



PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI DENGAN TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV

Lia Khaerunisa^{1*}, Zerri Rahman Hakim², M. Taufik³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten
^{1*}liakhaerunisa12@gmail.com

DEVELOPMENT OF MONOPOLY AS MEDIA WITH THE BEAUTY OF DIVERSITY IN MY COUNTRY ON SOCIAL SCIENCE LEARNING SUBJECT FOR STUDENTS AT GRADE IV

ARTICLE HISTORY

Submitted:

12 Oktober 2021
12th October 2021

Accepted:

19 Juli 2022
19th July 2022

Published:

25 Agustus 2022
25th August 2022

ABSTRACT

Abstract: This article discusses the feasibility, how to get scores from experts, and the response of students from the media that the researchers are trying to develop, namely the SETAPARULA Monopoly (Weapons, Dance, Clothing, Houses, Songs) with the theme of The Beauty of Diversity in My Country. The research was conducted at SDN Panunggangan 1 with 10 fourth-grade students as the research subjects for limited trials. The type of the research used in the Research and Development method was indicated by Borg and Gall modified from Sugiyono, which consisted of 6 stages, problem analysis, data collection, product design development, product design validation, an improvement test (revision) product design, and product testing stages. The instrument used was a questionnaire sheet for expert validation and students' responses. The results of the validation test by experts (media experts, material experts, linguists, and education experts) on the quality of the developed monopoly media were categorized in the appropriate criteria with an assessment percentage of 78.21%. The results of a limited trial for students on monopoly media obtained very decent criteria with an assessment percentage of 100%. Based on the results of the study, it could be concluded that the monopoly media developed was very suitable to be used in the learning process of Social Sciences learning subject (IPS).

Keywords: *monopoly, the beauty of diversity in my country, social science learning subject*

Abstrak: Artikel ini membahas kelayakan, bagaimana cara mendapatkan nilai dari para ahli, serta respon peserta didik dari media yang peneliti coba kembangkan, yaitu Monopoli SETAPARULA (Senjata, Tari, Pakaian, Rumah, Lagu) dengan tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Penelitian dilakukan di SDN Panunggangan 1 dengan subjek penelitian kelas IV dan 10 peserta didik untuk diuji coba terbatas. Jenis penelitian yang digunakan pada metode penelitian pengembangan (Research and Development) ialah dari Borg dan Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono, yang terdiri dari 6 tahapan, tahap analisis masalah, tahap pengumpulan data, tahap pengembangan desain produk, tahap validasi desain produk, tahap uji perbaikan (revisi) desain produk, dan tahap uji coba produk. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil uji validasi oleh para ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan) terhadap kualitas media monopoli yang dikembangkan termasuk dalam kriteria layak dengan presentase penilaian sebesar 78,21%. Hasil uji coba terbatas pada peserta didik terhadap media monopoli mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase penilaian sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media monopoli yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kata Kunci: *Monopoli, indahny keragaman di negaraku, IPS*

CITATION

Khaerunisa, L., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Monopoli dengan Tema Indahny Keragaman di Negeriku pada Mata Pelajaran IPS kelas IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (4), 1132-1148. DOI:<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8567>.



PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan, pasti terdapat seorang pengajar atau yang biasa disebut dengan guru. Guru merupakan suatu fasilitator yang memiliki arti untuk memfasilitasi peserta didik dalam rangka memperbaiki sikap atau moral dalam dunia pendidikan itu sendiri. Sebagai seorang pengajar guru dituntut untuk memiliki sikap kreatif, inovatif serta inspiratif dalam membuat model atau metode pembelajaran yang menyenangkan guna membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan pada saat belajar.

Saat ini banyak sekali orang yang ingin menjadi seorang guru, jumlah guru di Indonesia pun sudah cukup memadai tetapi yang menjadi permasalahan ialah masih banyak guru yang tidak memenuhi persyaratan untuk menjadi seorang guru profesional, dan guru di Indonesia kurang memerankan fungsinya sebagai guru profesional.

Pentingnya kualitas guru sangat mempengaruhi perkembangan setiap peserta didik dalam pengalaman belajar. Berkembangnya pendidikan di suatu negara sebenarnya bergantung juga dengan kualitas guru sebagai tenaga pendidik. Guru sendiri harus memperbaiki atau mengupgrade pengetahuannya seputar perangkat pembelajaran agar pembelajaran dikelas bisa efektif dan efisien sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat yang nantinya akan mempengaruhi kualitas dan pengalaman belajar peserta didik di dalam kelas.

Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di dalam kelas, yakni silabus, RPP, bahan ajar, LKS, media pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Perangkat pembelajaran inilah yang akan digunakan guru sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran akan berlangsung secara terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai sehingga diharapkan umpan balik berupa hasil belajar siswa yang optimal.

