

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TENTANG KESEJARAHAN
KERAJAAN-KERAJAAN PADA MASA HINDU BUDHA DAN ISLAM
KELAS V MI ISLAMIYAH SUMBERWUDI LAMONGAN**

Muhammad Nadir, Irena Yolanita Maureen

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
nadhir.muhammad@yahoo.co.id

Abstrak

IPS merupakan mata pelajaran gabungan dari sejarah, sosiologi, ekonomi, ilmu politik, pemerintahan, antropologi dan geografi. IPS mempelajari tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat. Pembelajaran IPS bersumber dari masyarakat yang meliputi pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan kehidupan termasuk segala aspek dengan permasalahannya. proses pembelajaran IPS kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton. Berdasarkan alasan tersebut, maka tujuan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media monopoli sebagai proses pembelajaran pada bidang studi IPS Tentang Nilai-Nilai Kesenjaraan Kerajaan-Kerajaan Pada Masa Hindu, Budha, Dan Islam.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahap pengembangan yang komplit untuk kebutuhan pengembangan sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Disesuaikan dengan kebutuhan, penelitian ini hanya menggunakan 8 tahapan tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain, Uji coba produk, revisi produk dan ujicoba pemakaian

Pengembangan media ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi kelanyakan media monopoli oleh ahli materi I dengan 3,4 kategori sangat baik, ahli materi II dengan 3,3 kategori sangat baik, ahli media I dengan 3,7 dengan kategori sangat baik, ahli media II dengan 3,7 kategori sangat baik, angket siswa dengan 91,55 kategori sangat baik. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media kartu bergambar diperoleh $d.b = N-1 = 39-1 = 38$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,04 dan t-hitung adalah 10,4. Apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka $2,04 < 8,46$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V di MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Monopoli, Tentang Nilai-Nilai Kesenjaraan Kerajaan-Kerajaan Pada Masa Hindu, Budha, Dan Islam, Peningkatan Hasil Belajar

Abstrac

IPS is a combination of subject from history, sociology, economics, political science, government anthropology, and geography. IPS learn about aspect related to the social environment, humanism, and sourced from social life. Learning IPS sourced from the public which include growth, development, and advancement of all aspect of life including the problem. Generally, the process learning IPS still use the old paradigm where teacher give students the knowledge to passive. Teachers teach with conventional methods and students just sit, listen, record, and memorize so teaching and learning activities becomes monotonous. Based on these reason, the purpose of this media development is to generate monopoly media as a learning process of study IPS about values of the historical kingdoms on Hindu, Buddhism, and Islam.

This development use development model R and D by Sugiono, development models have been steps development of systematic and easy to implement in the research. This development model has ten stages of development are complete for the needs of the development that has the potential to produce a product/media well and fit for use in learning. Based to the needs, this study on Based to the needs, this study only use six stages namely the potential and problems, data collection, product design, validation, and testing the use of design revisions.

This media development using quantitative and qualitative data types. The result of the validation test worthiness monopoly media by material I with 3.4 excellent category, material expert II with 3.3 very good category, media expert I to 3.7 with excellent category, media expert II with 3.7 very well category, the student questionnaire with 91.55 very good category. Based on outcomes student learning use media picture cards obtained $d.b = N-1 = 39-1 = 38$ with a standard error of 5 % (0.05) is 2.04 and t-test was 10.4. If the t -table $< t$ -test, then $2.04 < 8.46$. So it can be concluded that the learning use of the monopoly media than learning don't use media is significant difference in the ability of students in improving learning student outcomes in grade V in MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

Keywords: Development, Monopoly Media, Values Of The Historical Kingdoms On Hindu, Buddhism, And Islam, Improved Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1).

Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya. Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu/fusi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir abstrak.

