah yang telah ditetapkan sebagai patokan absolut.

Dalam mengungkapkan nilai hasil belajar terdapat beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Diantara norma-norma tersebut ialah:⁴⁴

- a. Norma skala angka dari 0 sampai 10
- b. Norma skala angka dari 0 sampai 100
- c. Norma huruf dari E sampai A, yang merupakan terjemahan dari symbol angka-angka atau norma angka.

⁴² Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 211

⁴³ Muhibbin Syah, *op.cit*, hlm. 219-220

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 222

Secara rinci, berikut perbandingan beberapa norma nilai yang biasa digunakan dalam mengungkapkan hasil belajar peserta didik.⁴⁵

Tabel 2.3

Perbandingan Nilai Angka, Huruf, dan Predikatnya

Simbol-simbol nilai		Predikat
Angka	Huruf	
8 – 10 = 80 – 100 = 3,1 – 4	A	Sangat Baik
7 – 7,9 = 70 – 79 = 2,1 – 3	B	Baik
6 – 6,9 = 60 – 69 = 1,1 – 2	C	Cukup
5 – 5,9 = 50 – 59 = 1	D	Kurang
0 – 4,9 = 0 – 49 = 0	E	Gagal

Apabila nilai peserta didik untuk indikator pencapaian sama atau lebih besar dari kriteria ketuntasan, dapat dikatakan bahwa peserta didik itu telah menuntaskan indikator itu. Apabila semua indikator telah tuntas, dapat dikatakan peserta didik telah menguasai kompetensi dasar bersangkutan. Dengan demikian, peserta didik dapat diinterpretasikan telah menguasai standar kompetensi dan mata pelajaran.⁴⁶

Apabila jumlah indikator dari suatu kompetensi dasar yang telah tuntas lebih dari 50%, peserta didik dapat mempelajari kompetensi dasar berikutnya dengan mengikuti remedial untuk indikator yang belum tuntas. Sebaliknya, apabila nilai indikator dari suatu kompetensi dasar lebih kecil dari kriteria ketuntasan, dapat dikatakan peserta didik itu belum

⁴⁵ Ibid..

⁴⁶ Abdul Majid, op.cit, hlm. 284

menuntaskan indikator itu. Apabila jumlah indikator dari suatu kompetensi dasar yang belum tuntas sama atau lebih dari 50%, peserta didik belum dapat mempelajari kompetensi dasar berikutnya.⁴⁷ Berikut ini adalah contoh penghitungan nilai kompetensi dasar dan ketuntasan belajar pada subtema keberagaman budaya bangsaku:

Tabel 2.4

Contoh perhitungan nilai KD 3.4

Kompetensi Dasar	Indikator	Kriteria Ketuntasan	Nilai Peserta Didik	Ketuntasan
Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat	1. Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan	60%	61	Tuntas
	2. Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran	70%	80	Tuntas
	3. Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia	60%	90	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai indikator pada kompetensi dasar tersebut bervariasi, jadi, nilai kompetensi dasar tersebut:

$$\frac{61+80+90}{3} = 7 = \text{B (Baik)}$$

Jadi, peserta didik tersebut sudah baik dalam pencapaian kompetensi dasar tersebut dan tidak perlu remedial.

⁴⁷ Ibid..

4. Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Problematika yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik yang tidak semangat dalam belajar. Mereka lebih suka bermain dari pada belajar. Hal ini berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk itu guru harus bisa membuat peserta didik semangat serta termotivasi dalam belajar. Berikut merupakan beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu antara lain:⁴⁸

a. Menyiapkan fisik dan mental peserta didik

Mempersiapkan fisik serta mental peserta didik merupakan hal yang sangat penting karena apabila peserta didik tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka peserta didik akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar akan meningkat serta mereka bisa fokus untuk belajar

b. Meningkatkan konsentrasi

Untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar guru harus bisa memfokuskan peserta didik dalam pembelajaran. Guru harus bisa membuat peserta didik tertarik pada pembelajaran baik itu menggunakan media yang membuat anak penasaran ataupun dengan metode yang membuat peserta didik tertarik.

⁴⁸ Ila Wati, *Cara Meningkatkan Hasil Belajar Para Siswa*,
<http://www.ilawati-apt.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar/>, diakses pada tanggal 1 Oktober 2014 jam 11.15 WIB

c. Meningkatkan motivasi belajar

Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila peserta didik tidak memiliki motivasi yang tinggi. Untuk itu guru harus dapat mengupayakan berbagai cara agar peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar.

d. Belajar sesuai gaya belajar

Setiap peserta didik punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Untuk itu guru harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik. Gaya belajar yang terakomodasi dengan baik juga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga mereka dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar.

Dari berbagai cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pembelajaran bisa juga dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak bosan dalam proses belajar mengajar serta akan menimbulkan motivasi belajar serta semangat belajar peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:⁴⁹

⁴⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 1997), hlm. 11

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Sedangkan dalam bidang teknologi pembelajaran (*instructional technology*), pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seels & Richey, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.⁵⁰

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.⁵¹

⁵⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197

⁵¹ Asnawir dan Basyirudin Usman, *op.cit*, hlm. 135

Dasar dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah surat Shaad ayat 29, yaitu:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Artinya: *“Ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu, penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan (merenungkan) ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran”*.

Pemilihan media pembelajaran haruslah yang menarik dan digemari oleh anak. Berdasarkan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yaitu antara lain:⁵²

- a. Kehidupan adalah bermain. Bermain bagi anak usia ini adalah sesuai yang dibutuhkan dan dianggap serius. Bahkan anak tidak dapat membedakan secara jelas perbedaan bermain dengan bekerja
- b. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
- c. Suka memuji diri sendiri
- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain
- e. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- f. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis
- g. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
- h. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah

⁵² Rita Eka Izzaty dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm.116

- i. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peer group untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Untuk itu perlu mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan berupa permainan yang tidak asing untuk peserta didik serta digemari. Media monopoli 3 dimensi merupakan media yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi serta menghafal materi-materi pelajaran yang perlu diingat dengan cara bermain.

Media permainan ini bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam kegiatan belajar mengajar. Media permainan ini bernilai edukatif karena mengandung pendidikan, yaitu melatih peserta didik memahami tema tentang makanan sehat dan bergizi. Bernilai produktif artinya anak mendapatkan suatu hasil pengetahuan dan pengalaman setelah melakukan permainan. Sedangkan menyenangkan dan bermanfaat karena dengan media tersebut peserta didik sangat antusias serta bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar, serta mereka merasa tidak sedang belajar akan tetapi bermain. Dengan media permainan tersebut juga memberikan manfaat yang cukup besar untuk pemahaman konsep dan hafalan peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga bisa membuat peserta didik termotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang berbasis permainan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi serta lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar.

Produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa media pembelajaran monopoli 3 dimensi untuk kelas IV yang difokuskan pada subtema makananku sehat dan bergizi.

B. Model Pengembangan

Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan menurut teori Borg and Gall yang dikutip oleh Sugiyono. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti

untuk menghasilkan produk berbentuk siklus. Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya, antara lain:⁴⁴

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Informasi
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Perbaikan Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Pembuatan Produk

Berdasarkan batasan masalah yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian, penelitian ini dilakukan pada tahap pengembangan media (deskriptif) untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada dan uji coba terbatas untuk menentukan kelayakan media monopoli sebagai media pembelajaran untuk mengevaluasi peserta didik pelajaran tematik subtema makananku sehat dan bergizi.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif kuantitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hlm. 298

C. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria yaitu kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan.

Sesuai dengan langkah-langkah pada model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono, maka uji coba produk dilakukan dua kali, yaitu:

a. Uji coba produk terbatas

Uji coba produk ini dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk. Namun pada penelitian ini untuk uji terbatas tidak dilakukan karena uji lapangan telah dianggap mewakili penelitian. Selain itu, pada uji lapangan terbagi menjadi beberapa kelompok kecil. Sehingga uji coba produk terbatas dilaksanakan saat uji lapangan.

b. Uji pemakaian atau uji lapangan.

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan efektifitas pembelajaran sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media monopoli 3 dimensi dengan eksperimen, yaitu membandingkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan treatment dari guru berupa penggunaan permainan monopoli 3 dimensi yang

dikembangkan sebagai pembelajaran tematik. Sedangkan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan media permainan monopoli 3 dimensi dari guru yang dijadikan pembanding. Model eksperimen jenis eksperimen-kontrol dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1

Tabel Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Kelompok	Pre test	Treatment	Post test
Experimen	O_1	X_1	O_2
Control	O_3	X_2	O_4

Keterangan Tabel 3.1:

X_1 = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli tiga dimensi

X_2 = Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran monopoli tiga dimensi

$O_1 \& O_3$ = Test sebelum peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tiga dimensi

$O_2 \& O_4$ = Test sesudah peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tiga dimensi

2. Subjek Uji Coba

Subyek yang diuji coba dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 C sebagai kelas kontrol dan kelas 4 B sebagai kelas eksperimen mata pelajaran Tematik SDI Surya Buana Malang yang berjumlah 23 peserta didik. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar peserta didik kelas 4 C yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli 3 dimensi serta kelas 4 B yang menggunakan media pembelajaran monopoli 3 dimensi sebagai media tematik kurikulum 2013.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya Tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

- a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran tematik, dan hasil tes belajar peserta didik.
- b. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan peserta didik, masukan, tanggapan dan sasaran dari para ahli isi dan ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, penelitian menggunakan beberapa instrument pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, lembar evaluasi media, angket, pedoman wawancara dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrument pengumpulan data tersebut antara lain:

1. Lembar validasi ahli

Lembar validasi ahli disusun untuk mengetahui kesesuaian konsep materi dan soal-soal yang digunakan dalam permainan monopoli 3 dimensi yang digunakan, serta untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran oleh dosen ahli bidang tematik dan ahli media pembelajaran.