Fakta yang ditemukan di sekolah-sekolah ternyata guru masih menggunakan cara mengajar konvensional yakni pembelajaran yang berpusat pada guru walaupun sudah menerapkan kurikulum 2013 di setiap sekolah yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru karena rata-rata memilih metode ceramah yang dianggap praktis dan tidak perlu untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Padahal pada kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, sehingga menjadi pribadi yang terampil dan cakap.

Dari hasil wawancara yang sudah lakukan terhadap 10 anak di Sekolah Dasar kelas IV, 8 dari 10 anak menjawab bahwasanya pembelajaran IPS terkesan sangat membosankan dan menuntut siswa untuk terus menghafal materi yang berbobot sangat banyak. Pengalaman belajar yang siswa berikan melalui wawancara yang sudah dilakukan, maka bisa disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD masih kurang menarik apalagi dengan pembawaan guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau *teacher centered*, serta didukung oleh hasil wawancara terhadap guru kelas yang bersangkutan bahwa pembelajaran IPS memang membuat para siswa lebih cepat jenuh karena pembelajaran yang monoton, oleh karena itu agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran IPS diperlukanlah media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan diminati oleh seluruh siswa.

Didukung dalam hasil penelitian Aziz (2014: 24), tentang penerapan pembelajaran IPS dikelas ditemukan bahwa kurang aktifnya peserta didik di kelas disebabkan antara lain; (1) selama ini dalam guru mengajarkan dengan memberi contoh soal dan menyelesaikannya secara langsung, serta tidak memberi kesempatan peserta didik menunjukkan idenya sendiri; (2) pola pengajaran selama ini masih dengan tahapan memberikan informasi tentang materi-materi (termasuk memotivasi secara informatif), memberikan contoh-contoh dan berikutnya latihan-latihan; dan (3) dalam merencanakan



penyelesaian masalah tidak diajarkan strategi-strategi yang bervariasi atau yang mendorong keterampilan berpikir kreatif seperti membuat pertanyaan sendiri untuk kemudian menemukan jawabannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu bagaimana kelayakan media permainan monopoli Setaparula dalam tema Indahnya Keberagaman di Negeriku bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar dan bagaimana respon siswa terhadap media permainan monopoli Setaparula dalam tema Indahnya Keberagaman di Negeriku bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli Setaparula dalam tema Indahnya Keberagaman di Negeriku bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar serta mengetahui respon siswa terhadap media permainan monopoli SETAPARULA dalam tema Indahnya Keragaman di Negeriku bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran seringkali disebut dengan istilah alat bantu atau media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar yang dilakukan akan menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut Gagne dan Briggs Menurut Gagne yang dikutip oleh Arsyad (2017: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sejalan dengan National Education Association dalam Arsyad, (2017: 4) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Wina Sanjaya (2012:59) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Azhar Arsyad (2017: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran sebagai bentuk-bentuk komunikasi sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media merupakan alat perantara atau pengantar dalam melakukan proses pengajaran. 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.

Menurut Ujang Jamaludin (2017: 124) Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran dari sumber belajar yaitu pendidik kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Sejalan dengan pengertian media menurut Tim LPM Dki Jakarta yang dikutip oleh Ujang Jamaludin (2017: 124) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Sedangkan menurut Heinich (Arsyad, 2017: 3), mengemukakan media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pegajaran antara sumber dan penerima.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah



alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi bertujuan intruksional dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Sejarah Monopoli

Sebelum monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, diantaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan memperlakikan para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904.

Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya Permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga sudah mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Monopoli dapat dimainkan oleh beberapa anak dalam satu kelompok. Dalam permainan monopoli sendiri, yang dibutuhkan adalah papan monopoli, bidak atau orang mainan, satu dadu dan kartu kesempatan serta kartu dana umum. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran harta tanah dengan menggunakan uang mainan (Afifurrohman dan Susarno, 2014:4). Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti

bilangan yang diperoleh dengan bilangan dadu tadi.

Manfaat dari permainan monopoli yang dikemukakan oleh Cahyo (2011: 145) yaitu mampu mengasah otak kiri anak atau siswa, bukan hanya diberikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi juga memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang di dapat. Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sejumlah dadu dilemparkan oleh pemain, tetapi juga memperhitungkan jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan.

