

## MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATERI JENIS PENGELOMPOKAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR

Faza Fathimah Az Zahra

PGSD FIP UNESA (fazazhr@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini adalah mengembangkan media monopoli strategi pengelompokan hewan (monster kawan). Alasan peneliti melakukan penelitian dan pengembangan ini adalah metode pembelajaran yang diterapkan guru membuat siswa bosan dan ramai serta keterampilan berpikir kritis siswa yang masih kurang. Selain itu media yang digunakan kurang menarik minat siswa dalam belajar dan kurang menjangkau seluruh siswa. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran materi pengelompokan hewan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kevalidan media monster kawan dan (2) kepraktisan monster kawan dan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah kevalidan media diperoleh persentase sebesar 80% pada validasi media dan 81,25% pada validasi materi. Kepraktisan media dikatakan sangat valid pada data pertanyaan yang ditujukan kepada validator..

**Kata Kunci:** media pembelajaran, monopoli, keterampilan berpikir kritis.

### Abstract

*This research is developing a monopoly media strategy of grouping animals (monster kawan). the reason researchers conducted this research and development are the learning methods used by the teacher have been used to often so students feel bored quickly, crowded and critical thinking skills of students are still lacking. In addition, the media used are less attractive to students in learning and cannot reaching all students. This is why researcher to develop alternative media that can be used by teachers and students in the learning materials of grouping animals. This research and development also aims to find out the (1) validity and (2) practicality of monster kawan media. This research uses Borg & Gall's development model. The results of this research are the validity of the media, 80% in media validation and 81,25% in theory validation. Practicality of the media is very valid, according to questions raised for validator.*

**Keywords:** learning media, monopoly, critical thinking skills.

### PENDAHULUAN

Dalam tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPA) di Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Dasar, berpikir kritis menjadi salah satunya. Berpikir kritis adalah suatu keterampilan berpikir berdasarkan pemikiran diri sendiri yang didasarkan pada masalah apa yang mereka hadapi serta bagaimana menemukan dan menerapkan solusi yang telah ditentukan.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah bergantung pada guru dan siswanya. Pada jenjang Sekolah Dasar, terdapat beberapa ilmu pengetahuan atau biasa disebut mata pelajaran, salah satunya adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berperan penting untuk menumbuhkan karakter siswa agar berpikir secara kritis, berpikir secara kreatif, berkomunikasi dan bekerja sama, sesuai dengan perkembangan pendidikan. Pembelajaran IPA merupakan cara individu untuk menguasai dan mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hampir seluruh negara berkembang berupaya membenahi

pendidikannya termasuk negara kita, Indonesia (Smart Teaching, 2018:93).

Jika dilihat pada fakta yang ada, pembelajaran IPA masih berkiblat pada hasil belajar, yakni pencapaian nilai ujian/tes. Sehingga dalam pembelajaran IPA diperlukan proses atau kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan nyata sehari-hari. Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang baiknya difasilitasi media pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut memerlukan media agar proses belajar lebih efisien dan mudah dimengerti oleh siswa. Selain hal itu, diperlukan cara yang dapat menarik minat belajar siswa dalam suatu proses kegiatan belajar, salah satunya menggunakan media pada pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk membantu dalam proses belajar yang berguna untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dan dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih aktif dan efektif.

Media pembelajaran banyak sekali jenisnya, permainan dan simulasi adalah salah satu contoh dari media proyeksi (Ade dan Santi, 2013). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa media permainan adalah efektif jika diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu pendapat para ahli juga mendukung peneliti untuk memilih jenis penelitian menggunakan media permainan. Menurut Piaget (dalam M. Fadlillah 2017:12) bermain adalah sarana utama anak untuk belajar, karena dengan bermain meskipun dilakukan berulang-ulang tetap memicu keceriaan dan kepuasan. Dengan adanya media permainan, siswa tidak hanya bermain namun juga mendapatkan ilmu/materi yang disisipkan dalam media tersebut.

Observasi awal dilaksanakan pada 25 Juli 2019 di SDN Banyu Urip VI Surabaya pada kelas IVA dan IV B pada 15 Agustus 2019 selama 1 minggu pada setiap kelas tersebut. Peneliti melakukan observasi pada saat mata pelajaran IPA. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru kelas IV SDN Banyu Urip VI Surabaya belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Saat itu media yang digunakan adalah power point sehingga permasalahan yang muncul di kelas adalah siswa mudah bosan, ramai serta tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung.

Pada kenyataannya, sebenarnya media power point memiliki banyak sekali kelebihan sehingga sering digunakan dalam pembelajaran, diantaranya praktis dan mudah dibawa, dapat digunakan berulang kali, guru tidak perlu banyak menerangkan, pesan/ informasi yang mudah dipahami karena disajikan secara virtual, permainan warna, huruf dan animasi. Namun, tidak semua guru dapat menyajikan power point yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Serta tidak semua kelas bahkan kelas memiliki proyektor untuk menyajikan power point tersebut.

Di SDN Banyu Urip VI Surabaya, memiliki beberapa proyektor yang dapat digunakan secara bergantian pada tiap-tiap kelas. Namun, penyajian power point oleh guru tidak dapat mencakup seluruh siswa. Sehingga banyak diantara siswa yang asik bergurau dengan teman lainnya, dan materi pun tidak dapat tersampaikan secara maksimal.

Untuk mengurangi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan pada berbagai karakteristik di antaranya karakter siswa, karakter mata pelajaran, karakter dan kesesuaian media dengan materi pelajaran.