Pada Kurikulum 2013 khususnya di Sekolah Dasar pembelajaran lebih ditekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran, sedangkan guru diposisikan sebagai pembimbing dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran harus dikonsepsi semenarik mungkin sehingga membuat siswa merasa nyaman dan tertarik dengan pembelajaran dengan konsep Belajar sambil Bermain, hal itu bisa diterapkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa merasa termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar, seperti contoh Buku Siswa yang *ini* didesain menarik dengan *full colour* dan *1* ak gambar didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan bahwa “Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa” (Sudjana dan Rivai, 2001:7)

Masalahnya, dalam menerapkan konsep pembelajaran tersebut tidak semua guru dapat melakukannya, tidak semua guru mampu mendesain suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat dimaklumi karena Kurikulum 2013 baru diterapkan sehingga banyak guru yang masih beradaptasi dengan kurikulum

baru ini, seperti yang peneliti temukan di MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menurut Siradjuddin dan Suhanadji,(2012:1) merupakan mata pelajaran gabungan dari sejarah, sosiologi, ekonomi, ilmu politik, pemerintahan, antropologi dan geografi. IPS mempelajari tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat. Pembelajaran IPS bersumber dari masyarakat yang meliputi pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan kehidupan termasuk segala aspek dengan permasalahannya. Materi tersebut bukan hanya apa yang terjadi hari ini, melainkan juga yang telah terjadi pada masa lampau, dan lebih jauh pada masa yang akan datang. Ditinjau dari lingkup wilayahnya, meliputi apa yang terjadi setempat secara lokal, nasional, regional sampai ke tingkat global.

Selama ini proses pembelajaran IPS kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam memahami mata pelajaran IPS. Siswa tidak akan bisa belajar dari pengalamannya sendiri. Belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa dalam proses belajar hendaknya guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar supaya menemukan pengalamannya sendiri. Pengalaman itulah yang dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Guru bukanlah satu-satunya sumber utama dan serba tahu, sedangkan siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru.

Tujuan pembelajaran IPS yang termuat dalam Standart Isi yang ditetapkan oleh pemerintah adalah agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (Permendiknas No. 22, 2006).

Pembelajaran di kota-kota besar seperti Surabaya sudah banyak berkembang dalam

metode pembelajarannya. Selain untuk lebih menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga mampu membantu mempermudah guru untuk menjelaskan materi-materi tertentu dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, pendidik memanfaatkan media yang telah difasilitasi oleh sekolah sebagai sarana pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan bervariasi.

Pembelajaran IPS kelas 5 Memahami nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam di MI Islamiyah Sumberwudi, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran tersebut adalah media cetak (Modul). siswa dapat menggunakan secara mandiri oleh siswa akan tetapi Hasil survai Unesco menunjukkan bahwa Indonesia sebagai negara dengan minat baca masyarakat paling rendah di Asean. Peningkatan minat baca masyarakat akan mempercepat kemajuan bangsa Indonesia, karena tidak ada negara yang maju tanpa buku, kata panitia pameran Tri Bintoro di Solo (Republika, Rabu (26/1)

Guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi-materi tertentu terutama yang bersifat visual jika tidak ada media perantara untuk mendukung pembelajaran tersebut. Seperti halnya yang terjadi pada MI Islamiyah Sumberwudi. Di MI tersebut dalam pembelajaran IPS kurang menggunakan maupun memanfaatkan media pendukung dalam pembelajaran, hal tersebut menjadi suatu hambatan tersendiri bagi pendidik untuk menyampaikan informasi dan menjadi salah satu faktor masalah perkembangan berfikir untuk siswa.