Menurut Husna dalam Suprpto (2013: 4) untuk memainkan monopoli membutuhkan:

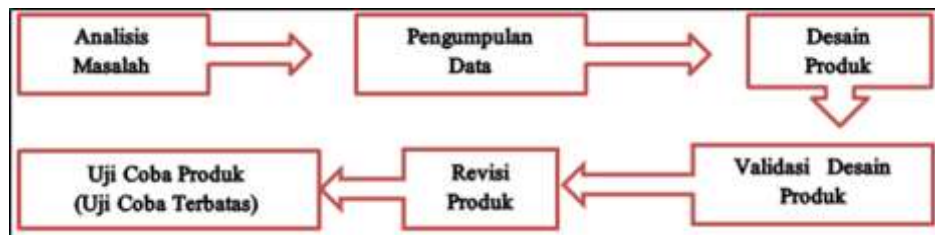
1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain.
2. Dua buah dadu dengan masing-masing dadu berisi enam angka.
3. Kartu hak milik untuk setiap *property*, diatas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel (kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu).
4. Papan permainan dengan petak-petak, seperti:
 - a. Tempat.
 - b. Petak-petak dana umum dan kesempatan (pemain yang mendarat diatas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya).
 - c. Uang-uang monopoli.
 - d. 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik (rumah biasanya berwarna hijau dan hotel biasanya berwarna merah).
 - e. Kartu-kartu dana umum dan kesempatan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa monopoli ialah salah satu permainan yang sangat terkenal di dunia, dapat dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara melemparkan dadu terkebih dahulu. Penenang dalam permainan tersebut dapat dilihat dari seberapa kekayaan yang dimilikinya sampe akhir permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan mengambil lokasi di SDN Panunggangan 1, Kota Tangerang. Penelitian yang digunakan ialah penelitian riset dan pengembangan atau

biasa disebut dengan *Research & Development*. Langkah-langkah yang peneliti gunakan ialah langkah dari penelitian Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono. Berikut merupakan pemaparan dari masing-masing komponen:



Gambar 1. Langkah-langkah R&D yang telah dimodifikasi Sugiono

Analisis masalah, penelitian ini berasal dari adanya permasalahan yang peneliti temukan di sekolah. Pada pembelajaran kelas IV, khususnya ketika pembelajaran dengan tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”, peneliti menemukan bahwa bahan ajar berupa buku paket yang digunakan kurang menarik perhatian. Hal tersebut pada akhirnya membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk yang mana diharapkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Produk yang peneliti coba kembangkan memiliki kelebihan pada banyaknya tampilan warna serta gambar yang menarik perhatian.

Pengumpulan data, jenis pemerolehan data yang dilakukan oleh para ahli adalah studi literatur (penulisan) dan angket (survei). Studi literatur dilakukan untuk merancang pengembangan rencana pada suatu produk yang dapat memberikan bahan ajar yang bermanfaat. Adapun, data studi literatur serta angket yang dikumpulkan berupa analisis materi serta analisis kurikulum. Desain yang dibuat pun harus memperhatikan segi bahasa serta penyajian gambarnya, agar produk dapat dibuat dengan baik.

Pengembangan desain produk, desain produk permainan monopoli SETAPARULA dibuat menggunakan perangkat lunak *Photoshop CS 6* dan *Corel Draw*, kemudian hasilnya di *print out* sehingga berbentuk *hardcopy*. Pengembangan

produk tersebut masih belum sempurna, sehingga masih membutuhkan uji ahli. Produk pengembangan media monopoli juga haruslah memperhatikan komponen dari penyajian bahasa serta grafiknya seperti, penggunaan gambar dan warna yang jelas. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik lebih tertarik pada produk yang dibawakan.

Validasi desain produk, Modul yang telah diselesaikan kemudian kembali melalui tahapan uji coba dari para tim ahli sebelum disuguhkan kepada peserta didik. Hal tersebut tidak lain bertujuan untuk mengetahui seberapa layak produk yang coba kita bawakan. Adapun, uji ahli untuk validasi media pembelajaran ini dilakukan dengan melalui empat tahapan, seperti uji ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan.

Tahap uji perbaikan (revisi) desain produk, perbaikan produk sendiri dilakukan berdasarkan hasil dari validasi para tim ahli. Hal tersebut dilakukan guna menyempurnakan produk yang peneliti coba kembangkan, karena kritik serta saran dari para tim ahli akan sangat membantu peneliti dalam merevisi produk, sehingga menjadi layak untuk digunakan. Dalam menguji kelayakan, peneliti menggunakan instrumen penilaian kepada para tim ahli, sehingga didapat masukan-masukan mengenai produk agar lebih baik



Tahap uji coba produk, modul yang telah melalui kelompok uji ahli, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas. Hal tersebut diselesaikan di SDN Panunggangan 1, dengan populasi kelas IV dan sampel 20 peserta didik. Metode yang digunakan dalam pengujian adalah purposive sampling, yaitu pengujian dengan pertimbangan tertentu (sesuai dengan alasannya). Pada tahap ini, peserta didik diberikan angket (survei) untuk mengetahui reaksi mereka mengenai media permainan monopoli yang peneliti coba analisis.