2. Lembar evaluasi media

Lembar evaluasi media dibuat dan disusun untuk mengetahui pandangan guru terhadap media permainan monopoli 3 dimensi. Dan lembar evaluasi media ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk yang dikembangkan.

3. Angket

Angket atau kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap kualitas permainan monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran tematik. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas 4.

4. Tes Hasil Belajar

Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Tes yang digunakan adalah tes formatif.

5. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan karakteristik siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat hipotesis yang dijadikan asumsi awal penelitian dan pengembangan ini. Hipotesis tersebut terdapat dua macam, yaitu H_a dan H_o .

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Tematik subtema makananku sehat dan bergizi, siswa kelas 4 B yang menggunakan dan siswa kelas 4 C yang tidak menggunakan permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran Tematik di SDI Surya Buana Malang.

H_o : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Tematik subtema makananku sehat dan bergizi, siswa kelas 4 B yang menggunakan dan siswa kelas 4 C yang tidak menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Tematik di SDI Surya Buana Malang.

Dari dua hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa,

$$H_a : \mu_a \neq \mu_o$$

$$H_o : \mu_a = \mu_o$$

F. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan cara pengelompokan serta pengkategorian data dalam aspek-aspek yang ditentukan, hasil pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.

Pada data kualitatif penelitian menggunakan analisis deskriptif, yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.⁴⁵

Namun sebelumnya data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu melalui tiga tahap, yaitu:⁴⁶

1. Reduksi data

Reduksi data yaitu merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya sehingga bisa memberikan gambaran yang jelas.

⁴⁵ Ibid., hlm. 147

⁴⁶ Ibid., hlm. 249-252

2. Data display

Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori.

3. Verification

Langkah ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan dan di reduksi.

Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala likert dalam bentuk pilihan ganda kemudian diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut:⁴⁷

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan rumus:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Setelah diketahui persentase dari hasil penilaian atau validasi yang dilakukan maka langkah selanjutnya adalah membandingkan persentase yang diperoleh dengan kriteria kelayakan media dan bahan ajar. Kriteria kelayakan tersebut adalah sebagai berikut:⁴⁸

⁴⁷ Ibid., hlm. 95

⁴⁸ Ibid., hlm. 135

Tabel 3.2

Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak revisi total

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka media yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar disekolah.⁴⁹ Hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli dipergunakan sebagai bahan untuk merevisi produk dikembangkan.

Sedangkan untuk tes hasil belajar, berbentuk soal pilihan ganda dengan rumus menskor sebagai berikut:⁵⁰

$$S = R - \frac{W}{n - 1}$$

Keterangan rumus :

S : Score (Nilai)

R : Right (Benar)

W : Wrong (Salah)

n : Banyaknya pilihan

⁴⁹ Ibid..

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hlm. 56

Sedangkan untuk membuktikan signifikan serta keefektifitas media pembelajaran yang dikembangkan diuji secara statistik dengan t-test.

Rumus yang digunakan adalah:⁵¹

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Dimana:

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata kelas kontrol

S_1 : Standart deviasi kelas eksperimen

S_2 : Standart deviasi kelas kontrol

S_1^2 : Varian kelas eksperimen

S_2^2 : Varian kelas kontrol

r : Nilai korelasi antara data x_1 dan x_2

n : jumlah sampel

Sebelum mencari t_{hitung} , terlebih dahulu mencari nilai rata-rata, standar deviasi, korelasi, dan varian. Ketiganya dihitung dengan menggunakan rumua tersendiri, rumus-rumus tersebut antara lain:

1. *Rumus menghitung rata-rata*

$$\bar{X} = \Sigma \div n$$

⁵¹Sugiyono, op.cit., hlm. 307

Keterangan rumus :

\bar{X} : Rata-rata kelas

Σ : Jumlah seluruh nilai kelas

n : Jumlah siswa

2. Rumus menghitung standar deviasi

$$s = \sqrt{\frac{\Sigma(X_1 - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan rumus :

S : Standar Deviasi

$\Sigma(X_1 - \bar{X})^2$: Jumlah nilai standar deviasi kelas

n : Jumlah siswa

3. Rumus menghitung korelasi

$$r = \frac{\Sigma(x_1 - x) (x_2 - x)}{\sqrt{\Sigma(x_1 - x)^2 \Sigma(x_2 - x)^2}}$$

Keterangan rumus :

r : Korelasi

$\Sigma(x_1 - x) (x_2 - x)$: Jumlah nilai kali $(x_1 - x)^2 (x_2 - x)^2$ per individu siswa

$\Sigma(x_1 - x)^2$: Jumlah nilai standar deviasi kelas eksperimen

$(x_2 - x)^2$: Jumlah nilai standar deviasi kelas control

4. Rumus menghitung varian

$$\text{Varian} : s^2 (\text{standar deviasi})^2$$

Setelah mendapatkan t_{hitung} , maka t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} . Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa, jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} , maka H_0 diterima. Begitu sebaliknya, bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima.⁵²

⁵² Ibid., hlm 72

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Bagi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang

Proses pengembanaan media monopoli 3 dimensi ini antara lain: 1) tahap analisis situasi awal, 2) tahap pengembangan rancangan media pembelajaran, 3) tahap pembuatan media pembelajaran dan 4) tahap penilaian media pembelajaran. 5) revisi dengan mengkaji data dari hasil validasi. 6) menerapkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Dalam penilaian media monopoli 3 dimensi dilihat dari hasil penilaian angket dan revisi yang diberikan oleh dosen ahli hingga pengembangan dan pembuatan media selesai pada tahap akhir. Sedangkan pengembangan permainan monopoli 3 dimensi ini telah dinilai dan divalidasi oleh ahli desain pengembangan media dan ahli isi materi pembelajaran tematik serta guru mata pelajaran dan diperoleh persentase yang tinggi sehingga media yang dikembangkan mendapat kriteria layak tanpa revisi.

Namun, saran dan masukan tetap menjadi bahan revisi serta pertimbangan peneliti untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga tingkat efisiensi dan efektifitas sebagai media pembelajaran lebih

meningkat dan pembelajaran pun menjadi lebih baik jika menggunakan media pembelajaran tersebut.

Ahli desain media pembelajaran, yaitu Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd memberikan saran bahwa sebaiknya memberikan pesan-pesan islami, contohnya seperti aktifitas berdoa, membayar zakat, shodaqoh, dan lain sebagainya. Sehingga peserta didik tidak hanya bermain tapi juga belajar membiasakan diri untuk melakukan ibadah atau hal-hal keislaman. Serta pada materi bukan hanya materi pelajaran akan tetapi juga dikaitkan dengan ilmu keagamaan atau dalil serta hadist yang mendukung materi tersebut.

Ahli isi materi pelajaran tematik, yaitu Bapak Dr. Widayanto, M.Pd memberikan saran bahwa pada kartu kesempatan terdapat perintah membayar zakat atau menjelaskan tentang manfaat wortel, seharusnya kata zakat diganti dengan membayar dam atau denda karena nanti peserta didik akan berfikir bahwa zakat itu seperti membayar denda. Jadi akan lebih baik jika istilah zakat diganti dengan denda. Serta saran yang kedua yaitu melengkapi permainan monopoli 3 dimensi ini dengan KI dan KD serta indikator pada buku guru sebagai pedoman untuk guru lain ketika akan menggunakan media ini.

Berikut adalah gambar petak permainan monopoli 3 dimensi sebelum dan sesudah di revisi:

Tabel 4.1

Hasil Revisi Media Pembelajaran Monopoli 3 Dimensi

Saran / Komentar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Gambar pada petak start diganti gambar yang sopan dan pada petak diberi perintah untuk berdoa		
Gambar petak diganti dengan yang lebih jelas dan bermakna		
Gambar petak diganti dengan yang lebih jelas dan bermakna		
Nama petak dan gambar diganti dengan yang lebih jelas		
Petak pajak jalan 1 diganti dengan kegiatan bershodaqoh		

<p>Petak pajak jalan 2 diganti dengan kegiatan membayar infaq</p>	<p>PAJAK JALAN</p>  <p>Rp. 10.000,-</p>	<p>BAYAR INFAQ</p>  <p>Rp. 10.000,-</p>
<p>Pada kartu kesempatan terdapat kalimat membayar zakat lebih baik diganti membayar dam</p>	 <p>BAYAR ZAKAT Rp. 15.000 ATAU MENJELASKAN TENTANG MANFAAT WORTEL</p>	 <p>BAYAR DAM Rp. 15.000 ATAU MENJELASKAN TENTANG MANFAAT WORTEL</p>



Gambar 4.1

Mengaitkan Materi Dengan Kajian Keislaman Pada Media Pembelajaran

1. Deskripsi Bentuk Media Monopoli 3 Dimensi

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan permainan yang banyak digemari dan tidak asing bagi peserta didik menjadi sebuah media pembelajaran edukatif penunjang peserta didik memahami dan memantapkan materi pembelajaran. Dalam pengembangannya, permainan dikembangkan secara isi dan desain saja, aturan bermain serta perlengkapan permainan dipertahankan untuk tetap sama seperti permainan monopoli pada umumnya. Hal ini ditujukan agar peserta didik tidak bingung atau agar peserta didik tidak banyak mempelajari aturan bermain lagi ketika akan bermain. Sehingga permainan akan terasa familiar untuk mereka.

