

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI PANAKAWAN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF TEMA PENGALAMANKU UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI TEMU II KANOR BOJONEGORO

AFIFURRAHMAN , Lamidjan Hadi Susarno

Abstrak

Pembelajaran tematik integratif adalah suatu konsep baru dalam proses belajar mengajar di Indonesia. Konsep ini adalah dasar dari kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun 2013 yang lalu. Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Dalam penerapannya tidak sedikit guru yang masih mengalami kesulitan karna konsep pembelajaran ini memerlukan kreatifitas dan kemampuan dari guru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami oleh bagi siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Temu II Kanor Bojonegoro ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran tematik integratif di kelas I pada semester 1 tahun ajaran 2014/2015. Lebih dari separuh atau 14 diantara 16 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM 65-70. Untuk membantu memecahkan permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran tersebut dibutuhkan sebuah media untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami pelajaran. Berdasarkan alasan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media monopoli panakawan yang layak dan efektif untuk siswa kelas I pada pembelajaran tematik integratif tema 5 pengalamanku dengan sub tema 1 pengalaman di sekolah.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D menurut Sugiono. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan tes. Analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui hasil perbandingan pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil ujicoba validasi kelayakan media monopoli Panakawan oleh ahli materi memperoleh hasil persentase 93,75% termasuk kategori sangat baik dan hasil presentase dari ahli media adalah 91.25% termasuk kategori sangat baik. Sedangkan hasil dari *post-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan analisis data uji tes diperoleh t_{hitung} adalah 4,121 dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,110$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Cetak, Monopoli Panakawan, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik.

Abstract

Integrative thematic learning is a new concept in the learning process in Indonesia. This concept is the basis of the new curriculum which was implemented in 2013 ago. Integrative thematic learning is an learning that integrates some basic competence of several subjects into one theme. In practice many teachers who are still having trouble because the concept of learning requires creativity and the ability of teachers to make learning becomes interesting and easily understood by the students.

Based on preliminary studies in SDN Temu II Kanor Bojonegoro found the problem is the low grade of learning outcomes in thematic integrative learning in 1st class in the first semester of the academic year 2014/2015. More than half, or 14 among 16 students gain values less than KKM 65-70. To help solve the learning problems required a media to help students to more easily understand the lesson. Because of that the goal of this research is to produce a media monopoly Panakawan viable and effective for 1st class student in thematic integrative learning in theme 5 about experiences with first sub-themes about the school experience.

This development using a development model of R & D by Sugiono. The type of data used are qualitative and quantitative. Data collection methods used were interviews, observation and tests. Data analysis aims to determine the results of the comparison on the results of student learning control class and experimental class. Results of the validation test feasibility of monopoly Panakawan media by experts of material gain percentage yield 93.75% are very good and the result is the percentage of media experts 91.25% are very good. While the results of the pot-test and post-test conducted on classroom control and class experiments using test data analysis obtained was 4,121 tests using t-test distribution table with a significance level of 5% was obtained = 2.110, so H_0 rejected and H_a accepted.

Keywords : Development, Print Media, Monopoly Panakawan, Learning Outcomes, Thematic Learning.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 atau biasa disebut K13 merupakan konsep baru dalam mewujudkan pendidikan

Indonesia yang lebih baik. K13 merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Saat ini dunia

pendidikan di Indonesia sedang berada dalam masa transisi dari kurikulum KTSP 2006 ke kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013, artinya ada sebagian siswa dari berbagai pelosok Indonesia yang masih menjalani kurikulum lama (KTSP) dan ada juga sebagian yang sudah menjalani K13. Untuk sebagian besar Sekolah Negeri, K13 sudah tidak asing lagi karena sebagian sekolah tersebut sudah menerapkannya sebagai sekolah percontohan.

Kurikulum ini menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif. Menurut Ibnu Hajar (2013:21) pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Tema yang dipilih dalam pembelajaran tematik integratif berkenaan dengan alam dan kehidupan manusia. Untuk kelas I, II, dan III, keduanya merupakan pemberi makna yang substansial terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni-Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Di sinilah Kompetensi Dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diorganisasikan ke mata pelajaran lain memiliki peran penting sebagai pengikat dan Pengembang Kompetensi Dasar mata pelajaran lainnya.