Selanjutnya, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpul data yang di antaranya ialah, wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti ialah wawancara terstruktur. Di mana peneliti menggunakan sebuah pedoman yang sebelumnya telah peneliti susun secara sistematis untuk mengumpulkan data lapangan. Wawancara sendiri dilakukan kepada guru kelas guna mendapatkan informasi yang mendalam terkait permasalahan pada produk yang peneliti coba kembangkan, yaitu media permainan monopoli.

Kemudian angket, angket sendiri menurut Sanjaya (2013: 255) dijelaskan sebagai salah satu instrumen pada penelitian yang isinya berupa daftar pertanyaan maupun pernyataan secara tertulis. Angket sendiri sebenarnya dapat digunakan sebagai alat ukur dalam menentukan produk yang peneliti sedang buat. Angket tersebut kemudian diberikan kepada sekelompok ahli atau kelompok evaluasi, seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan subjek uji coba lapangan. Begitupun dengan peneliti, peneliti memberikan angket kepada tim uji ahli dengan harapan mendapatkan revisi perbaikan mengenai produk yang peneliti coba kembangkan. Dengan revisi tersebut, peneliti juga dapat memperbaikinya kembali sampai dengan produk siap untuk digunakan.

Ada dokumentasi yang pada penelitian ini peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa foto kegiatan selama peneliti melaksanakan kegiatan penelitian. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan administrasi yang ada, seperti surat izin penelitian, hasil catatan lapangan, juga berkas-

berkas pendukung lainnya. Terakhir terdapat observasi atau cara melakukan pengamatan secara teliti. Kegiatannya meliputi kegiatan mencatat secara sistematis mengenai sesuatu yang terjadi di lapangan. Menurut Rusman, (2016: 279) menggambarkan observasi sebagai suatu penyajian dengan memperhatikan latihan-latihan pembelajaran yang terjadi di kelas, yang diidentikkan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, observasi juga dapat dibuat untuk menentukan keaktifan peserta didik pada suatu interaksi pembelajaran. Adapun pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terkait produk yang peneliti coba kembangkan. Bagaimana respon peserta didik mengenai produk yang coba peneliti buat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan penelitian ini, dilakukan di kelas IV B SDN Panunggangan 1. Penelitian ini sendiri menggunakan metode *Research and Development* atau yang biasa disebut dengan R&D dengan peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah produk permainan monopoli bernama SETAPARULA (Senjata, Tarian, Pakaian Adat, Rumah Adat, dan Lagu Daerah). Tujuannya sendiri ialah menganalisis data, mengumpulkan informasi, penyempurnaan desain produk, validasi desain produk, penilaian sampai dengan revisi desain produk, dan uji coba produk kepada peserta didik. Penelitian ini dapat berlangsung melalui pengumpulan data informasi berupa validasi tim ahli dengan angket respon peserta didik.

Angket validasi ahli media, yang mana akan diberikan kepada dosen ahli desain media pembelajaran. Angket tersebut bertujuan untuk menentukan sebuah produk menjadi layak atau tidak untuk digunakan. Sebelumnya, modul yang peneliti coba kembangkan juga sudah diujicobakan secara terbatas. Berikut merupakan kisi-kisi yang peneliti gunakan pada tim ahli media untuk menilai produk peneliti berupa permainan monopoli setaparula pada tema “Indahnya Negeriku”.

Tabel 1. Indikator Penilaian Uji Ahli Media/Desain

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
A. Ukuran Media Pembelajaran	1. Kesesuaian ukuran bahan ajar.
B. Desain Media Permainan Monopoli SETAPARULA	2. Keharmonisan unsur penggunaan warna.
	3. Komposisi dan ukuran (judul dan gambar pada <i>cover</i>).
	4. Kelengkapan tata letak judul.
C. Desain Kartu Media Permainan Monopoli SETAPARULA	5. Keterkaitan susunan teks.
	6. Komposisi dan ukuran (sub materi, ilustrasi gambar dan lain-lain).
	7. Keterkaitan pola dan konsisten dalam tata letak unsur-unsur kartu.
	8. Kelengkapan tata letak (sub materi, halaman, ilustrasi gambar, <i>ikon</i> dan lain-lain).
	9. Penggunaan jenis dan variasi huruf.
	10. Kesesuaian jenis huruf dengan materi isi.
	11. Penggunaan spasi antar baris susunan teks.
	12. Penggunaan ilustrasi dan keterangan gambar.
	13. Keserasian penyajian seluruh ilustrasi dengan materi.
	14. Kemampuan ilustrasi dan gambar menyajikan isi materi.
	15. Kesesuaian bidang cetak dan margin kartu.
	16. Kesesuaian penempatan gambar dan tulisan pada kartu.