UU no.23 tahun 2006 tentang sisdiknas memang telah melagalisasi eksistensi madrasah di Indonesia. Namun adanya dikotomi pemerintah, dengan membagi dua kementerian yang berbeda, yakni adanya kementerian Depdiknas dan Kementerian Agama. Hal tersebut secara perlahan telah membuat garis pemisah antara madrasah dengan sekolah umum. Jika memang tujuan pendidikannya sama. Disatu sisi, siswa di madrasah diharuskan bahkan wajib untuk mempelajari pelajaran-pelajaran umum. Sehingga mata pelajaran yang ada di madrasah jauh lebih banyak ketimbang disekolah umum. Siswa harus menguasai pelajaran dibidang Agama, juga

dibidang umum, dengan limit waktu belajar yang sama dengan sekolah umum. Disisi lain Sekolah umum dibawah kementerian Depdiknas, mencantumkan pelajaran-pelajaran umum dan sedikit sekali porsi untuk pelajarn agama. Bukankah tujuan pendidikan nasional ialah untuk membentuk generasi bangsa yang berkarakter, Berkarakter berarti berakhlak, dan itu hanya akan dapat dicapai jika tidak hanya intelegence quitioent (IQ) yang dikedepankan, tapi sangat perlu seimbang dengan spiritual Quitioent (SQ). SQ akan didapat jika pelajaran agama menjadi prioritas dalam pendidikan.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di MI Islamiyah Sumberwudi pada semester ganjil 2014/2015 tentang Memahami nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam dengan metode dokumentasi dari nilai soal ulangan harian yang di capai siswa MI Islamiyah Sumberwudi menunjukan hasil nilai rata-rata di bawah 7,0 dan wawancara, oleh karena itu pengembangan ini akan difokuskan pada siswa kelas V MI Islamiyah Sumberwudi.

Realita permasalahan yang diperoleh melalui observasi awal di MI Islamiyah Sumberwudi pada semester ganjil 2014/2015 mengenai letak geografis sekolah jarak dengan perkotaan dan juga pertimbangan kualitas proses belajar yang dirasa kurang dalam hal penggunaan media sebagai alat bantu pemecahan masalah belajar, sarana prasana kurang mendukung ada 7 komputer di lab computer, kemudian studi pendahuluan peneliti seperti yang terjadi pada mata pelajaran IPS yang membahas tentang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V semester 1 pada sekolah MI Islamiyah Sumberwudi, Berdasarkan dokumentasi dari RPP yang dibuat oleh guru selama satu semester, diketahui metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah penjelasan secara lisan atau ceramah. Media yang digunakan untuk mendukung dalam membantu penyampaian materi adalah LKS dan buku paket.

Melalui observasi dan wawancara dengan salah satu guru IPS tentang masalah belajar pada mata pelajaran IPS nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V semester 1 pada sekolah MI Islamiyah Sumberwudi. Dari hasil tersebut pendahuluan di kelas V semester 1 pada sekolah MI Islamiyah Sumberwudi didapatkan data awal sebagai berikut :

1. Penggunaan media, misalnya media pembelajaran yang digunakan guru berupa LKS (Lembar Kerja Siswa).

2. Karakteristik siswa kelas V semester I merupakan fase “kanak-kanak tengah” dimana anak-anak tidak dapat berfikir secara logis maupun abstrak. Mereka cenderung menyukai gaya belajar yang bersifat permainan. Mereka juga menyukai gambar-gambar visual yang menarik dan menyukai pembelajaran yang menimbulkan aktifitas bergerak. (Danim, 2010:4).

Berdasarkan dari uraian permasalahan dan juga hasil observasi awal, maka penggunaan peranan media salah satu solusi penyelesaian masalah proses belajar. Dengan menggunakan media maka dapat menunjang siswa memahami materi tentang tentang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam. Dalam pembelajaran didalam kelas guru dituntut untuk dapat menciptakan kondisi yang jauh dari rasa bosan, oleh karena itu guru sekarang harus mampu membuat inovasi untuk pembelajaran didalam kelas agar terciptanya rasa kreatif bagi siswa, kerjasama antar siswa dan guru dapat lebih dekat secara psikologis terhadap para siswa. Namun model pembelajaran dengan materi pembelajaran harus sesuai, karena agar siswa mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kriteria media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran IPS untuk kelas V SD yaitu media pembelajaran yang sederhana, bahan-bahan media mudah didapatkan, mudah dibuat, mudah untuk dibawa ke dalam maupun diluar kelas, dan media yang mampu membuat interaksi secara langsung. Sedangkan secara visualisasi, media harus dapat menarik perhatian siswa. Siswa kelas V masih belum bisa berfikir secara konkrit, untuk itu dibutuhkan media bergambar, untuk membantu siswa dalam berfikir secara konkrit. Kriteria-kriteria tersebut mengacu kepada kondisi sekolah, siswa dan proses pembelajaran IPS tentang Memahami nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V MI Islamiyah Sumberwudi.