Pada media pembelajaran ini disertai dengan kajian-kajian keislaman sehingga mengajarkan kepada peserta didik tidak hanya tentang pengetahuan umum, akan tetapi juga dikaitkan dengan ilmu keagamaan serta sebagai perwujudan dari KI-1 dalam Kurikulum 2013. Berikut penjelasan hasil pengembangan media monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran baik dari segi desain dan isi materi.

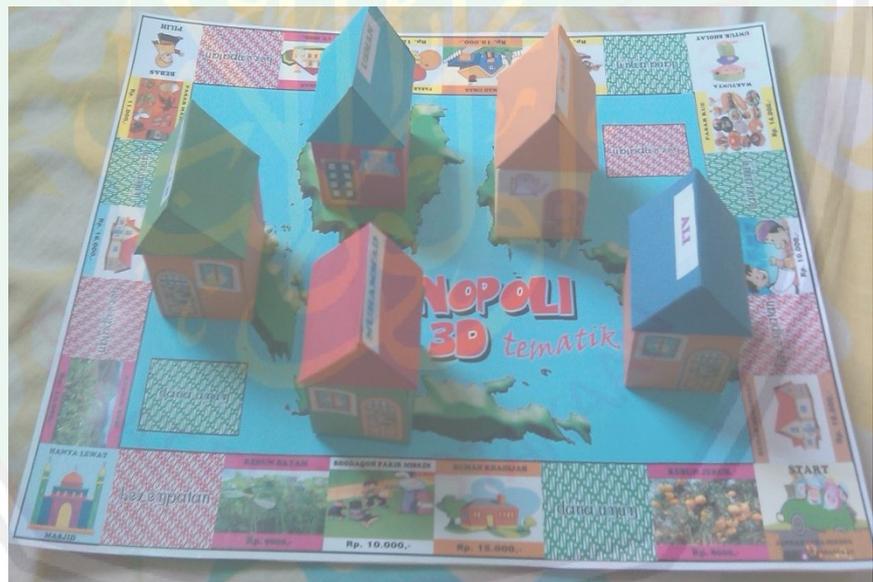
Permainan ini bisa digunakan untuk 3 sampai 6 pemain. Permainan monopoli 3 dimensi ini terdiri atas beberapa peralatan permainan yaitu antara lain:

a. Papan permainan

Papan permainan monopoli 3 dimensi ini terdapat 26 petak tanah yang dibagi menjadi 3 grup, yaitu antara lain rumah, kebun dan pasar. Dalam grup rumah terdapat materi yang berbeda-beda yaitu antara lain gizi

seimbang, sumber daya alam dari hewan udang windu, sumber daya alam dari hewan sapi, sumber daya alam dari tumbuhan kacang kedelai, serta berat badan ideal.

Sedangkan pada grup pasar, berisi makanan yang termasuk golongan karbohidrat, lemak, protein hewani, dan vitamin. Dan pada grup kebun terdapat materi tentang sumber daya alam dari tumbuhan bayam, jeruk dan teh. Pada papan permainan juga terdapat petak start, dana umum, kesempatan, waktu sholat, hanya lewat masjid, bayar zakat, shodaqoh untuk fakir miskin dan petak bebas pilih.



Gambar 4.2

Desain Permainan Monopoli 3 Dimensi

- b. Kotak-kotak yang menempel di papan permainan yang berbentuk rumah

Dalam permainan monopoli 3 dimensi ini yang membedakan dengan media monopoli biasanya adalah dalam papan permainan ini terdapat kotak-kotak yang berbentuk rumah yang didalam rumah tersebut

terdapat benda-benda yang berbeda dalam tiap kotak yang harus diceritakan peserta didik.



Gambar 4.3

Rumah-Rumahan Pada Petak Permainan

c. Benda-benda yang tersembunyi dalam kotak

Dalam kotak yang menempel di papan permainan terdapat benda-benda yang berbeda-beda di tiap rumah yang harus dijelaskan oleh peserta didik. Benda-benda tersebut berupa gambar-gambar yang berhubungan dengan subtema makananku sehat dan bergizi.

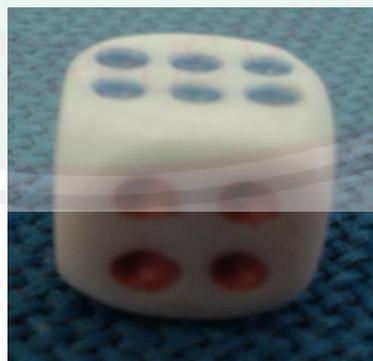


Gambar 4.4

Gambar Isi yang Ada Pada Rumah-Rumahan

d. Dadu

Bentuk dadu dalam permainan ini adalah sama dengan permainan monopoli biasanya, yaitu berupa dadu yang terdapat mata dadu yang berupa titik. Jumlah titik tersebut menunjukkan berapa langkah yang harus ditempuh oleh pemain. Dadu yang digunakan hanya satu karena dalam petak permainan monopoli 3 dimensi ini hanya berjumlah 26 petak, sehingga jarak loncatan tidak terlalu jauh dan banyak.



Gambar 4.5

Gambar Dadu Pada Media Monopoli 3 Dimensi

e. Pion

Pion atau disebut juga orang-orangan yang menunjukkan posisi pemain. Dalam permainan ini, bentuk pion sama dengan bentuk pion pada permainan monopoli biasanya yaitu pion yang berbentuk warna warni.



Gambar 4.6

Gambar Pion Pada Media Monopoli 3 Dimensi

f. Kartu hak milik tanah

Kartu hak milik tanah ini sebagai bukti kepemilikan tanah yang didalamnya terdapat soal-soal yang bisa dilontarkan kepada pemain lain. Pemain yang berhasil menerangkan gambar yang ada pada petak papan permainan, maka pemain tersebut dapat memiliki satu set kartu hak milik tanah sesuai dengan kategori petak. Pemain yang memiliki kartu hak milik tanah ini mendapat kesempatan untuk emlontarkan pertanyaan pada pemain lain yang berhenti pada petak miliknya.



Gambar 4.7

Contoh Kartu Kepemilikan Tanah



Gambar 4.8

Contoh Satu Set Kartu Kepemilikan Tanah

g. Dana umum dan kesempatan

Dana umum dan kesempatan ini bentuknya sama dengan permainan monopoli biasanya, akan tetapi dalam dana umum dan kesempatan di permainan ini terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh

pemain. Jika pemain bisa menjawab pertanyaan yang mereka peroleh, maka pemain akan mendapat keuntungan-keuntungan yang telah tertulis dalam dana umum dan kesempatan tersebut.

Dalam dana umum dan kesempatan juga terdapat perintah-perintah untuk membayar zakat, dam, serta perintah untuk menuju ke petak waktunya sholat yang berarti pemain harus berhenti bermain sejenak untuk melaksanakan sholat.



Gambar 4.9

Contoh Kartu Dana Umum Dan Kesempatan



Gambar 4.10

Contoh Satu Set Kartu Dana Umum Dan Kesempatan

h. Uang-uangan

Uang-uangan ini merupakan sejumlah uang kertas yang bernilai sama dengan uang rupiah asli sehingga peserta didik dapat secara kontekstual belajar tentang mata uang dan jual beli. Uang-uangan ini berfungsi sebagai alat tukar, pembayaran denda, penghargaan, dan lain-lain.