Sumber: depdiknas

Angket validasi ahli materi, yang mana bertujuan untuk mengevaluasi produk media sebelum diuji cobakan dari segi materi. Pada angket ini, terdapat tiga aspek yang mana aspek

tersebut menguji produk media permainan monopoli sebagai produk yang layak atau tidak untuk digunakan. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen dari validasi ahli materi:

Tabel 2. Indikator penilaian uji ahli materi IPS Kelas IV

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
1. Aspek Kelayakan Isi	
A. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi dalam bahan ajar.
	2. Kedalaman materi dalam bahan ajar.
B. Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep dan definisi dalam bahan ajar
	4. Keakuratan fakta dalam bahan ajar.
	5. Keakuratan gambar dalam bahan ajar
C. Pendukung Materi Pembelajaran	6. Keterkaitan.
	7. Komunikasi (<i>write and talk</i>).
	8. Kemenarikan materi.
D. Kemukhtahiran Materi	9. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu.
	10. Gambar aktual.
	11. Materi yang disajikan dalam media mencakup senjata, tarian, pakaian, rumah, lagu di berbagai daerah di Indonesia.
2. Aspek Kelayakan Penyajian	
A. Teknik Penyajian	12. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.
	13. Keruntutan penyajian.
B. Pendukung Penyajian	14. Soal evaluasi pada akhir kegiatan belajar.
	15. Kunci jawaban soal evaluasi.
	16. Glosarium.
	17. Daftar pustaka.
C. Kelengkapan Penyajian	18. Rangkuman.
	19. Bagian pendahuluan.
	20. Bagian isi.
	21. Bagian penyudah.

Sumber: depdiknas

Tabel 3. Indikator Penilaian Ahli Tata Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.
	2. Kebakuan istilah.
B. Komunikatif	3. Keterpahaman siswa untuk merespon pesan.
C. Dialogis dan interaktif	4. Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan.
	5. Komunikasi interaktif.
D. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik.
E. Keurutan dan keterpaduan alur	8. Keruntutan dan keterpanduan antar kegiatan belajar.
	9. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf.
F. Penggunaan istilah, simbol atau ikon	10. Konsistensi penggunaan istilah.
	11. Konsistensi penggunaan simbol atau lambang.

Angket validasi ahli pendidikan, Angket validasi ahli pendidikan yang peneliti buat, peneliti tujuan pada guru kelas yang peneliti observasi. Hal tersebut dilakukan karena, guru kelas telah memahami karakteristik dari

setiap peserta didiknya dengan baik. Jelas, angket (pendapat) tersebut diharapkan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan dari permainan monopoli yang coba peneliti buat. Berikut merupakan kisi-kisinya:

Tabel 4. Indikator Penilaian Uji Ahli Pendidikan

Kriteria	Indikator
Isi/Materi	Materi sesuai dengan SK dan KD.
	Isi dan struktur materi.
Tampilan	Penggunaan gambar sesuai dengan media.
Bahasa	Penggunaan bahasa dan ketepatan bahasa pada media.

Angket respon peserta didik, di mana Riduwan, (2013: 172) menjelaskan hasil dari angket yang digunakan untuk menentukan respon

peserta didik terhadap kemajuan produk permainan monopoli setaparula. Survei ini dilakukan kepada sekelompok ahli untuk

memutuskan keabsahannya sebelum diberikan kepada peserta didik. Angket dalam ulasan ini bersifat tertutup, di mana angket hanya disajikan dalam bentuk yang sedemikian rupa, dengan

tujuan agar responden menjawab salah satu jawaban yang diberikan. Kisi-kisi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Indikator Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Indikator
1	Isi/Materi	Merangsang motivasi belajar.
		Materi mudah dipahami.
2	Bahasa	Bahasa mudah dipahami.
3	Penyajian	Tampilan menarik.
		Warna media menarik.
4	Kegrafikan	Jenis huruf mudah dibaca.

Sumber: Abdurrohman, (2016: 48)

Untuk mengetahui kualitas produk yang dicoba oleh peneliti, baik dari aspek media, bahasa, maupun pendidikan yang data informasinya masih berupa skor, selanjutnya diubah menjadi data informasi berbentuk kualitatif deskriptif skala lima. Referensi dari perubahan ke skala lima sendiri, khususnya, data kuantitatif yang diperoleh melalui penyelesaian kuisioner penilaian kemudian dianalisis

menggunakan strategi berbeda yang diubah menjadi data subjektif. Perubahan tersebut menggunakan *rating scale* skala lima untuk mengetahui sifat (kualitas) produk yang peneliti coba buat. Berikutnya adalah rumus yang digunakan untuk memastikan hasil pengujian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase kelayakan yang diharapkan.