Media yang diperlukan untuk pembelajaran tersebut adalah media Monopoli, Media Monopoli untuk siswa maupun guru, dengan monopoli yang dirancang secara sistematis dan menarik secara visualisasi diharapkan membantu proses belajar siswa secara lebih mandiri dengan menggunakan

monopoli. Adapun keunggulan media monopoli sebagai berikut

a. Permainan ini mampu melatih kerjasama antar siswa

b. Dengan adanya media permainan monopoli ini, mampu memotivasi siswa agar tetap belajar dan merubah pola pikir siswa bahwa belajar bukan hanya terpaku oleh buku mata pelajaran.

c. Media monopoli ini mampu mengulang materi yang telah disampaikan sebelumnya

d. Menerapkan imajinasi siswa mengenai permainan ini.

Pengembang menginovasikan monopoli sebagai media pembelajaran dimana karakteristik siswa di MI Islamiyah sumberwudi, mempunyai karakteristik fase “kanak-kanak tengah” dimana anak-anak tidak dapat berfikir secara logis maupun abstrak. Mereka cenderung menyukai gaya belajar yang bersifat permainan. Gibson, Aldirch da Prenski (2007) mengintegrasikan “games” yang bersifat edukatif kedalam pembelajaran. dan inovasi ini membantu para pembelajar untuk belajardengan cara yang menyenangkan.. ,

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka adanya media menjadi salah satu solusi masalah pembelajaran yang ada sehingga dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang diberikan khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada mata pelajaran IPS Materi Pokok Tentang keanekaragaman masyarakat di Indonesia untuk siswa kelas V MI Islamiyah Sumberwudi. Oleh karena itu, pengembang memberikan sebuah media, yaitu media Monopoli materi pokok Tentang keanekaragaman masyarakat di Indonesia untuk siswa kelas V MI Islamiyah Sumberwudi, dengan dasar pertimbangan bahwa media Monopoli merupakan media yang tepat untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar IPS serta dapat memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas. Monopoli dapat digunakan untuk pembelajaran dengan didesain sedemikian rupa sehingga tampak lebih menarik, interaktif dan edukatif. Dengan demikian, siswa lebih aktif dan giat belajar.

2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu terapan yang menyelesaikan masalah pendidikan

yang berkembang adanya kebutuhan di lapangan yaitu supaya proses belajar-mengajar dapat lebih efektif dan lebih efisien. Dalam proses praktiknya teknologi pendidikan, menerapkan prosedur yang merefleksikan konsep dan teori dari pembelajaran dapat terfasilitasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran tertentu dan untuk memperbaiki kinerja siswa, guru, dan perancang pembelajaran serta organisasi dalam konteks perbaikan kinerja.

Menurut AECT 1977, dalam buku Seels dan Richey. (1994:21), Teknologi Pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana, dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey 1994:1). Teknologi pembelajaran berupaya merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana, 2007:6)

Menurut Heinich dalam Arsyad (2002:4) mengemukakan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dari sumber secara terencana yang mengandung pengajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Anderson (dalam buku Sadiman, 2009:89), melihat pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan intruksional. Untuk keperluan itu dia membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi diam, (5) media proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual

gerak, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, (10) media modul.