Pada intinya K13 adalah sistem pengajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi dalam aspek sikap (afektif), kecerdasan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Jadi K13 ini meninggalkan gaya belajar konvensional seperti guru memberikan penjelasan di depan kelas, lalu murid menyerap ilmu yang guru berikan. Gagasan dalam K13 adalah siswa dibimbing agar lebih proaktif dalam proses pembelajaran tidak hanya pasif menerima penjelasan guru di kelas, tapi juga harus aktif belajar secara mandiri. Siswa diharapkan supaya lebih aktif di kelas, mulai belajar sendiri, lalu diskusi materi dalam kelompok, selanjutnya dipresentasikan hasilnya di depan kelas, sedangkan guru berperan sebagai mediator atau pembimbing dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam K13 seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Media pembelajaran adalah alat bantu bagi sebuah peristiwa pembelajaran yang sangat efektif bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka siswa akan lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap awal penerapan K13, menurut data dari kemendikbud ada sekitar 6.325 sekolah dari semua jenjang di seluruh Indonesia yang dijadikan sebagai sekolah percontohan dalam penerapan kurikulum baru ini. Provinsi Jawa Timur adalah provinsi dengan sekolah paling banyak dalam menerapkan kurikulum 2013 yaitu sebanyak 1.053 sekolah dari semua jenjang pendidikan (Kemendikbud, 2014). Dari seluruh Daerah yang ada di Indonesia, khususnya di Jawa Timur, menurut mantan Wakil Presiden RI Bapak Boediono, beberapa sekolah di kabupaten Bojonegoro sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan baik, akan tetapi di Daerah Bojonegoro ini ada beberapa sekolah yang masih kesulitan dalam menerapkan kurikulum 2013 sehingga berdampak pada nilai siswa yang menurun (Wijaya, 2014). Oleh karena itu daerah ini menarik untuk dijadikan tempat penelitian.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Oktober sampai November 2014 di Sekolah Dasar Negeri Temu II Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro. Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 sudah diberlakukan pada seluruh kelas mulai kelas I sampai kelas IV. Untuk kelas I pelajaran dibagi dalam berbagai tema yang dipelajari dalam waktu 1 bulan, dalam setiap tema terdiri dari subtema yang diajarkan dalam kurun waktu 1 minggu. Dimana setiap harinya terdiri dari 2 jam pelajaran dengan waktu 40 menit dalam setiap 1 jam pelajaran.

Uraian yang dipaparkan sebelumnya diperkuat oleh hasil wawancara dengan Guru Kelas I dan juga dengan kepala Sekolah SDN Temu II Kanor Bojonegoro. Dari hasil wawancara ditemukan masalah pembelajaran pada hasil belajar serta kegiatan belajar mengajar kelas I (satu). Proses pembelajarannya pun dirasa sulit dikarenakan guru dituntut untuk dapat membimbing siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, padahal guru sudah terbiasa mengajar dengan kondisi dimana guru yang aktif dan siswa cenderung pasif, guru menjelaskan dan siswa menyerap penjelasan tersebut. Hasil sampel observasi menyatakan bahwa dari 16 siswa kelas I rata-rata hanya 2-5 siswa yang mendapatkan nilai yang sesuai Standard Ketuntasan Minimal dalam setiap Mata Pelajaran (lihat Lampiran 5 hal. 79). Standard Ketuntasan Minimal dari semua mata pelajaran di sekolah tersebut rata-rata adalah 65-70. Mereka yang mendapat nilai dibawah Standard Ketuntasan Minimal harus melakukan *remedial* untuk memperbaiki nilai mereka padahal waktu pembelajaran sangat terbatas.

Proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan K13 sangat berbeda dengan kurikulum KTSP, dimana guru dituntut untuk membimbing siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, selain itu tidak adanya mata pelajaran dalam K13 membuat siswa dan juga guru bingung sedang mengajar dan belajar apa, ditambah lagi tidak adanya media pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Sehingga hal ini berdampak pada perolehan nilai siswa. Oleh karena itu solusi untuk mengatasi masalah belajar di sekolah ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan guru serta fasilitas yang dimiliki sekolah juga mendukung untuk diterapkannya media tersebut.