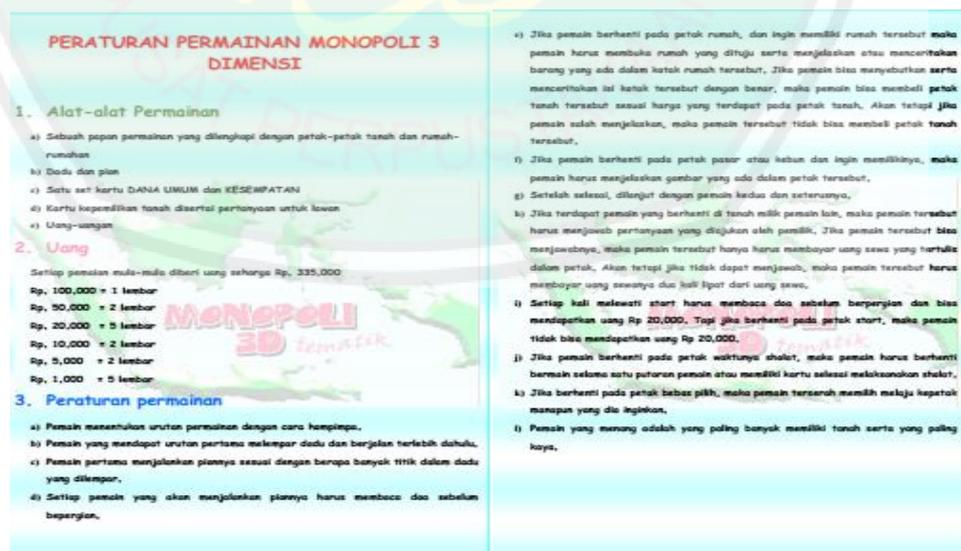


Gambar 4.11

Contoh Uang-Uangan Dalam Permainan Monopoli 3 Dimensi

i. Panduan permainan

Panduan permainan merupakan pedoman permainan untuk mempergunakan media permainan monopoli 3 dimensi. Didalam panduan permainan terdapat alat-alat permainan yang dipergunakan dalam permainan, jumlah uang yang didapatkan oleh setiap pemain, serta tata cara dan peraturan permainan dalam bermain monopolo 3 dimensi.

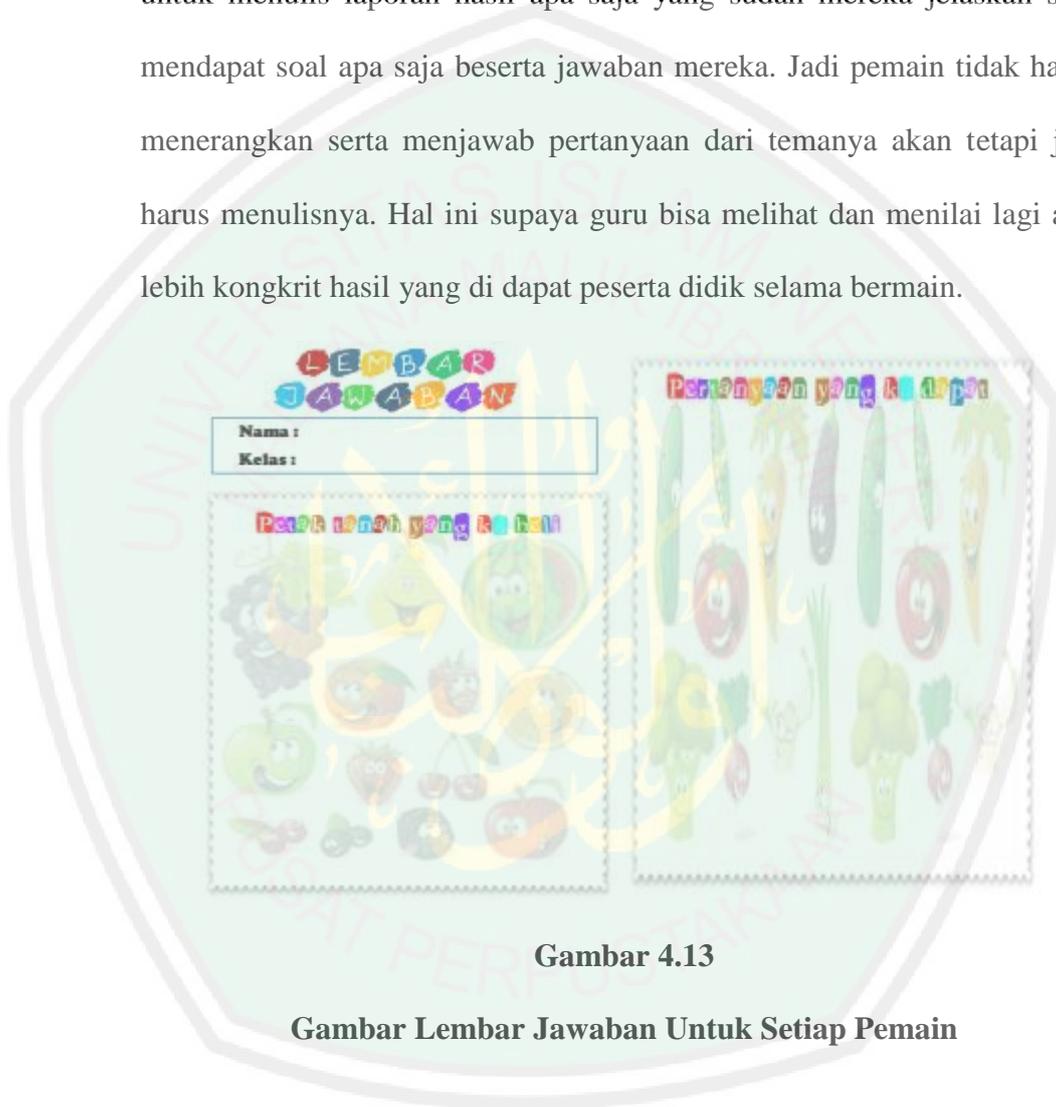


Gambar 4.12

Gambar Peraturan Permainan

j. Lembar Jawaban

Lembar jawaban ini diberikan kepada setiap pemain yang digunakan untuk menulis laporan hasil apa saja yang sudah mereka jelaskan serta mendapat soal apa saja beserta jawaban mereka. Jadi pemain tidak hanya menerangkan serta menjawab pertanyaan dari temanya akan tetapi juga harus menulisnya. Hal ini supaya guru bisa melihat dan menilai lagi agar lebih kongkrit hasil yang di dapat peserta didik selama bermain.



Gambar 4.13

Gambar Lembar Jawaban Untuk Setiap Pemain

B. Kualitas Media Monopoli 3 Dimensi Dilihat Dari Fungsinya Sebagai Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang

Untuk melihat kualitas media yang dikembangkan, dilakukan dengan melihat nilai dari hasil validasi dari beberapa ahli dan empiris. Data validasi

tersebut diantaranya data hasil validasi ahli isi mata pelajaran tematik, data hasil validasi ahli desain, data hasil validasi guru mata pelajaran tematik, data hasil uji coba lapangan.

Validasi terhadap media pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 21 April 2015 sampai dengan tanggal 7 Mei 2015. Data penilaian produk pengembangan media ini dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh hasil penilaian terhadap desain media pembelajaran, tahap kedua diperoleh hasil penilaian terhadap isi atau materi pelajaran tematik, tahap ketiga diperoleh hasil penilaian terhadap produk pengembangan yang dilakukan oleh guru kelas IV mata pelajaran Tematik, dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh seluruh kelas IV B.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Pemaparan datanya adalah sebagai berikut:

1. Data Validasi Ahli Isi

Penilaian atau uji produk ahli isi dilakukan oleh ahli pada bidang mata pelajaran Tematik. Penilaian dilakukan oleh Bapak Dr. Widayanto, M.Pd hasil penilaian sebagai respon ahli isi mata pelajaran Tematik terhadap pengembangan permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2**Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran Tematik**

No.	Butir Pertanyaan	Skala	Skor
1.	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	Sangat baik	4
2.	Ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran	Baik	3
3.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	Baik	3
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	Baik	3
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI-KD	Sangat baik	4
6.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	Baik	3
7.	Media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	Baik	3
8.	Tingkat kemenarikan media pembelajaran	Baik	3
9.	Kualitas soal pada media pembelajaran	Baik	3
10.	Jenis-jenis soal media pembelajaran telah sesuai dengan materi	Baik	3

Dari tabel yang disebutkan diatas dapat diketahui persentase tingkat pencapaian permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran tematik yang divalidasi oleh ahli mata pelajaran Tematik. Persentase tingkat pencapaian permainan monopoli 3 dimensi yang divalidasi oleh ahli isi yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \\
 &= \frac{32}{40} \times 100 \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran tematik yang telah divalidasi oleh ahli

materi tematik, diketahui bahwa tingkat kelayakan permainan monopoli 3 dimensi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran monopoli sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan tanpa revisi.

Selain penilaian dengan menggunakan angket, ahli isi juga memberikan penilaian dalam bentuk saran dan komentar. Saran yang diberikan yaitu pada kartu kesempatan terdapat perintah membayar zakat atau menjelaskan tentang manfaat wortel, seharusnya kata zakat diganti dengan membayar dam atau denda karena nanti peserta didik akan berfikir bahwa zakat itu seperti membayar denda. Jadi akan lebih baik jika istilah zakat diganti dengan denda. Serta saran yang kedua yaitu melengkapi permainan monopoli 3 dimensi ini dengan KI dan KD serta indikator pada buku guru sebagai pedoman untuk guru lain ketika akan menggunakan media ini.

2. Data Validasi Desain

Pada validasi ini, penilaian dilakukan terhadap desain permainan monopoli 3 dimensi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik. Terdapat banyak aspek yang dinilai dalam menvalidasi produk ini.