Menurut Riva, 2012:90 (dalam Azizah, 2013: 28) monopoli adalah permainan yang ditujukan agar siswa dapat memahami hal-hal yang berkaitan dengan masing-masing petak monopoli. Monopoli magnet dalam pembelajaran, termasuk ke dalam media visual (indera penglihatan) dan media nonproyeksi. Hal ini terlihat dari penggunaan media monopoli yang hanya bisa dilihat tidak memiliki efek suara dan juga tidak memerlukan layar proyektor untuk menggunakannya. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan, melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila dia mendarat di petak yang belum dimiliki pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera, bila petak itu telah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Alasan mengapa peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli, diantaranya karena beberapa kelebihanannya sehingga lebih mudah dimengerti, bukan hanya itu monopoli pun dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk bermain dalam suatu pembelajaran kedalam permainan

Materi yang terdapat didalam monopoli dapat dijelaskan secara lebih rinci, yang artinya bahwa materi yang berbentuk pertanyaan dalam permainan dapat menjelaskan keseluruhan materi yang disertai sebuah permainan untuk mempermudah siswa dengan mengetahui cerita sejarah kongkret apa maksud dari materi tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti : sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hokum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis..

3. METODE PENGEMBANGAN

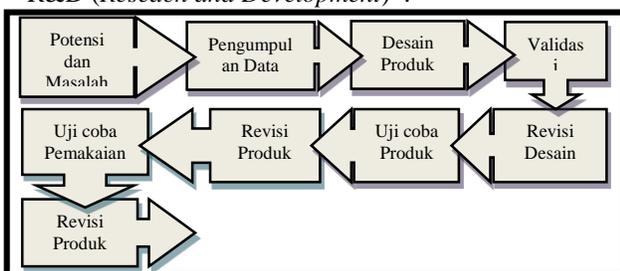
A. Model Pengembangan

Metode pengembangan atau *Research and Development* adalah "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2008:297). Karakteristik *Research and Development* adalah penelitian ini berbentuk "siklus", yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan suatu produk tertentu. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D (*Research and Development*) diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

Langkah-langkah model pengembangan R&D (*Research and Development*) sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Produk
5. Revisi desain
6. Uji coba Produk
7. Revisi produksi
8. Uji coba Pemakaian
9. Revisi Produk

Berikut merupakan bagan model pengembangan R&D (*Research and Development*) :



Model *Research & Development* (R&D) Borg and Gall (1983) dalam Sugiyono (2008:298).

B. Jenis Data

Uji coba produk dimasukkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi,

dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media yang nantinya dianalisis. Hasil analisis akan digunakan dalam proses revisi media komik pembelajaran.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji coba siswa. Hasil dari data kuantitatif nantinya akan dianalisis dengan metode statistik deskriptif.

C. Metode Pengumpulan Data

Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Dalam pengembangan media komik pembelajaran, instrumen yang digunakan oleh pengembang adalah:

a. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mencari data berupa silabus dan RPP yang ada di sekolah sebagai pedoman dan acuan untuk menentukan materi, buku paket yang digunakan, daftar nama siswa kelas V sebagai responden.

b. Angket

Data pengembangan media komik ini menggunakan instrumen berbentuk angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2006: 152). Pengembang memilih angket sebagai instrumen penelitian karena angket dapat memberikan kesempatan berfikir secara teliti kepada responden tentang pertanyaan-pertanyaan berbentuk item yang terdapat pada angket. Instrumen angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian/tanggapan dari ahli materi, ahli media dan dari siswa.

Setelah menentukan metode pengumpulan data maka pengembang perlu menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang lebih dikenal dengan kisi-kisi. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan

kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data, dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun. (Arikunto, 2006) Instrumen penilaian terhadap produk pengembangan media komik meliputi :

- 1) Angket untuk siswa.
- 2) Setiap jawaban memiliki skor yang berbeda-beda menggunakan skala pengukuran.