R : Skor mentah yang diperoleh.

SM : Skor maksimal ideal.

Sumber: Purwanto, (2014:207)

Gambar 2. Rumus Pengujian Tim Ahli

Selain itu, ada pula kriteria dari interpretasi hasil presentase yang didapat dari uji

kelayakan ahli, seperti di bawah ini:

Tabel 6. Kriteria Pemberian Skor

Nilai Kualitatif	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono, (2012: 135)

Setelah hasil penilaian diperoleh, langkah selanjutnya ialah menginterpretasikan nilai

tersebut sesuai dengan kriteria seperti berikut:

Tabel 7. Kriteria Kategori Interpretasi

Persentase Pencapaian	Skor
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2009: 41)

Selanjutnya, lembar respon peserta didik menggunakan angket yang diberikan, diisi untuk mengetahui respon ataupun reaksi peserta didik mengenai produk yang dibuat oleh peneliti. Hasil dari penilaian. Pada angket respon peserta didik sendiri, terdiri dari pertanyaan dan juga pernyataan yang sifatnya positif dan negatif.

Angket tersebut juga berskala *likert* yang menurut Widoyoko, (2014: 104) variabel yang akan diukur, kemudian dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut akhirnya digunakan sebagai tahap awal dalam mengumpulkan butir-butir instrumen. Untuk kejelasan lebih lanjut, akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Penetapan nilai skala likert pernyataan positif dan negatif

Pernyataan sikap	Setuju	Tidak Setuju
Pernyataan positif	2	1
Pernyataan negatif	1	2

Sumber: Sugiyono, (2011: 135)

Adapun selanjutnya, nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria

pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0-20%	Sangat Kurang (SK)
21-40%	Kurang (K)
41-60%	Cukup (C)
61-80%	Baik (B)
81-100%	Sangat Baik (SB)

Sumber: Riduwan, (2009: 41)

Dari kisi-kisi serta kriteria penilaian di atas, dapat dilihat hasil dari pengujian validasi desain produk yang peneliti berikan kepada:

1. Ahli media yang terdiri dari 2 orang dosen.
2. Ahli materi yang terdiri dari 2 orang dosen.
3. Ahli bahasa yang terdiri dari 1 orang dosen.
4. Ahli pendidikan yang terdiri dari 1 orang guru.

Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli media yang ditinjau dari aspek kegrafikan di mana terdapat tiga indikator penilaian, yaitu penilaian ukuran bahan ajar, desain media pembelajaran, serta desain kartu media pembelajaran. Validasi uji kelayakan sendiri dilakukan oleh 2 orang dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Berikut ini ialah datanya:

Tabel 10. Data Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Media 1	Skor Penilaian Ahli Media 2
1.	Ukuran media pembelajaran	4	4
2.	Desain media permainan monopoli SETAPARULA	13	15
3.	Desain kartu media permainan monopoli SETAPARULA	48	47
Jumlah Skor		65	66
Jumlah Soal Pernyataan		16	16
Skor Maksimal Ideal		80 (5 x 16)	80 (5 x 16)
Rerata Skor		4,0625 (65 : 16)	4,125 (66 : 16)
Persentase Nilai %		81,25%	82,5%

Dari hasil perolehan data di atas, penilaian dari tim ahli media 1 didapatkan jumlah

skor sebesar 65 dengan jumlah pernyataan sebanyak 16 butir. Sementara itu, skor rata-

ratanya ialah 4,0625 dengan presentase nilai akhir mencapai 81,25% yang mana hal tersebut masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Selain itu, penilaian selanjutnya ialah dari tim ahli media 2 yang mana mendapatkan jumlah skor sebesar 66 dengan jumlah pernyataan sebanyak 16 butir. Untuk rata-rata perolehannya sendiri, ialah 82,5%

yang mana juga memasuki kriteria “sangat layak”.