Penilaian dilakukan oleh Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd sebagai ahli desain media pembelajaran. Hasil validasi tersebut mencakup beberapa komponen, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No.	Butir Pertanyaan	Skala	Skor
1.	Kemenarikan model desain media pembelajaran	Baik	3
2.	Kesesuaian gambar pada media pembelajaran	Baik	3
3.	Desain pewarnaan media pembelajaran	Baik	3
4.	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran	Sangat baik	4
5.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam media	Sangat baik	4
6.	Ketepatan layout pengetikan	Sangat baik	4
7.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	Sangat baik	4
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	Sangat baik	4
9.	Kemenarikan pengemasan media	Sangat baik	4
10.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	Sangat baik	4

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain di atas, dapat diketahui persentase tingkat kelayakan permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \\
 &= \frac{37}{40} \times 100 \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa tingkat kelayakan permainan monopoli 3 dimensi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran monopoli sebesar 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan tanpa revisi.

Selain penilaian melalui lembar angket atau lembar validasi, ahli desain juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan saran. Komentar tersebut adalah terdapat beberapa gambar pada petak permainan yang kurang jelas. Serta saran yang diberikan untuk media pembelajaran ini adalah memberikan pesan-pesan islami, contohnya seperti aktifitas berdoa, zakat, shodaqoh, dan lain sebagainya. Komentar dan saran inilah yang dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk media pembelajaran tematik ini.

3. Data Validasi Guru Mata Pelajaran Tematik

Selain penilaian yang dilakukan oleh ahli isi dan ahli desain, penilaian juga dilakukan oleh guru mata pelajaran tematik kelas IV B di SDI Surya Buana Malang untuk menambah tingkat validitas produk. Guru tersebut adalah Ibu Maratus Sholikhah. Beliau merupakan guru tematik kelas IV B. Hasil penilaian media monopoli 3 dimensi sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Tematik

No.	Butir Pertanyaan	Skala	Skor
1.	Media pembelajaran ini membantu memudahkan dalam mengajar	Baik	3
2.	Relevansi media pembelajaran dengan pembelajaran yang menyenangkan	Sangat Baik	4
3.	Media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif di kelas	Sangat Baik	4
4.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran	Baik	3
5.	Kejelasan paparan soal pada media pembelajaran	Baik	3
6.	Kesesuaian antara gambar dan materi pada media pembelajaran	Baik	3

No.	Butir Pertanyaan	Skala	Skor
7.	Media pembelajaran ini membantu dalam memantapkan pemahaman siswa	Baik	3
8.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	Baik	3
9.	Dengan media pembelajaran ini siswa termotivasi mengikuti pelajaran tematik	Baik	3
10.	Tingkat kemenarikan media pembelajaran	Baik	3
11.	Keseuaian media pembelajaran dengan materi	Sangat Baik	4
12.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	Baik	3
13.	Kesesuaian jenis-jenis soal pada media pembelajaran	Baik	3

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh presentase tingkat kualitas permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran tematik. Dari data tersebut diperoleh persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \\
 &= \frac{42}{52} \times 100 \\
 &= 80,8\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa tingkat kualitas permainan monopoli 3 dimensi yang dikembangkan menjadi media pembelajaran sebesar 80,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak dan tidak perlu revisi.

Selain penilaian melalui lembar angket, guru kelas IV B juga memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan saran. Komentar tersebut adalah media pembelajaran monopoli 3 dimensi ini sangat unik, menarik, dan kreatif. Materi-materi yang ada pada subtema makananku sehat dan bergizi bisa

dirangkum dalam media ini. Untuk saran yang diberikan oleh guru kelas IV ini adalah media ini seharusnya bisa dilengkapi dengan panduan untuk guru yang berisi tentang prosedur penilaiannya.

4. Data Uji Coba Lapangan

Data uji coba lapangan dilakukan dan diambil di SDI Surya Buana pada siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen setelah proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran pada tanggal 7 Mei 2015. Pengambilan data menggunakan angket. Angket tersebut digunakan sebagai uji validasi lapangan. Uji validasi lapangan ini mengambil semua peserta didik di kelas IV B yang berjumlah 23. Berikut adalah tabel hasil uji coba lapangan:

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Monopoli 3 Dimensi

No.	Pernyataan	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1.	Media pembelajaran Monopoli 3 Dimensi ini bagus	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	89	92	97	Sangat valid
2.	Jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran mudah dibaca	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	84	92	91	Sangat valid
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah di pahami	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	92	92	100	Sangat valid
4.	Gambar pada media monopoli 3 dimensi ini sangat jelas	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	84	92	91	Sangat valid
5.	Paparan soal pada media pembelajaran sudah jelas	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	77	92	84	Valid
6.	Dengan bermain media monopoli 3 dimensi ini dapat membantu memantapkan memahami materi	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	83	92	90	Sangat valid
7.	Dengan media pembelajaran monopoli 3 dimensi membuat lebih menyukai pelajaran tematik	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	83	92	90	Sangat valid

8.	Dengan menggunakan permainan monopoli 3 dimensi, saya termotivasi untuk lebih giat belajar tematik	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	83	92	90	Sangat valid			
9.	Media monopoli 3 dimensi ini sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	86	92	93	Sangat valid			
10.	Media monopoli 3 dimensi ini dapat membuat siswa aktif di kelas	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86	92	93	Sangat valid
Jumlah		35	35	33	37	39	37	37	33	40	33	33	35	38	37	35	33	33	38	36	38	38	34	37	847	920	92	Sangat Valid				

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

X1-23 = koresponden 1-23 adalah siswa kelas IV B SDI Surya Buana Malang



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi: analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan, analisis pembelajaran dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, analisis pembelajar dan konteks dengan mengidentifikasi psikologi perkembangan anak pada kelas IV yaitu usia 9 – 10 tahun, tujuan pembelajaran khusus dengan merumuskan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik sesudah menggunakan produk pengembangan, mengembangkan instrumen yang didasarkan pada tujuan khusus, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran dengan hasil produk pengembangan berupa media pembelajaran yang berbentuk permainan yaitu media monopoli 3 dimensi, merancang dan melakukan validasi pada 2 kelompok yaitu validasi oleh para ahli dan validasi empiris, melakukan revisi dengan mengkaji data dari hasil validasi, menerapkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat.
2. Kualitas media monopoli 3 dimensi dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi

siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang dilihat dari hasil validasi isi diperoleh prosentase sebesar 80%, hal ini membuktikan pengembangan media ini valid atau layak dan tidak perlu revisi. Dari hasil validasi desain memperoleh persentase tingkat pencapaian sebesar 92,5% berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak dan tidak perlu revisi. Sedangkan dalam validasi oleh guru mata pelajaran tematik kelas IV B mendapatkan persentase tingkat pencapaian sebesar 80,8% berada pada kualifikasi valid atau layak dan tidak perlu revisi. Data hasil uji coba lapangan oleh seluruh siswa kelas IV B mendapat persentase tingkat pencapaian sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak dan tidak perlu revisi.

3. Keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 SDI Surya Buana Malang dilihat dari hasil yang diperoleh adalah t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2,986 > 2,021$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Tematik subtema makananku sehat dan bergizi pada siswa kelas 4 B yang menggunakan dan siswa kelas 4 C yang tidak menggunakan permainan monopoli 3 dimensi. Begitu juga dilihat dari rata-rata (*mean*) nilai hasil belajar siswa kelas IV B adalah 95,21, dan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV C adalah 79,56. Sehingga $95,21 > 79,56$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan hasil pengujian di kelas IV SDI Surya Buana Malang.

B. Saran

Secara umum, saran yang dapat diberikan setelah penelitian dan pengembangan ini yaitu diharapkan media monopoli 3 dimensi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV semester II pada tema 9 subtema makananku sehat dan bergizi menjadi media pembelajaran pilihan bagi guru mata pelajaran tematik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Secara khusus, terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media monopoli 3 dimensi ini dan penggunaannya, antara lain:

1. Media monopoli 3 dimensi ini disertai dengan petunjuk penggunaan yang disampaikan secara sederhana dan informatif, sehingga anak-anak bisa bermain atau menggunakan media ini diluar proses pembelajaran.
2. Produk pengembangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi media pembelajaran yang relevan dengan materi yang berbeda namun dengan karakteristik yang sama untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan semangat peserta didik pada mata pelajaran tematik khususnya, dan mata pelajaran lain secara umum.
3. Media pembelajaran monopoli 3 dimensi ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah ditemukan keefektifannya. Namun demikian, masih ditemukan kekurangan-kekurangan yang ada dalam produk pengembangan ini. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan perlu revisi atau penyempurnaan lebih lanjut.

Berdasarkan rata-rata respon yang diterima oleh peneliti dari para responden yaitu seluruh siswa kelas IV B diperoleh persentase tingkat kelayakan media monopoli 3 dimensi sebagai media pembelajaran tematik. Dari data yang dijelaskan diatas, diperoleh hasil rata-rata persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \% \\ &= \frac{847}{920} \times 100 \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan media monopoli 3 dimensi serta kemenarikan media ini sebesar 92%. Presentase ini membuktikan bahwa media ini sangat layak serta dapat menarik perhatian serta motivasi belajar peserta didik untuk lebih giat lagi belajar tematik khususnya pada tema 9 subtema makananku sehat dan bergizi.