Permainan banyak digunakan sebagai media belajar alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep siswa dan memperbaiki sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Permainan yang digunakan sebagai media belajar dapat merupakan hasil adaptasi dari permainan yang telah dikenal. Salah satu jenis permainan yang dapat diadaptasi menjadi media belajar adalah permainan papan, seperti papan catur, papan monopoli dan papan ular tangga. Sebuah penelitian tentang penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran telah dilakukan oleh sekelompok mahasiswa Universitas Brawijaya sebagai media pembelajaran untuk K13 (Dewi, dkk. 2014).

Permainan monopoli memiliki komponen yang paling banyak daripada permainan papan yang lain. Komponen-komponen yang ada sangat potensial untuk dimodifikasi dengan memasukan konsep yang akan dikenalkan kepada siswa. Permainan monopoli juga dapat melatih anak dalam berkompetisi dan berkomunikasi seperti yang dikemukakan Moursund (2009) bahwa:

“In some of the games, each player plays as an individual, competing against other individuals playing the game. This is typical in board games such as Monopoly. The rules of the game allow some sort of communication among the two or more members of a team in such a game. Often the allowable communication is quite limited, and part of the process of learning the game is learning how to communicate effectively subject to severe restrictions”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat menciptakan interaksi sosial. Interaksi sosial tersebut sangat mendukung proses penanaman nilai-nilai seperti yang ditekankan pada K13 yaitu tentang pendidikan karakter. Dengan demikian, siswa akan memperoleh pengetahuan sekaligus pendidikan karakter pada saat pembelajaran tematik melalui permainan monopoli. Oleh sebab itu, modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran tematik harus dilakukan dan dilanjutkan dengan uji coba untuk memastikan kegunaan terhadap produksi media.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro permainan monopoli paling diminati oleh siswa dibandingkan dengan permainan ular tangga, catur, TTS, dan UNO. Guru pun lebih *familiar* dengan permainan ini serta fasilitas sekolah juga mendukung untuk menerapkan media ini dalam kegiatan belajar mengajar yaitu adanya lemari yang nantinya bisa dipakai untuk penyimpanan media tersebut didalam kelas. Oleh karena itu permainan monopoli adalah permainan yang paling cocok untuk dijadikan media pembelajaran guna mengatasi masalah belajar di SDN Temu II Kanor Bojonegoro.

Permainan monopoli akan dikembangkan dan dimodifikasi dengan menggunakan gambar yang sesuai dengan tema yang akan di ambil pada K13 dan disajikan pada papan monopoli. Dalam penelitian ini tema tematik

yang akan diambil adalah tema 5 yaitu Pengalamanku, tema ini diambil karena observasi awal dilakukan pada semester I, dan tema ini adalah tema pertama yang akan diajarkan pada semester dua, sehingga sesuai dengan jadwal penelitian yang akan dilakukan. Selain itu monopoli ini juga akan di desain dengan memasukkan corak pewayangan didalamnya, yaitu 4 tokoh panakawan karena Desa Temu Kecamatan kanor Kabupaten Bojonegoro ini masih sangat kental dengan budaya wayang, lodruk dan sejenisnya. Harapannya, media ini juga dapat membantu masyarakat dalam mengenalkan dan melestarikan budaya Jawa kepada anak muda setempat.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pengembangan media monopoli panakawan pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SDN Temu II Kanor Bojonegoro. Media ini masih belum dikembangkan di sekolah ini. Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan dalam Proses Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro”.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Januszewski dan Molenda (2008) Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang tepat dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Definisi ini mengandung beberapa kata kunci di antaranya studi, etika praktek, fasilitas, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya (Prawadilaga, 2012:31).

Pada dasarnya teknologi pendidikan berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar. Dengan teknologi pendidikan 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 (Warsita, 2008:20).

Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang direncanakan (*by design*) dan sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*). Sumber belajar yang direncanakan (*by design*) adalah semua sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai “komponen” sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal, sedangkan sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*) adalah sumber-sumber yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan digunakan untuk keperluan belajar. Salah satu contoh

dari sumber belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai hubungan erat dengan teknologi pendidikan, yaitu media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang telah direncanakan (by design).