Selanjutnya, hasil validasi oleh tim ahli materi ditinjau dari aspek kelayakan isi serta kelayakan dalam hal penerapannya. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Berikut ini ialah datanya:

Tabel 11. Data Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Skor Penilaian Ahli Materi 2
1.	Kelayakan Isi	43	40
2.	Kelayakan Penyajian	3	3
Jumlah Skor		46	43
Jumlah Soal Pernyataan		12	12
Skor Maksimal Ideal		60 (5 x 12)	60 (5 x 12)
Rerata Skor		3,834 (46 : 12)	3,584 (46 : 12)
Persentase Nilai %		76,67%	71,67%

Dari hasil perolehan data di atas, penilaian dari tim ahli materi 1 didapatkan jumlah skor sebesar 46 dengan jumlah pernyataan sebanyak 12 butir. Sementara itu, skor rata-ratanya ialah 3,834 dengan presentase nilai akhir mencapai 76,67% yang mana hal tersebut masuk ke dalam kriteria “layak”. Selain itu, penilaian selanjutnya ialah dari tim ahli materi 2 yang mana mendapatkan jumlah skor sebesar 43 dengan jumlah pernyataan sebanyak 12 butir. Untuk rata-

rata perolehannya sendiri, ialah 71,67% yang mana juga memasuki kriteria “layak”.

Kemudian, hasil validasi oleh tim ahli bahasa ditinjau dari segi komunikatif, dialogis, lugas, interaktif, penggunaan simbol dan ikon, serta kesesuaiannya dengan peserta didik. Validasi ini sendiri dilakukan oleh 2 dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Berikut ialah datanya:

Tabel 12. Data Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Skor Penilaian Ahli Materi 2
1.	Lugas	8	7
2.	Komunikatif	3	5
3.	Dialogis & Interaktif	9	9
4.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	8	9
5.	Keurutan & Keterpaduan Alur	8	8

6.	Penggunaan istilah, simbol dan ikon	9	9
Jumlah Skor		45	47
Jumlah Soal Pernyataan		11	11
Skor Maksimal Ideal		55 (5 x 11)	55 (5 x 11)
Rerata Skor		4,090 (45 : 11)	4,272 (47 : 11)
Persentase Nilai %		81,81%	85,45%

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli bahasa 1, didapatkan jumlah skor sebesar 45 pada 11 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 4,090 dengan persentase nilai akhir sebesar 81,81%, di mana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”. Penilaian validasi yang diberikan oleh ahli media 2, didapatkan jumlah skor sebesar 47 pada 11 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor

adalah 4,272 dengan persentase nilai akhir sebesar 85,45%, di mana hal tersebut pun masuk pada kriteria “sangat layak”.

Ada juga hasil validasi oleh ahli pendidikan yang ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu ketepatan isi atau materi, tampilan, dan bahasa. Uji kelayakan ini dilakukan oleh wali kelas IV SDN Panunggangan 1. Berikut ialah datanya:

Tabel 13. Data Penilaian Validasi Ahli Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Pendidikan
1.	Ketepatan isi / materi	16
2.	Tampilan	20
3.	Bahasa	17
Jumlah Skor		53
Jumlah Soal Pernyataan		15
Skor Maksimal Ideal		75 (5 x 15)
Rerata Skor		3,533 (53 : 15)
Persentase Nilai %		70,67%

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli pendidikan di atas, didapatkan jumlah skor sebesar 53 pada 15 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor ialah 3,533 dengan persentase nilai akhir sebesar 70,67%, di mana hal tersebut masuk pada kriteria “layak”.

Terakhir ialah uji coba produk, di mana pada tahapan ini peneliti dapat mengetahui respon peserta didik mengenai produk monopoli yang

peneliti coba kembangkan. Uji coba sendiri dilakukan dengan memberikan 10 bahan ajar pada peserta didik yang sebelumnya telah dilakukan proses pembelajaran selama tiga hari. Pembelajaran di hari pertama dilakukan oleh peneliti, kemudian pembelajaran di hari kedua dan ketiga dilakukan oleh guru kelas. Pembelajaran sendiri mengangkat tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. Setelah pembelajaran selesai dilakukan, peneliti dibantu oleh guru kelas menerapkan

media permainan monopoli yang hanya dapat dimainkan oleh 10 peserta didik. Kemudian, peneliti membagikan angket respon peserta didik

yang sebelumnya peneliti telah menjelaskan bagaimana cara mengisinya. Berikut ialah datanya:

Tabel 14. Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Responden	Aspek			Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		Tampilan	Materi	Ketertarikan			
1	Responden 1	10	6	4	20	100	Sangat Baik
2	Responden 2	10	6	4	20	100	Sangat Baik
3	Responden 3	10	6	4	20	100	Sangat Baik
4	Responden 4	10	6	4	20	100	Sangat Baik
5	Responden 5	10	6	4	20	100	Sangat Baik
6	Responden 6	10	6	4	20	100	Sangat Baik
7	Responden 7	10	6	4	20	100	Sangat Baik
8	Responden 8	10	6	4	20	100	Sangat Baik
9	Responden 9	10	6	4	20	100	Sangat Baik
10	Responden 10	10	6	4	20	100	Sangat Baik
11	Responden 11	10	6	4	20	100	Sangat Baik
Skor		100	60	40	200	1000	Sangat Baik
Nilai Akhir (%)		100%	100%	100%	100%	100%	