Dalam lembar angket yang diberikan kepada responden tidak hanya berupa penilaian dalam bentuk skala akan tetapi juga terdapat komentar dan saran untuk media pembelajaran ini. Komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

C. Keefektifan Penggunaan Media Monopoli 3 Dimensi Digunakan Sebagai Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang

Untuk melihat keefektifan penggunaan media diperoleh dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sesuai yang tertera dalam subyek penelitian, kelas kontrol adalah peserta didik kelas IV C yang berjumlah 25 peserta didik akan tetapi yang masuk pada saat penelitian hanya berjumlah 23 peserta didik. Sedangkan kelas eksperimen adalah peserta didik di kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik. Data nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Nilai Peserta Didik Kelas IV B Sebagai Kelas Eksperimen

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	A. Fatihul Ikmaluddin	70	100
2	Abin Sultan Sulaiman	40	100
3	Aden Yusuf A.	60	100
4	Adila Ihsanty H.	60	100
5	Almas Antasa Arrivo Hilmy	50	90
6	Almas Syahrizada Shania	50	90
7	Aminata Yazdada	50	80
8	Arya Prayata Jauhar Nawawi	40	100
9	Casey Aulia Ramadhanti P.H	50	100
10	Irfan Naufal Amri	50	100
11	Kavka Nazhiva Syakira D.	70	90

No	Nama	Pre-test	Post-test
12	Kevin Cahaya Rahardja	30	90
13	Lydia Jovita Andani	60	100
14	M. Aril raihan Afadholi	70	100
15	M. Najiyuddin Ramadhan	70	100
16	M. Roqi Atmaja	70	90
17	M. Rosyid Ridho	80	100
18	M. Zaky Putra Arifin	50	90
19	Nadya Zharifa C.R.	60	90
20	Nisrina Dhiya' Aunillah	50	100
21	Rihhadlatul 'Aisy Ammarillah	50	90
22	Sarmila Dila Oktavia	40	100
23	Sharifa Fatimatuz Zahro	70	100
Jumlah		1280	2190
Rata-rata		55,65	95,21

Sedangkan hasil nilai yang diperoleh dari pre-test dan post-test yang dilakukan oleh kelas IV C sebagai kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.7**Nilai Peserta Didik Kelas IV C Sebagai Kelas Kontrol**

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Almer Nibras Sabela	50	70
2	Alya Fatchiyah	30	70
3	Azzahra At-Taqina	50	80
4	Belvarina Abidah Ardelia A.	60	80
5	Bryna Callista	70	90
6	Cevienta Cindy Cendriova	60	80
7	Dimas Yusuf Wardhana	60	80
8	Dimmas Muhammad Afifudin	50	80
9	Dinda Aliya Nabilah	70	90
10	Fabio Cannavaro	60	80
11	Fadil Salman	70	80
12	Farikh Ziddan Ilmi Hidayat	60	90
13	Fariq Achmad Atkillah	30	70
14	Fatah Basyar Ilmawan	60	80
15	Fatimah Batul	70	90
16	Ilham Setiawan	60	80
17	Layin Kurniawati	60	80
18	Bagus Reyvan Rizky Firdausy	70	80
19	Najam Romdhani	60	90
20	Afdhal Nandana Balakosa T.	50	80
21	Moch. Zulkifli Risdianto	30	70
22	Sita Nizia Nordavina	50	70
23	Zacky Zidhan Fadhilah Akbar	40	70
Jumlah		1270	1830
Rata-rata		55,91	79,56

Berdasarkan nilai post-test kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas, dapat dianalisis untuk mencari signifikansi penggunaan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar dengan perhitungan manual. Dalam menghitungnya dilakukan dengan uji t dua sampel (Paired Sampel T Test). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Hal yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan (hipotesis) , apakah H_a diterima atau H_o yang diterima dengan menggunakan uji dua pihak (*Two Tail Tes*). Hipotesis komparatif dengan tingkat kesalahan 5 % atau 0,050 dan tingkat kepercayaan 95%.

Sebelum mencari t-test, terlebih dahulu mencari korelasi, rata-rata, simpangan baku dan varians. Dari pelaksanaan pre-test dan post-test masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data nilai pada tabel 4.6 dan 4.7, data nilai akhir (post-test) dari kelas eksperimen dan kontrol akan diambil untuk dihitung signifikansinya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Membuat tabel perhitungan

Tabel 4.8

Perhitungan Untuk Memperoleh Standar Deviasi dan Varian

Var.1(X ₁)	Var.2(X ₂)	X ₁ - \bar{X}	X ₂ - \bar{X}	(X ₁ - \bar{X}) ²	(X ₂ - \bar{X}) ²	X ₁ - \bar{X} .X ₂ - \bar{X}
100	70	4,79	-9,56	22.94	91.39	-45.79
100	70	4,79	-9,56	22.94	91.39	-45.79
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
90	90	-5,21	10,44	27.14	108.99	-54.39
90	80	-5,21	0,44	27.14	0.19	-2.29
80	80	-15,21	0,44	231.34	0.19	-6.69
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
100	90	4,79	10,44	22.94	108.99	50.01
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
90	80	-5,21	0,44	27.14	0.19	-2.29
90	90	-5,21	10,44	27.14	108.99	-54.39
100	70	4,79	-9,56	22.94	91.39	-45.79
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
100	90	4,79	10,44	22.94	108.99	50.01
90	80	-5,21	0,44	27.14	0.19	-2.29
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
90	80	-5,21	0,44	27.14	0.19	-2.29
90	90	-5,21	10,44	27.14	108.99	-54.39
100	80	4,79	0,44	22.94	0.19	2.11
90	70	-5,21	-9,56	27.14	91.39	49.81
100	70	4,79	-9,56	22.94	91.39	-45.79
100	70	4,79	-9,56	22.94	91.39	-45.79
$\Sigma = 2190$	$\Sigma = 1830$			$\Sigma = 769.62$	$\Sigma = 1095.57$	$\Sigma = 243.37$

2. Mencari rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol

a. $\bar{X}_1 = \Sigma \div n$

Keterangan Rumus:

$$= 2190 \div 23$$

 \bar{X}_1 : Rata-rata kelas eksperimen

$$= 95,21$$

 Σ : Jumlah seluruh nilai kelas eksperimen

n : Jumlah Siswa

b. $\bar{X}_2 = \Sigma \div n$ Keterangan Rumus:

$= 1830 \div 23$ \bar{X}_2 : Rata-rata kelas kontrol

$= 79,56$ Σ : Jumlah seluruh nilai kelas kontrol

n : Jumlah Siswa

3. Mencari standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

a. $S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$

$= \sqrt{\frac{769.62}{23-1}}$

$= \sqrt{34,98}$

$= 5,91$

b. $S_2 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_2 - \bar{X})^2}{n-1}}$

$= \sqrt{\frac{1095.57}{23-1}}$

$= \sqrt{49,79}$

$= 7,07$

4. Mencari nilai korelasi antara kelas eksperimen dan kontrol.

$$r = \frac{\Sigma(x_1 - x)(x_2 - x)}{\sqrt{\Sigma(x_1 - x)^2 \Sigma(x_2 - x)^2}}$$

$$= \frac{243.37}{\sqrt{769.62 \cdot 1095.5}}$$

$$= \frac{243.37}{\sqrt{843118,71}}$$

$$= \frac{243.37}{918,21}$$

$$= 0,265$$

5. Mencari varian dengan mengkuadratkan standar deviasi

$$1) s_1^2 = 5,91^2$$

$$= 34,93$$

$$2) s_2^2 = 7,07^2$$

$$= 49,98$$

6. Mencari t hitung dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}} \\
 &= \frac{95,21 - 79,56}{\sqrt{\frac{34,93}{23} + \frac{49,98}{23} - 2(0,265) \left[\frac{5,91}{\sqrt{23}} \right] \left[\frac{7,07}{\sqrt{23}} \right]}} \\
 &= \frac{15,65}{\sqrt{\frac{84,91}{23} - 0,53 \cdot \left[\frac{41,78}{4,79} \right]}} \\
 &= \frac{15,65}{\sqrt{3,69 - 0,53 \cdot \left[\frac{41,78}{4,79} \right]}} \\
 &= \frac{15,65}{\sqrt{(3,16) \cdot (8,72)}} \\
 &= \frac{15,65}{\sqrt{27,55}} \\
 &= \frac{15,65}{5,24}
 \end{aligned}$$

$$= 2.986$$

7. Menentukan kaidah pengujian

- a. Taraf signifikansinya 0.05
- b. $dk = n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 44$

Sehingga diperoleh data t_{tabel} sebesar 2.021

- c. Kriteria pengujian dua pihak

Jika: $t_o \geq t_t = H_o$ ditolak H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan diantara kedua variabel yang kita selidiki.

Jika: $t_o < t_t = H_o$ diterima H_a ditolak artinya tidak ada perbedaan yang signifikan diantara kedua variabel yang kita selidiki.

8. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

Ternyata : $t_{hitung}(t_o) \geq t_{tabel}(t_t)$

Atau : $2.986 > 2.021$

Maka : H_o ditolak dan H_a diterima

9. Kesimpulan

Setelah dihitung, hasil yang diperoleh adalah t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2.986 > 2.021$. Dengan demikian H_o ditolak dan H_a diterima, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol (H_o) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar tematik subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV B yang menggunakan media monopoli 3 dimensi dengan hasil belajar siswa kelas IV C yang tidak menggunakan media monopoli 3 dimensi ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang

menyatakan terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Tematik subtema makananku sehat dan bergizi pada siswa kelas 4 B yang menggunakan dan siswa kelas 4 C yang tidak menggunakan permainan monopoli 3 dimensi. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa rata-rata (*mean*) nilai hasil belajar siswa kelas IV B adalah 95,21, dan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV C adalah 79,56. Sehingga $95,21 > 79,56$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan hasil pengujian di kelas IV SDI Surya Buana Malang.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Bagi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang

Pengembangan media monopoli 3 dimensi ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran tematik yang menyenangkan dan digemari anak. Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang berupa permainan yang digemari anak yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran tematik di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Proses pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi:

1. Analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan
2. Analisis pembelajaran dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran
3. Analisis pembelajar dan konteks dengan mengidentifikasi psikologi perkembangan anak pada kelas IV yaitu usia 9 – 10 tahun

4. Tujuan pembelajaran khusus dengan merumuskan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik sesudah menggunakan produk pengembangan
5. Mengembangkan instrumen yang didasarkan pada tujuan khusus dengan memberikan soal pre tes dan post-tes terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda
6. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran dengan hasil produk pengembangan berupa media pembelajaran yang berbentuk permainan yaitu media monopoli 3 dimensi
7. Merancang dan melakukan validasi pada 2 kelompok, yaitu validasi oleh para ahli dan validasi empiris. Validasi ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Validasi empiris dibagi menjadi 2 yaitu guru mata pelajaran dan peserta didik. Validasi guru mata pelajaran dilakukan untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan peserta didik dan karakter peserta didik. Sedangkan dalam validasi bagi peserta didik dilakukan pada saat uji coba lapangan
8. Melakukan revisi dengan mengkaji data dari hasil validasi
9. Menerapkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Proses pengembangan diatas, mengikuti model proses pengembangan menurut teori Borg and Gall yang dikutip oleh Sugiyono yang telah dijelaskan pada bab III. Akan tetapi terdapat perbedaan dari proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada uji coba produk yang hanya dilakukan satu kali uji coba.

Sesuai dengan tujuan pengembangan dan pentingnya pengembangan ini, media monopoli 3 dimensi dikembangkan menjadi permainan edukatif yang dapat dijadikan media pembelajaran penunjang proses pembelajaran di kelas. Berbeda dengan aslinya, permainan monopoli 3 dimensi ini memerlukan kecerdasan, ketepatan menjelaskan atau mendeskripsikan gambar serta ketangkasan dalam menjawab soal, bertransaksi kombinasi antara membeli, dan menyewa hingga akhirnya salah seorang pemain menjadi pemenang dilihat dari banyaknya harta serta tanah yang dia miliki.

Setelah pelaksanaan pengembangan dan penelitian lalu divalidasi oleh ahli isi dan desain media pembelajaran serta guru mata pelajaran tematik pada kelas IV kemudian diuji tingkat keefektifitasnya, dari situ dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli 3 dimensi ini memiliki kelebihan yang signifikan dalam membantu proses pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran tematik. Diantaranya kelebihan penggunaan media monopoli 3 dimensi ini adalah antara lain:

1. Aplikasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
2. Menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.
3. Menjadikan peserta didik aktif, berfikir kritis, sportif dan menimbulkan kepuasan dalam diri peserta didik.
4. Media pembelajaran ini disertai dengan nilai-nilai keagamaan yang membelajarkan dan membiasakan peserta didik untuk berdoa, membayar zakat, shodaqoh, sholat dan lain-lain.
5. Dapat digunakan sebagai pementapan pemahaman peserta didik.

6. Evaluasi dapat dilakukan tanpa membuat peserta didik terbebani.
7. Peserta didik terlatih dalam mempresentasikan sesuatu, menjawab soal dan memecahkan masalah.
8. Peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tanpa tekanan sehingga kecemasan akan berkurang.
9. Membuat peserta didik belajar lebih giat agar dapat memenagkan permainan.
10. Kompetisi antar pemain bermanfaat untuk menjadikan peserta didik berani dan tanggung jawab.
11. Media monopoli 3 dimensi ini dapat dikembangkan ataupun kembali dimodivikasi dengan pelajaran lain dengan memiliki karakteristik yang sama.

Dari manfaat yang diperoleh diatas, sesuai dengan manfaat media pembelajaran berbentuk permainan yang menurut Arief S. Sadiman, dkk yaitu antara lain:¹

1. Media pembelajaran berbentuk permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat menghibur sehingga dapat menimbulkan semangat dan motivasi belajar siswa
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar
3. Permainan dapat memberikan umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang ada dimasyarakat.

¹ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003) hlm. 80-82

5. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalannya.

Disamping kelebihan terdapat juga kekurangan yang menjadi kelemahan pada media pembelajaran ini, kekurangan tersebut antara lain:

1. Media monopoli 3 dimensi ini hanya dapat digunakan oleh peserta didik kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar Islam.
2. Media monopoli hanya digunakan pada tema 9 subtema makananku sehat dan bergizi.
3. Media ini digunakan setelah pemahaman konsep pada subtema makananku sehat dan bergizi.
4. Ukuran media sedikit besar, sehingga kurang praktis untuk dibawa apalagi dalam jumlah banyak.

B. Kualitas Media Monopoli 3 Dimensi Dilihat dari Fungsinya sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang

Kualitas pengembangan media pembelajaran kelas IV SD/MI subtema makananku sehat dan bergizi ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, guru bidang studi tematik kelas IV dan digunakan dalam uji coba lapangan.

1. Data Validasi Ahli Materi

Paparan data hasil penilaian ahli mata pelajaran Tematik terhadap produk pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk kelas IV subtema makananku sehat dan bergizi berdasarkan tabel 4.2 adalah sebagai berikut:

- a. Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku sangat baik.
- b. Ketepatan penulisan judul pada media pembelajaran baik.
- c. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran baik.
- d. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.
- e. Kesesuaian media pembelajaran dengan KI-KD pada pembelajaran tematik sangat baik.
- f. Media pembelajaran sesuai dengan materi pada mata pelajaran tematik.
- g. Media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada.
- h. Tingkat kemenarikan media pembelajaran ini adalah menarik.
- i. Kualitas soal pada media pembelajaran ini baik.
- j. Jenis-jenis soal media pembelajaran telah sesuai dengan materi pada mata pelajaran tematik.

Dari hasil validasi kelayakan isi media pembelajaran sesuai dengan kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad tentang kelayakan teknis media, berkaitan dengan terpenuhinya persyaratan bahwa media yang dipilih mampu untuk merangsang dan mendukung proses belajar peserta didik. Dalam hal ini terdapat dua macam mutu yang perlu dipertimbangkan. Pertama kualitas pesan, yang meliputi relevansi dengan tujuan belajar, kejelasan dengan struktur pengajaran, kemudahan untuk

dipahami, sistematika yang logis. Kedua kualitas visual, hal ini mengikuti prinsip-prinsip visualisasi seperti keindahan (menarik membangkitkan motivasi), kesederhanaan (sederhana jelas terbaca), penonjolan (penekanan pada hal yang penting), keutuhan (kesatuan konseptual) keseimbangan (seimbang dan harmonis).²

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala menurut sugiyono, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi valid atau layak dan tidak perlu revisi sehingga media pembelajaran ini tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli 3 dimensi untuk kelas IV mata pelajaran tematik subtema makananku sehat dan bergizi ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli materi.

2. Data Validasi Desain

Paparan data hasil penilaian ahli desain terhadap produk pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk kelas IV subtema makananku sehat dan bergizi berdasarkan tabel 4.3 adalah sebagai berikut:

- a. Kemenarikan model desain media pembelajaran ini baik
- b. Kesesuaian gambar pada media pembelajaran baik
- c. Desain pewarnaan media pembelajaran baik
- d. Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran sangat baik
- e. Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam media sangat baik
- f. Ketepatan layout pengetikan sangat baik

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), Hal 72-74

- g. Kejelasan tulisan atau pengetikan sangat baik
- h. Kejelasan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sangat baik
- i. Kemenarikan pengemasan media sangat baik
- j. Ketepatan penggunaan ilustrasi sangat baik

Dari penjelasan hasil validasi desain diatas, membuktikan media pembelajaran ini memiliki desain yang menarik dan layak digunakan. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Widagda Pringga Suwarna yaitu media dapat membuat proses belajar mengajar yang ilustratif. Ilustrasi yang sesuai dengan isi, tujuan, produk membuat bahan pelajaran lebih menarik dan dapat memprejelas hal-hal yang dibicarakan.³

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh sebesar 92,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala menurut sugiyono, persentase tingkat pencapaian 92,5% berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga media pembelajaran ini tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli 3 dimensi untuk kelas IV mata pelajaran tematik subtema makananku sehat dan bergizi ini sangat baik dan sangat layak untuk digunakan menurut ahli desain.

