

Pengembangan Media Monopoli untuk meningkatkan Pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PPKN di kelas 3 Sekolah Dasar

Fitri Rahmawati

SD Negeri Sugutamu, Indonesia

Okpatrioka

STKIP Arrahmaniyah

Korespondensi penulis: fitrifitri23@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman di lingkungan siswa kelas 3 SDN Sugutamu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *research and development*. Rancangan penelitian yang digunakan *Pretest-Posttest*. Oleh karena itu, populasi yang digunakan adalah seluruh siswakesel 3 SDN sekolah pengembangan dan pilot. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari padakelas kontrol $78.39 > 71.61$. Berdasarkan hasil uji-t dengan menggunakan SPSS mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran siswa kelas 3, sehingga media monopoli dapat digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman konsep bersatu dalam keberagaman.

Kata kunci: Pengembangan Media Monopoli, Pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman

Abstract. The purpose of this research is to determine the effect of using monopoly media to increase students' understanding of material unity in diversity in the environment of grade 3 students at Sugutamu Elementary School. The type of research used is quantitative with research and development methods. The research design used was *Pretest-Posttest*. Therefore, the population used was all 3rd grade students at SDN development and pilot schools. This can be seen based on the average score obtained by students in the experimental class which was better than the control class, $78.39 > 71.61$. Based on the results of the t-test using SPSS, the significance value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an influence of using monopoly media to increase students' understanding of the material unity in diversity in class 3 students' subjects, so that monopoly media can be used by teachers to increase understanding of the concept of unity in diversity.

Keywords: Development of Monopoly Media, Students' understanding of material united in diversity

LATAR BELAKANG

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam kurikulum yang sekarang berorientasi pada pembelajaran abad 21 yang memaksimalkan teknologi. Dunia Pendidikan membutuhkan perangkat dalam pembelajaran terutama media pembelajaran. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik dan benar agar siswa dapat menyerap materi yang diajarkan dan memperoleh hasil yang maksimal.

Menurut Piaget pada tahap anak sekolah dasar diklasifikasikan ke tahap operasional konkrit yaitu pada umur 7-11 tahun. Tahap ini merupakan proses berpikir logis siswa masih

didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Siswa masih belum bisa berpikir formal karena orientasinya masih terikat dengan benda-benda kongkrit

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Guru tidak bisa hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar untuk tercapainya suatu pembelajaran yang maksimal. Pendidik harus mempunyai cara yang membuat siswa lebih minat dalam belajar. Penggunaan media sering dijadikan alternatif untuk kendala mengatasi kejenuhan saat belajar. Selain membuat suasana pembelajaran yang aktif atau biasa disebut *active learning*, media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga media sangat penting digunakan pada saat belajar mengajar. Tidak hanya itu siswa akan menunjukkan tanggapan, umpan balik yang positif antara guru dan siswa saat belajar jika menggunakan media yang baik dan tepat untuk mendorong siswa melakukan praktek-praktek dengan benar.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam merangsang siswa untuk belajar. Media monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan dapat diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli untuk membantu guru dalam mengajar di dalam kelas

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Mekarjaya 5 Kota Depok, ternyata sebagian besar siswa belum maksimal dalam kegiatan menyimak cerita. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai siswa yang masih dibawah KKM di SD Negeri Mekarjaya 5. Pemahaman siswa pada siswa kelas SD Negeri Mekarjaya 5 disebabkan oleh beberapa faktor internal di antaranya: (1) Guru monoton , (2) Guru hanya menggunakan metode ceramah. (3) Media yang sehingga membuat anak -anak bosan dalam pembelajaran. (4) Pembelajaran cenderung berpusat pada guru dari pada berpusat pada siswa. (5) kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PPKN kelas III SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan RnD (*reseach and development*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 3

sekolah dasar. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono dalam okpatrioka; 2023).

Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut(okpatrioka,2023). Penelitian ini dilakukan di SDN SD Negeri Mekarjaya 5 ,SDN Mekarjaya 7 , SDN Mekarjaya 10 dan SDN Mekarjaya 20.. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2. jumlah populasinya kurang dari 100, olehkarena itu adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pengembangan media monopoli materi bersatu dalam keberagaman dilingkungan

Pengembangan media monopoli materi bersatu dalam keberagaman di kelas 3 sekolah dasar menggunakan model pengembangan. *Pertama*, tahap pendefinisian (*Define*) ditemukan analisis permasalahan terletak pada proses pembelajaran yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selainitu nampak juga pemahaman siswa yang rendah dari peserta didik kelas 3 di sekolah dasar. Hasil analisis kemudian ditindaklanjuti dengan menyiapkan model pembelajaran monopoli ajar yang bertujuan mengembangkan kemampuan belajar siswa.