Pada penelitian ini menggunakan skala guttman. Menurut Sugiyono (2011), adalah skala pengukuran dengan data yang diperoleh berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Tipe cara pemberian bobot nilai, yaitu: Nilai 1 untuk jawaban yang benar. Sedangkan, Nilai 0 untuk jawaban yang salah atau tidak diketahui. Dalam angket nanti yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda centang pada huruf yang sesuai dengan responden. Adapun skala tersebut meliputi :

A : Skor 1 untuk jawaban YA
B : Skor 0 untuk jawaban TIDAK

c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya lebih sedikit/kecil (Sugiyono, 2010:194). Menurut Kerlinger dalam Arthana (2005:39) menjelaskan tujuan utama menggunakan wawancara yaitu

- 1) Wawancara dapat membantu mengidentifikasi variabel dan relasi, memajukan hipotesis dan tahapan lain dalam penelitian
- 2) Wawancara mampu menjadi instrumen utama penelitian. Pertanyaan yang dirancang untuk mengukur variabel penelitian yang akan dimasukkan kedalam *schedule* wawancara
- 3) wawancara dapat digunakan sebagai pelengkap metode lain: tindak lanjut dalam menghadapi hasil yang tak terduga, memvalidasikan metode-metode lain serta alasan-alasan responden

memberikan jawaban dengan cara tertentu.

Data wawancara akan didapatkan dari guru bahasa Indonesia dalam pengumpulan data tahapan kedua R&D dan juga diperoleh dari validasi produk pada tahapan ke empat oleh ahli materi maupun ahli media.

d. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes dapat dibedakan menjadi beberapa macam:

- 1 Tes subyektif bentuk tes yang dalam penilaiannya tester memiliki kebebasan relatif tinggi dalam mendekati persoalan yang dikemukakan oleh masing-masing.
- 2 Tes obyektif yaitu suatu bentuk tes yang dalam penilaiannya tidak dipengaruhi oleh pemeriksa, maka hasil-hasil tes meskipun diperiksa siapa saja akan sama.
4. Tes tulis yaitu suatu bentuk tes yang menuntut respon dari siswa dalam bentuk lisan.
5. Tes perbuatan yaitu bentuk tes yang menuntut jawaban tes dalam bentuk perbuatan sesuai dengan perintah atau pernyataan.

Berdasarkan pengembangan instrumen tersebut, maka dapat ditentukan validitas dan reabilitas dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

a. Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen penelitian adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas suatu tes yang perlu diperhatikan adalah bahwa ia hanya valid untuk suatu tujuan tertentu saja.

Analisis validitas item menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{XY} = Validitas butir soal

X = Skor test pada butir soal yang dicari validitasnya
 Y = Skor total yang dicapai test
 N = Jumlah peserta tes
 (Arikunto, 2010: 213)

Penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan berkonsultasi ke tabel harga kritik r *product moment* sehingga dapat diketahui signifikan tidaknya korelasi tersebut. Jika harga r lebih kecil dari harga kritik dalam tabel, maka korelasi tersebut tidak signifikan, begitu juga dengan sebaliknya (Arikunto, 2003: 75)

b. Reliabilitas

Reliabilitas suatu tes adalah kestabilan dari hasil pengukuran. Sehingga soal tersebut dapat diterapkan di sekolah lain dan hasilnya akan sama. Dalam pengujian reliabilitas soal dan angket dilakukan dengan rumus yang berbeda.

Langkah yang ditempuh untuk pengujian reliabilitas soal yaitu dengan menggunakan rumus Hyot :

$$r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_r}$$

Keterangan :

- r₁₁ = Reliabilitas seluruh soal
- V_r = Varians Responden
- V_s = Varians Sisa

(Arikunto, 2010: 234)

D. Teknik Analisis Data

a) Uji Validasi

Pengujian validasi dilakukan berdasarkan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor setiap pertanyaan dengan setiap skor totalnya. Teknik korelasinya menggunakan person correlation dengan alat bantu Software SPSS 25 item pertanyaan diberi predikat valid jika memiliki koefisien korelasi person positif dengan signifikansi $\geq 5\%$ (0,05).