3. Data Penilaian Guru Mata Pelajaran Tematik

Paparan data hasil penilaian guru mata pelajaran tematik terhadap produk pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk kelas IV subtema makananku sehat dan bergizi berdasarkan tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

³ Widagda Pringga Suwarna, *Strategi Penguasaan Berbahasa*, (Yogyakarta: Adi Cita, 2002), hlm. 145

- a. Media pembelajaran ini dapat membantu memudahkan dalam mengajar
- b. Media pembelajaran dengan pembelajaran yang menyenangkan sangat relevan
- c. Media pembelajaran ini dapat membuat siswa sangat aktif di kelas
- d. Ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran ini tepat
- e. Paparan soal pada media pembelajaran ini jelas
- f. Gambar dan materi pada media pembelajaran ini sesuai
- g. Media pembelajaran ini bisa membantu dalam memantapkan pemahaman peserta didik
- h. Media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran
- i. Dengan media pembelajaran ini siswa bisa termotivasi mengikuti pelajaran tematik
- j. Tingkat kemenarikan media pembelajaran ini baik
- k. Media pembelajaran ini sangat sesuai dengan materi pelajaran
- l. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini baik
- m. Jenis-jenis soal pada media pembelajaran ini sesuai.

Berdasarkan paparan data dari hasil angket validasi guru mata pelajaran diatas sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dijelaskan oleh Cecep K. dan Bambang S. yaitu antara lain:⁴

- a. Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

⁴ Cecep K. dan Bambang S, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21-22

- b. Media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, misalnya obyek yang terlalu besar dan kejadian langka yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan langsung dengan gambar atau video, obyek yang terlalu kecil dapat diamati dengan mikroskop atau gambar yang sudah diperbesar, dan lain-lain
- d. Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Begitu juga manfaat media pembelajaran menurut Martanis Yasmani yaitu antara lain:⁵

- a. Proses pembelajaran lebih menarik
- b. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- c. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- d. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- e. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- f. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan

⁵ Martinis Yasmin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007), hlm. 178-181

- g. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh sebesar 80,8% sesuai dengan tabel konversi skala menurut sugiyono, persentase tingkat pencapaian 80,8% berada pada kualifikasi valid atau layak dan tidak perlu revisi sehingga media pembelajaran ini tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli 3 dimensi untuk kelas IV mata pelajaran tematik subtema makananku sehat dan bergizi ini baik dan layak untuk digunakan menurut guru mata pelajaran tematik kelas IV.

4. Data Uji Coba Lapangan

Paparan data hasil uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk kelas IV subtema makananku sehat dan bergizi berdasarkan tabel 4.5 adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Monopoli 3 Dimensi ini dinilai sangat menarik atau bagus dilihat dari penilaian 97% menyatakan sudah sangat baik dan hanya 3% yang menyatakan baik.
- b. Jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran mendapat penilaian 91% menyatakan sudah sangat jelas dan 9% menyatakan jelas, hal ini menunjukkan bahwa ukuran huruf dan jenis huruf yang dipakai dalam media pembelajaran ini sudah memadai.
- c. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mendapat penilaian 100% menyatakan sudah sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang ada dalam media ini mudah difahami dan dimengerti oleh peserta didik.

- d. Gambar pada media monopoli 3 dimensi ini mendapat penilaian 91% menyatakan sudah sangat jelas dan hanya 9% yang menilai jelas. kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- e. Paparan soal pada media pembelajaran mendapat penilaian 84% menyatakan sudah sangat jelas dan 16% menilai jelas. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal dalam media ini sudah sesuai dengan materi, sehingga soal atau tugas sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang cukup tinggi dalam pembelajaran.
- f. Media monopoli 3 dimensi ini dapat membantu memantapkan memahami materi mendapatkan nilai 90% menilai sangat baik dan hanya 10% yang menilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik dapat terbantu untuk lebih memahami materi yang ada sehingga pemahaman tentang materi yang mereka dapatkan akan meningkat. Media ini dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- g. Media pembelajaran monopoli 3 dimensi ini dapat membuat peserta didik lebih menyukai pelajaran tematik dilihat dari nilai yang didapat yaitu 90% peserta didik menilai sangat baik dan hanya 10% yang menilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan media pelajaran ini

peserta didik menjadi semangat untuk belajar khususnya pada pelajaran tematik.

- h. Dengan menggunakan permainan monopoli 3 dimensi, peserta didik menjadi termotivasi untuk lebih giat belajar tematik mendapatkan nilai 90% sangat membantu memotivasi dan hanya 10% yang menilai dapat membantu. Hal ini menunjukkan bahwa dengan belajar tematik disertai dengan penggunaan media ini, peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam menerima pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik.
- i. Media monopoli 3 dimensi ini sesuai dengan materi pembelajaran mendapat penilaian 93% sangat baik dan hanya 7% yang menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi yang ada pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi yang diajarkan dan dipelajari sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada peserta didik. Dan membuktikan media ini dapat dipergunakan karena memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang sangat tinggi dalam pembelajaran.
- j. Media monopoli 3 dimensi ini dapat membuat siswa aktif di kelas mendapat penilaian 93% sangat baik dan hanya 7% yang menyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini, peserta didik lebih tertarik dan aktif dikelas.

Dari hasil angket uji coba kepada peserta didik sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad yaitu antara lain:⁶

- a. Memperbesar perhatian siswa
- b. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- c. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- d. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- e. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Begitu juga manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana & Rivai yaitu antara lain:⁷

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

⁶ Azhar Arsyad, *op.cit*, hlm. 25

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 1997), hlm.

- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh sebesar 92% sesuai dengan tabel konversi skala menurut sugiyono, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga media pembelajaran ini tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli 3 dimensi untuk kelas IV mata pelajaran tematik subtema makananku sehat dan bergizi ini sangat layak untuk digunakan menurut peserta didik kelas IV B SDI Surya Buana Malang.

C. Keefektifan Penggunaan Media Monopoli 3 Dimensi Digunakan sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang

Berdasarkan perhitungan dari nilai post-test kelas eksperimen dan kontrol diperoleh perbedaan yang signifikan yaitu $95,21 > 79,56$ serta jika dihitung menggunakan uji-t hasil yang diperoleh adalah t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2.986 > 2.021$. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang proses pembelajarannya dibantu dengan media pembelajaran dan yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Azhar Arzyad yaitu belajar dengan menggunakan indera ganda dan dengar berupa gambar-gambar dan melakukan langsung akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandangan atau hanya dengan stimulus dengar saja. Para ahli memiliki pandangan

bahwa terdapat perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya.⁸ Hal ini berarti jika proses belajar mengajar dibantu dengan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik hasil yang diperoleh akan jauh lebih baik jika tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pelajaran.

Begitu juga dengan Yudhi Munadi mengatakan bahwa media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya dari pada hanya berupa penjelasan dari guru.⁹

⁸ Azhar Arsyad, *op.cit*, hlm. 9

⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2013), hlm. 44

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, Vivi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Di Kelas X MAN Mojosari. Surabaya: Program Sarjana UNESA.
- Anonim. 2008. *Model Pembelajaran Pakem*.
<http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-pakem/>. Diakses pada tanggal 19-8-2014 jam 08.00 WIB
- Arikuntoro, Suharsimi. 2009. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Cecep K. Bambang S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, B. Syaiful. 1994. *Pestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ila Wati, *Cara Meningkatkan Hasil Belajar Para Siswa*, <http://www.ilawati-apt.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar/>, diakses pada tanggal 1-10-2014 jam 11.15 WIB
- Izzaty, Rita Eka. Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Lely, Gusliana Novia. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjana UIN Malang.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maria, Irene, dkk. 2014. *Buku Penilaian Autentik Tema Indahny Kebersamaan*. Jakarta: Erlangga.
- Maria, Irene, dkk. 2014. *Buku Penilaian Autentik Tema Makananku Sehat dan Bergizi*. Jakarta: Erlangga.

- Monawanti, Eka Restu. 2010. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Menunjang Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Materi Zat Adiktif dan Psicotropika di SMPN 2 Tumpang*, Tesis. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mulyanta dan Leong, Marlon. 2009. *Tutorial Multimedia Interaktif Media pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jya Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah pendekatan Baru*. Jakaarta: Gaung Persada.
- Pengertian efektif*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Efektif>. Diakses pada tanggal 8 Oktober 2014 jam 16.00 WIB
- Pengertian Kualitas*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Kualitas>. Diakses pada tanggal 8 Oktober 2014 jam 16.00 WIB
- Rufayda, Ida. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. At-Tarqie Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjana UIN Malang.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safirua Insania Press.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sholikha, Sulfa. *Implementasi Konsep Society Learning Melalui Karya Wisata Dan Resitasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV A MI Sunan Kalijogo Malang*. Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sudjanah, Nana. dkk. 1997. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mulyani dan Syaodih, Nana. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Universitas terbuka.
- Susilaningih, Endang. dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 4*. Depdiknas.

- Suwarna, Pringga Widagda. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adi Cita.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tanpa Nama. 2014. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 9 Makanan Sehat dan Bergizi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahidmurni, Mustikawan, Alfin, Ridho, Ali. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Yamasari, Yuni. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Jurnal. Surabaya: Program Pascasarjana UNESA
- Yasmin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Pers.