Dari hasil di atas, diperoleh skor rata-rata 20 dengan nilai akhir 100 per peserta didik di mana hal tersebut masuk dalam kategori “sangat baik”. Dari skor perolehan tersebut, dapat diketahui bahwa media permainan berupa monopoli yang coba peneliti kembangkan telah memenuhi beberapa indikator keberhasilan yang

sebelumnya telah ditetapkan sehingga media tersebut menjadi layak untuk digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh beberapa tim ahli, peneliti mendapatkan perolehan skor seperti data di bawah ini:

Tabel 15. Rata-rata Skor Validasi Ahli

Hasil Validasi	Persentase %	Kategori
Ahli Media	81,88	Sangat Layak
Ahli Materi	74,17	Layak
Ahli Bahasa	83,63	Sangat Layak
Ahli Pendidikan	70,67	Layak
Rata-rata	77,58	Layak

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian berdasarkan presentase rata-rata dari penilaian tim uji ahli, seperti ahli media yang mendapatkan presentase sebesar 81,88% dengan kategori “sangat layak”, sementara itu ahli materi

yang mendapatkan presentase 74,17% dengan kategori “layak”, adapun ahli bahasa yang memperoleh presentase 83,63% dengan kategori “sangat layak”, kemudian ahli pendidikan dengan presentase 70,67 dengan kategori “layak”. Jika



dijumlahkan, maka akan memperoleh presentase sebesar 77,58% dan dikategorikan “layak”.

Dapat dikatakan bahwa media yang coba peneliti kembangkan termasuk dalam kategori layak, di mana hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Julianti, (2018: 53) yang mana mengatakan bahwa bahan ajar yang bermutu dan layak pakai dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari pembahasan mengenai produk permainan monopoli yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan produk permainan monopoli tersebut sudah dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang mengacu pada model milik Borg dan Gall yang dikembangkan kembali oleh Sugiyono. Di mana dalam model tersebut terdapat 6 tahapan seperti, menganalisis masalah, mengumpulkan data informasi, pengembangan desain produk, validasi desain produk, perbaikan desain produk, dan uji coba produk. Peneliti sudah menerapkan keenam langkah tersebut sesuai dengan prosedur yang ada, yang mana produk sendiri diterapkan di kelas IV SDN Panunggangan 1, dengan mengambil 10 sampel peserta didik. Selain itu, produk yang peneliti coba kembangkan sudah termasuk dalam kategori “layak” untuk digunakan karena telah memenuhi indikator dari keberhasilan produk.
2. Kelayakan produk permainan monopoli setaparula didapatkan dari hasil penilaian para tim ahli. Yang mana perolehan dari tim ahli media mendapatkan presentase sebesar 81,88% dan masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Kemudian, ada pula polehan dari tim ahli materi mendapatkan presentase sebesar 74,17% dan masuk ke dalam kategori “layak”. Ada pula perolehan dari tim ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 83,6% dan masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Terakhir, polehan dari ahli pendidikan mendapatkan presentase sebesar 70,67% dan

masuk ke dalam kategori “layak”. Jika dihitung secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa, produk permainan monopoli setaparula yang coba peneliti kembangkan memperoleh rata-rata sebesar 78,21% melalui uji validasi tim ahli dan masuk ke dalam kategori “layak”. Sementara itu, skor rata-rata presentasenya sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik” dari hasil angket respon peserta didik.

Sementara itu, berdasarkan penjabaran dari hasil penelitian mengenai produk permainan monopoli SETAPARULA di atas, peneliti dapat memberikan beberapa saran di antaranya:

1. Produk yang peneliti buat hanya terbatas pada tema keberagaman di negeriku, untuk itu bagi peneliti lain diharapkan dapat membuat produk yang serupa dengan materi-materi yang beragam.
2. Produk yang peneliti hasilkan berupa bahan ajar visual dengan bentuk hardfile, maka dari itu perlu dibuat aplikasi audio visual yang dapat dimainkan secara offline agar meminimalisir anggaran biaya.

Produk permainan monopoli setaparula ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang khususnya dapat digunakan pada mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya di negeriku pada kelas IV semester 2. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu peserta didik agar dapat belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifurrohman dan Susarno. (2014). Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro. *Jurnal UNESA*, 01(01), 1-7.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.



Jamaludin, U. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi bagi Guru dan Mahasiswa*. Bekasi: CV Nurani.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Suprpto, N.A. (2013). Permainan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tataboga di SM. *Jurnal Ilmiah Guru*, No.1, Tahun XVII.