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dihitung dengan bantuan software SPSS 16.00 for windows. Jika dari hasil perhitungan komputer tersebut mendapatkan nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari nilai t-tabel maka instrumen dinyatakan cukup reliabel.

c) Analisis Hasil Angket

Analisis diperoleh dari hasil tanggapan berupa angket ahli materi dan ahli media serta uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar oleh siswa. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik presentase yaitu dengan rumus :

Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek)

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Arikunto, 199:57 dalam Arthana, 2005:80)

Perhitungan PSA ini untuk menghitung penilaian dari setiap aspek variabel yang terdapat pada media yang dikembangkan. Dengan mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, kriteria penilaian sebagai berikut:

81% - 100%	= Sangat Baik
61% - 80%	= Baik
41% - 60%	= Cukup Baik
21% - 40%	= Kurang Baik
0% - 20%	= Tidak Baik

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

a) Persiapan Pengembangan

Sebelum melakukan penelitian ke lapangan untuk memperoleh data, peneliti perlu mempersiapkan beberapa tahapan yang sudah sesuai dengan model pengembangan media yang dipilih yakni model pengembangan Sugiyono. Adapun tahapan-tahapan persiapan dari model pengembangan Sugiyono yaitu sebagai berikut.

- 1) **Potensi dan Masalah**
- 2) **Potensi dan Masalah**

Persiapan dalam tahapan pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar tentang kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa hindu, budha dan islam ini, dilaksanakan dengan observasi secara langsung di MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan yang berkaitan dengan menganalisis potensi dan

masalah. Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan, MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan merupakan sekolah yang belum mempunyai sarana dan prasarana yang terbatas untuk proses pembelajaran, Pembelajaran dikelas sebagian besar menggunakan sumber belajar LKS dan Modul yang tidak semua siswa memiliki. Namun berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru IPS siswa kelas V MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan berbagai alternative media pembelajaran. Sedangkan sumber masalah muncul karena adanya kesenjangan atau tidak seimbangannya antara keadaan yang ideal (*das sein*) dengan realita (*das sollen*). Untuk membandingkan antara keadaan ideal dapat diketahui melalui dokumentasi hasil belajar siswa dengan keadaan realita yang dapat diketahui melalui dokumentasi kurikulum/silabus dan RPP.

3) Pengumpulan Informasi (data)

Setelah melakukan tahap tahap potensi dan masalah melalui observasi secara langsung maka tahap selanjutnya yaitu pengumpulan informasi (data) sebagai acuan dan bahan untuk persiapan pengembangan media. Pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran. Wawancara ini dilakukan dengan pedoman wawancara struktur.

b) Pelaksanaan Pengembangan

Setelah tahapan persiapan pengembangan telah selesai maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan dengan berpedoman pada model pengembangan Sugiyono yaitu tahap desain produk dan validasi desain guna menghasilkan prototype media monopoli pembelajaran.

1. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media monopoli, monopoli yang dimaksud dalam pengembangan adalah berupa bahan cetak.

Analisis Data

1. Validasi desain ahli materi I

Nama : Drs. Sumarno, M.Hum.
Lembaga : Unesa

Jabatan : Kepala Jurusan Sejarah

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli materi I jika dihitung dirata-rata bedasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,4, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar dalam kategori **sangat baik sekali**.

Validasi desain ahli materi II

Nama : Ganes Gunansyah, M.Pd.

Lembaga : UNESA

Jabatan : Dosen PGSD

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli materi II jika dihitung dirata-rata bedasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,3, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar dalam kategori **sangat baik sekali**.

2. Validasi desain ahli media I

Nama : Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli media I jika dihitung dirata-rata bedasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,7, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar dalam kategori **sangat baik sekali**.

3. Validasi desain ahli media II

Nama : Febry Irsyanto Wahyu Utomo, M.Pd..