Kedua, tahap perancangan (*Design*) dirancang *prototype I* (rancangan awal) desain media pembelajaran monopoli sebelum dilakukan revisi setelah divalidasi oleh validator ahli yakni ahli materi, ahli design/buku ajar, dan ahli pembelajaran. *Ketiga*, tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan dengan melakukan perbaikan sesuai catatan dari validator ahli. Kemudian uji coba produk terbatas pada kelas yang kecil untuk mendapatkan tanggapan lebih lanjut. *Keempat*, tahap penyebaran (*Disseminate*) dilakukan uji coba lapangan di kelas 3 sekolah dasar. kemudian diadakan penilaian terkait efektifitas buku ajar terhadap sikap sosial peserta didik.

Proses pengembangan Pengembangan media monopoli materi bersatu dalam keberagaman di lingkungan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Media monopoli sebelum revisi



Gambar 2 Media Monopoli setelah Revisi

1. Tingkat Kevalidan Media

Media pembelajaran monopoli materi bersatu dalam keberagaman dilingkungan dinilai valid apabila telah memenuhi 2 aspek utama yakni validitas isi dan validitas konstruk dengan mengacu pada model pengembangan. Hasil validasi dari pengembangan produk pembelajaran kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kevalidan sehingga kemudian diketahui skor rata-rata hasil penilaian yang menunjukkan buku ajar berada pada kategori valid.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator

<u>Validator Ahli</u>	<u>Hasil Penilaian</u>	<u>Kategori</u>
Ahli Materi	94%	Sangat Valid
Ahli Desain	82%	Sangat Valid
Ahli Pembelajaran	97%	Sangat Valid
<u>Rata-rata</u>	<u>91%</u>	<u>Sangat Valid</u>

Sumber: Angket Penelitian, 2022

Hasil penilaian media monopoli materi bersatu dalam keberagaman dilingkungan memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 94% dari validator ahli materi, 82% dari validator ahli desain, dan 97% dari validator ahli pembelajaran. sehingga diperoleh rata-rata hasil penilaian kevalidan media dengan prosentase 91% menempati kategori sangat valid.

2. **Tingkat Keefektifan Media Monopoli materi bersatu dalam keberagaman lingkungan**

Media monopoli materi bersatu dalam keberagaman di lingkungan Meningkatkan pemahaman Siswakelas 3 Mekar jaya menempati kriteria efektif berdasarkan penilaian perkembangan sikap sosial siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku ajar. Dalam tahapannya diujicobakan secara terbatas terlebih dahulu kepada 3 siswa, kemudian diimplementasikan kepada 14 siswa selama dua minggu dengan dua kali jam pertemuan.

Setelah tahap implementasi, kemudian dilakukan tes penilaian diri untuk mengukur perkembangan sikap sosial siswa. Hasil penilaian dianalisis menggunakan uji *dependent t-test*. Hasil uji menunjukkan bahwa media monopoli berada pada kategori sangat efektif dengan hasil $t_{hitung} (4,16332) > t_{tabel} (2,160)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli materi bersatu dalam keberagaman dalam lingkungan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Dependent t-test

	Data Awal (X₁)	Data Akhir (X₂)	D=x₂-x₁	D²
Jumlah	42	50	8	8
N-1	13			
Jumlah D ²	8			
(Jumlah D) ²	64			
S	0,513553			
t hitung	4,163332			
t tabel	2,160			

Hasil uji t dalam menentukan keefektifan buku ajar dalam meningkatkan sikap sosial siswa dengan memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel} (4,163332 > 2,16)$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima

KESIMPULAN

Pengembangan media monopoli materi bersatu dalam keberagaman di lingkungan yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy. S. Semmel, dan Melvyn.I. Semmel meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap

pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*). Adapun kriteria media monopoli menempati kriteria valid dengan rata-rata kevalidan 91% dan tingkat kemenarikan media monopoli dengan rata-rata prosentase 98% (sangat menarik). Media monopoli materi bersatu dalam keberagaman di lingkungan kelas 3 berada pada kategori efektif setelah dilakukan analisis menggunakan uji t yang menunjukkan hasil thitung(4,163332) > ttabel (2,160) sehingga dapat disimpulkan terdapat perkembangan kemampuan dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli materi bersatu dalam keberagaman di lingkungan .

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. (2019) 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, pp. 586–595.
- Arends. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008).41.
- Fisher, Alec. 2009. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Terj. BenyaminHadinata. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. 2013. Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. Permnedikbud No. 58 tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Kemendikbud. Kemendikbud. 2014. Permendikbud No. 103 tahun 2014 *tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014. *Panduan Penguatan Proses Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan A&D*. Bandung: Alfabeta.
- Septiliana, Ninis Ristiani. 2011. 'Hubungan Antara Pemahaman Demokrasi dan Budaya Demokrasi dengan Sikap Demokrasi pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Karanganyar Tahun ajaran 2010/2011'. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Zamroni. 2013. *Pendidikan Demokrasi Pada Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: Ombak *Journal of Engineering Education*, 45(4), 491–515.
- Okpatrioka (2023) Research and development (R&D) Penelitian yang inovatif dalam pendidikan
- Pidarta, M. (2009) *Landasan Kependidikan*.