Kawasan teknologi pendidikan 2004 terdiri dari 3 komponen, yakni: menciptakan, menggunakan, dan mengelola. Pada tahap menciptakan sama halnya dengan kawasan pengembangan yaitu pembuatan media-media pembelajaran yang sesuai dengan proses dan sumber belajar. Menggunakan sama halnya dengan kawasan pemanfaatan yaitu aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Pengelolaan yaitu pengendalian proses dan sumber belajar yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

1. Monopoli Punakawan

a. Pengertian

Monopoli adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran hartanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk membalikkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperolehi dengan balingan dadu tadi

b. Sejarah

Sejarah permainan monopoli boleh dituruti seawal tahun 1900-an. Dalam tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mempatenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebahagian daripada ide ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai The Landlord's Game (Permainan Tuan Punya Tanah), dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian.

c. Papan permainan

Papan klasik Monopoli mempunyai 40 petak, dengan 28 hartanah, 3 petak dugaan, 3 petak petak masyarakat, satu petak "Cukai", satu petak 'cukai Pendapatan' satu petak "Jalan", satu petak "Penjara" satu petak "Perkir Percuma" dan satu petak lagi "Pergi ke Penjara".

2. Analisis Materi Mata Pelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam 2 (dua) hal, yaitu integrasi sikap, kemampuan/keterampilan dan pengetahuan dalam

proses pembelajaran serta pengintegrasian berbagai konsep dasar yang berkaitan.

Tema memberikan makna kepada konsep dasar tersebut sehingga peserta didik tidak mempelajari konsep dasar tanpa terkait dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran memberikan makna nyata kepada peserta didik. Tema yang dipilih berkenaan dengan alam dan kehidupan manusia. Keduanya adalah pemberi makna yang substansial terhadap bahasa, PPKn, matematika dan seni budaya karena keduanya adalah lingkungan nyata dimana peserta didik dan masyarakat hidup. Disinilah kemampuan dasar/KD dari IPA dan IPS yang diorganisasikan ke mata pelajaran lain memiliki peran penting sebagai pengikat dan pengembang KD mata pelajaran lainnya.

Pada semester II, tema yang akan di pelajari oleh kelas I SD terdiri dari tema 5: pengalamanku, tema 6: Lingkungan sehat, bersih dan asri, tema 7: benda, tanaman, dan binatang di sekitarku, dan tema 8: peristiwa alam. Setiap tema terdiri dari 4 subtema, dan setiap subtema diajarkan dalam waktu 1 minggu, dengan 2x jam pelajaran setiap harinya dan 1 Jam belajar SD adalah 40 menit.

METODE PENGEMBANGAN

Dalam mengembangkan media pembelajaran, metode pengembangan diperlukan oleh pengembang sebagai acuan, agar dalam memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran dapat mencapai tujuan, serta dapat memperoleh hasil yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah melalui prosedur yang telah ditetapkan dalam model pengembangan yang sudah ditetapkan, dan dalam menentukan suatu model pengembangan haruslah menyesuaikan dengan karakteristik media yang akan dibuat.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Research and Development (R&D), yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Menurut Sugiyono (2010:408) langkah-langkah penelitian dan pengembangan ada sepuluh langkah sebagai berikut : (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi massal.

Pada penelitian ini produk akan diujicobakan pada kepada dua ahli materi dan dua ahli media, untuk mereview hasil produk, setelah direview produk akan direvisi berdasarkan saran dari kedua ahli materi dan ahli media. Dan selanjutnya akan di uji cobakan kepada siswa untuk melihat hasil tanggapan para siswa.

Data yang diambil untuk pengembangan media monopoli panakawan menggunakan observasi model scanning dan wawancara terstruktur. Untuk wawancara terstruktur daftar pertanyaan disusun dengan jawaban

alternatif, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban atau lebih dari alternatif yang sudah disediakan. Wawancara yang digunakan ialah angket bergradasi atau berperingkat satu sampai empat, sehingga skoring atau penilaian angket adalah sebagai berikut:

Untuk pilihan jawaban :

- Sangat Setuju = 4
- Setuju = 3
- Kurang Setuju = 2
- Tidak Setuju = 1

Pada tahapan analisis deskriptif menggunakan Teknik Perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek) dengan menggunakan rumus :

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

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini menggunakan empat kategori yang sesuai tolak ukur penilaian. Rentang prosentase dibagi dua yakni:

1. 80 % - 100 % = Baik Sekali
2. 66 % - 79 % = Baik
3. 56% - 65% = Cukup
4. 40% - 55% = Kurang (arikunto, 2008:245)

Data yang diambil dalam penelitian ini ada kelompok lain yang tidak mendapat eksperimen tetapi ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain tersebut merupakan kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Hal ini diperoleh dari perlakuan yang sudah diketahui secara pasti dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Control group pre-test – post-test* dan digambarkan sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	X	O ₄

Keterangan:

E adalah kelompok eksperimen

K adalah kelompok kontrol

O₁ adalah pretest pada kelas eksperimen

O₃ adalah pretest pada kelas kontrol

O₂ adalah posttest pada kelas eksperimen

O₄ adalah posttest pada kelas kontrol

(Arikunto, 2010: 125)

Dalam desain ini pengembang membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan pre-test dengan post test

Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sample

d.b. : ditentukan dengan N-1

HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

Pengembangan media yang telah disesuaikan dengan prosedur pengembangan model pengembangan Research and Development (R&D) menurut Sugiyono (2010), dan diperoleh data beserta hasil produk pengembangan media monopoli panakawan. Berikut ini adalah uraian langkah-langkah pengembangan media monopoli panakawan:

1. Potensi Dan Masalah

Tahapan awal pengembangan media monopoli panakawan ini dilakukan dengan cara observasi langsung ke SDN Temu II Kanor Bojonegoro. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perlu tidaknya media yang dapat menunjang pada proses pembelajaran tematik integratif kelas I tema 5 yaitu Pengalamanku yang mana media tersebut sesuai dengan kondisi siswa serta lingkungan sekitarnya yaitu media monopoli panakawan.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, data yang diperoleh dengan cara:

a. Wawancara

Pengumpulan informasi dilakukan dengan proses wawancara dengan guru Kelas I secara langsung. Selain itu wawancara juga akan dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kevalidan materi yang dipakai dalam media serta memperoleh kritik dan saran untuk penyempurnaan dan kelayakan produk media yang akan diproduksi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal yang berupa silabus pembelajaran, RPP, buku paket, daftar nilai dan daftar nama siswa.

3. Desain Produk

Tahapan untuk mendesain produk ini adalah:

a. Merumuskan Butir Materi

Pada langkah ini pengembang merumuskan butir-butir materi yang kemudian dirumuskan bersama

ahli materi. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui bahan apa saja yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa agar tujuan dapat tercapai. Butir materi harus ditentukan dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan.

Materi yang disajikan harus dapat menarik peserta didik khususnya siswa kelas I, dengan cara tersebut akan dapat memperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Dalam mengembangkan materi pembelajaran ini harus melakukan konsultasi dengan ahli materi.

b. Pra Produksi

Sebelum melakukan produksi Monopoli Panakawan maka diperlukan sebuah sketsa desain dari media yang akan diproduksi. Uji coba sketsa desain merupakan tolak ukur keberhasilan sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan cara konsultasi kepada ahli materi mengenai materi yang akan disajikan dalam media Monopoli Panakawan dan konsultasi kepada ahli media mengenai media yang akan diproduksi

c. Produksi

Pada langkah produk awal, pengembang memproduksi media monopoli panakawan sesuai dengan sketsa desain yang telah dibuat. Dalam desain produk media monopoli panakawan terdapat lima komponen yang harus dirancang desainnya yaitu papanmonopoli, bidak monopoli, kartu permainan, bahan penyerta, dan buku ensiklopedi mini tentang panakawan.

4. Validasi Desain

Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis dan pertimbangan logis dari para ahli, selanjutnya dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil *desk evaluation* tersebut.

Kegiatan validasi melakukan evaluasi terhadap produk awal pengembangan dan dievaluasi oleh para review ahli ini menggunakan reviewer ahli materi dan reviewer ahli media.

5. Perbaikan Desain

a. Revisi Ahli Materi

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli materi terdapat masukan tentang materi pada media monopoli panakawan

b. Revisi Ahli Media

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media terdapat masukan tentang media pada media monopoli panakawan tema pengalamanku

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan produksi media monopoli panakawan melalui revisi ahli materi dan media. tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kelayakan media berdasarkan respon siswa. Uji coba produk ini dilakukan pada 2 kelompok yang terdiri dari 32 siswa, 16 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa sebagai kelompok kontrol.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba pada perorangan dan kelompok kecil hasil analisis rata-rata setiap variabel menunjukkan bahwa media monopoli panakawan tidak perlu dilakukan revisi.