Lembaga : PPG UNESA

Jabatan : Staf Media PPG UNESA

Bedasarkan data diatas hasil dari ahli media II jika dihitung dirata-rata bedasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,7, apabila dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto maka materi untuk media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar dalam kategori **sangat baik sekali**.

c) Uji Coba Produk

1) Uji Coba Perorangan Siswa

Bedasarkan pengambilan data dengan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media monopoli yang di tunjukan pada table di atas, bahwa 39 siswa yang mengikuti proses pembelajaran tentang entang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V di MI Islamiyah Sumbrwudi Lamongan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar berikut adalah penilaian pada setiap instrument

Berdasarkan hasil data angket siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media monopoli diketahui hasil instrument penilaian keseluruhan meunjukkan 91,55 dengan kategori sangat baik menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran tentang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam dengan menggunakan media monopoli sangat sesuai dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel $8,46 > 2,04$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V di MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran tentang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa hindu, budha, dan islam kelas V mi islamiyah sumberwudi lamongan untuk meningkatkan hasil belajar.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Pengembangan media monopoli ini termasuk ke dalam kawasan teknologi pembelajaran yakni dalam kawasan pengembangan dengan sub domain media cetak. Media monopoli ini dipilih dan dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemilihan media. Media ini di desain sesuai dengan variabel desain pesan pengembangan media demi kenyamanan pemakai yakni siswa dan guru. Penggunaan media ini termasuk kedalam pola pembelajaran guru dengan media, yang dimana kedudukan guru dan media adalah sama. Agar pembelajaran lebih efektif hendaknya dalam proses pembelajaran siswa dapat berinteraksi dengan media visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan data agket yang di peroleh ahli materi 1 dengan PSA 3,4 kategori

sangat baik, ahli materi 2 dengan PSA 3,3 kategori sangat baik, ahli media 1 dengan PSA 3,7 kategori sangat baik, ahli media 2 degan PSA 3,7 kategori sangat baik, dan data dari angket siswa dengan perhitungan PSP 91,55 disimpulkan bahwa media monopoli layak dalam pemelajaran tentang kesejarahan kerajaan Hindu Budha dan Islam kelas V MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan

2. Hasil belajar siswa mempunyai pengaruh pada penggunaan media dan tidak menggunakan media dengan data yang diperoleh $d.b = N-1 = 38$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t -hitung adalah 8,46, apabila t -tabel $< t$ -hitung, maka disimpulkan $2,04 < 8,46$. Sehingga adanya peningkatan pembelajaran tentang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

A. Saran

1. Saran pemanfaatan

Ditunjukkan untuk guru dalam memanfaatkan media monopoli yang telah dikembangkan, diantaranya :

- a. Dimanfaatkan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V.
 - b. Media monopoli ini digunakan dalam pembelajaran kooperatif atau berkelompok, yang dimana setiap kelompok terdapat 4 siswa dan maksimal 6 siswa. Dimana cara bermain monopoli tersebut dengan persaingan antar perorangan mendapatkan uang point 100 sebanyak banyaknya. Dengan demikian akan menumbuhkan kemampuan kompetitif pada siswa karena penggunaan media tersebut.
2. Saran pengembangan produk lebih lanjut
- a. Materi yang akan diterapkan dalam media perlu diperhatikan, ambil satu fokus materi yang digunakan untuk pengembangan.
 - b. Bentuk desain media harus nyaman, tidak mudah rusak ketika dibergunakan berkali-kali dan praktis untuk digunakan,
 - c. Perhitungkan jumlah kartu peradaban untuk meningkatkan hasil belajar

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1984. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raga Grafindi Prasada.
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Christchurch. 2014. *Can Playing Monopoly Enhance Learning For Property Students*. New Zealand : Queensland University of Technology
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sadiman, Arief. Raharjo dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Seels & Richey (AECT). 1994. *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Sy. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya 12
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan anak & Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya Offset : Bandung
- Putra Nusa. 2012. *Research dan Development*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mukhtar, Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta : Referensi
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan pembelajaran)*. Bandung: Satu Nusa.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Pres Jakarta.
- Nugraho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : ANDI
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cpta.
- <http://edukasi.kompasiana.com/2011/02/07/fakta-rendahnya-minat-baca-masyarakat-indonesia-338355.html>