ANALISIS DATA

Dalam tahap ini, data diperoleh dari hasil observasi siswa dan hasil tes siswa. Hasil dari analisis data ini digunakan untuk hasil kesimpulan dari produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *t-test* diperoleh nilai atau $t_{hitung} 4.121 > t_{tabel} 2.110$. Harga t selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = n-1 = 16-1 = 15$. Dengan $dk = 15$ dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5% maka $t_{tabel} = 2.110$. Harga t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai *post test* kelompok control dengan nilai *post test* kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen nilainya lebih meningkat dan terbukti bahwa pengembangan media monopoli Panakawan pada pelajaran tematik integratif untuk siswa kelas I di SDN Temu II Kanor Bojonegoro dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, bahwa bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan dan mengalami peningkatan setelah menggunakan media monopoli Panakawan pada pelajaran tematik integratif untuk siswa kelas I di SDN Temu II Kanor Bojonegoro.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memperbesar manfaat hasil penelitian.

1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media monopoli panakawan yang telah dikembangkan, dapat dimanfaatkan dalam:

a. Kegiatan pembelajaran pada materi pembelajaran tematik integratif pada tema pengalamanku sub tema pengalaman di sekolah untuk siswa kelas I.

b. Untuk mendapatkan hasil yang baik, guru menghubungkan materi pembelajaran dengan

materi sebelumnya sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.

2. Desiminasi (Penyebaran)
Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media monopoli panakawan untuk pembelajaran tematik integratif tema 5 pengalamanku. Apabila media ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukan identifikasi serta analisis kebutuhan, karena setiap lembaga memiliki karakteristik siswa dan permasalahan yang berbeda. Jadi, apabila dalam analisis kebutuhan, karakteristik dan data yang sama maka, media ini dapat digunakan di sekolah lain.
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
 - a. Pengembangan produk lebih lanjut dari media monopoli panakawan ini dapat dibuatkan bahan evaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini dalam pembelajaran
 - b. Dapat juga dikembangkan lembar kerja siswa (LKS) dan ringkasan materi pembelajaran dari media ini.
 - c. Untuk pengembangan lebih lanjut, hendaknya dalam pengembangan media monopoli panakawan, harus memperhatikan ketepatan materi dan tujuan pembelajaran. Sebelum media ini disebarluaskan harus diadakan analisis kembali untuk melihat kualitas media sehingga media lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Arthana, I Ketut P. & Damajanti, K.D. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya

Syaiful, Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinneka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rinneka Cipta

Ezmir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta : Rajawali Press

Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Jogjakarta: Diva Press

Hanaffin, Michael J. and Kyle L. Pack. 1998. *The Design, development, and Evaluation of Instruksional Software*. London: Macmillan Publishing Company.

Haryanto, S. 1988. *Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan

Januszewski, & M. Molenda 2008, *Educational Technology: A Definition with Commentary* New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.

Kemendikbud RI. 2013. *Seri Tematik Pengalamanku*. Jakarta: Yudhistira

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Moursund, D. 2009. *Introduction to using Games in Education a Guide for Teachers*. Eugene: Information Ag Education.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press

Prawiradilaga, D.S. 2012. *Wawasan teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sadiman, Arief dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Barbara dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran Devinisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta

Sudjana, Nana, dkk. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudijono, Anas (2009). *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suparno, Paul. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher

Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Tim. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa Press

Tim. 2012. *Dokumen Kurikulum 2013* Jakarta: Kemendikbud

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Wijaya, Ahmad. 2014. *Wapres: Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Bojonegoro Bagus*, (Online), (www.antarajatim.com/lihat/berita/131664/wapres-pelaksanaan-kurikulum-2013-di-bojonegoro-bagus, diakses 17-10-'14)

Wulandari, dan Sukirno 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Student Team Achievement Division berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Goden tahun Ajaran 2011/1012*. Jurnal Pendidikan Indonesia. X (2), 135-161.