Saat observasi guru juga menyampaikan bahwa berpikir kritis siswa kelas IV SDN Banyu Urip VI Surabaya menengah ke bawah. Hal ini dikarenakan guru masih kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa kurang bersemangat dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung hendaknya memberikan kesempatan untuk siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman langsung.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah media konkret. Dalam memilih media, peneliti mempertimbangkan berbagai alasan di antaranya pembelajaran IPA baiknya menggunakan media konkret, usia siswa yang masih anak-anak adalah senang bermain dan jenis permainan yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Peneliti memilih permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran IPA. Monopoli adalah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai alat permainannya. Dimainkan oleh dua orang atau lebih yang beradu strategi sesuai aturan permainan untuk dapat memenangkannya (Juanda, 2017 dalam Evita, 2019:21).

Peneliti tertarik untuk memperbaiki masalah dalam proses belajar yang telah diobservasi dengan menggunakan media dengan bermain melalui kegiatan cocok Monopoli Strategi Pengelompokan Hewan (MONSTER KAWAN) sebagai alternatif untuk dijadikan sumber belajar oleh siswa pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan jenis hewan. Hewan yang digunakan dalam permainan ini adalah hewan yang sering dijumpai oleh siswa dari lingkungannya. Sehingga siswa memahami keseharian hewan tersebut.

Peneliti tertarik untuk memperbaiki masalah dalam proses belajar yang telah diobservasi dengan menggunakan media dengan bermain melalui kegiatan cocok Monopoli Strategi Pengelompokan Hewan (MONSTER KAWAN) sebagai alternatif untuk dijadikan sumber belajar oleh siswa pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan jenis hewan. Hewan yang digunakan dalam permainan ini adalah hewan yang sering dijumpai oleh siswa dari lingkungannya. Sehingga siswa memahami keseharian hewan tersebut.

Media permainan monopoli yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebuah media permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok oleh 6 siswa pada tiap kelompok besar dan 2 siswa pada kelompok kecil. Tujuan utama permainan monopoli pada umumnya adalah menguasai, tidak berbeda dengan tujuan permainan monopoli dalam pembelajaran yang didesain oleh peneliti. Maksudnya, siswa menguasai ilmu pengetahuan dalam permainan monopoli dengan menggolongkan jenis hewan berdasarkan pembagiannya sesuai pengetahuan yang dimiliki siswa. Dengan media monster kawan yang berbasis pembelajaran bermain atau turnamen, peneliti mengharapkan adanya pengaruh atas keterampilan berpikir kritis pada siswa Kelas IV di SDN Banyu Urip VI Surabaya.

Media permainan monster kawan merupakan suatu media pembelajaran yang terdiri dari papan kolom yang terdapat berbagai jenis hewan dan 2 jenis kartu (dana umum dan kesempatan) yang berisi pertanyaan ataupun menambah dan mengurangi poin. Dalam menjalankan permainan monster kawan menggunakan peralatan di antaranya papan permainan, bidak, dadu, kartu dana umum dan kesempatan. Tujuan dari permainan monster kawan adalah berlomba untuk menguasai petak di atas papan. Setiap kelompok kecil dalam permainan melemparkan dadu untuk memindahkan bidaknya pada

petak papan, mereka akan memiliki kartu sesuai dengan pijakan bidak pada petak papan. Namun jika sudah dimiliki oleh kelompok kecil lainnya, maka hanya lewat saja dan diberlakukan pengurangan poin. Kartu yang didapatkan akan dianalisis/didiskusikan bersama kelompok kecilnya. Mereka mendiskusikan pengelompokan hewan tersebut dari berbagai aspek. Jika pemain mendapatkan kartu dana umum atau kartu kesempatan yang berisi pertanyaan, mereka menuliskan pertanyaan dan jawabannya pada LKPD yang disediakan. Jika mendapatkan reward berupa penambahan poin dan punishment berupa pengurangan poin, siswa menuliskannya pada kolom yang tersedia di LKPD. Keunggulan pada permainan ini adalah melatih siswa untuk memiliki sikap kejujuran, kesabaran, dan kerjasama. Selain itu media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, dengan media monster kawan peneliti diharapkan dapat meningkatnya keterampilan berpikir kritis siswa. Karena untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, siswa diharuskan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, menganalisis asumsi, melakukan observasi dan membuat kesimpulan. Dalam permainan ini, siswa dituntut untuk memecahkan masalah. Siswa diharuskan mengelompokkan jenis hewan yang didapatkan berdasarkan materi yang telah dijelaskan.

Ilmu pengetahuan alam tidak memberikan semua jawaban bagi seluruh permasalahan yang ada. Dalam pembelajaran IPA, siswa dan guru harus memiliki sifat ragu – ragu, sehingga apapun kondisinya mampu melakukan perubahan tentang apa yang ada di alam dengan penemuan yang baru didapatkan (Usman, 2011:6). Salah satu jenis keterampilan dalam IPA adalah keterampilan mengklasifikasi atau mengkategorikan benda berdasarkan jenisnya.

Abrucasto (dalam Winarni, 2012) menjelaskan tujuan pendidikan IPA adalah membuat manusia menjadi kreatif, dapat berpikir kritis, serta menyadari luasnya karir. Menurut Fisher dan Scriven (1997:21) dalam (Alec Fisher, 2008:10) berpikir kritis adalah tafsiran terhadap suatu penelitian dan komunikasi, informasi pesan dan argumentasi. Berpikir kritis adalah sebuah proses dalam menemukan masalah, proses memecahkan masalah, berani mengambil keputusan, menganalisis asumsi yang ada, serta melakukan penelitian. Dengan kata lain, berpikir kritis adalah kemampuan menyatakan pendapat yang dimiliki dan mengevaluasi terhadap pendapat diri sendiri juga orang lain.

Berpikir kritis dalam IPA adalah perlunya mempersiapkan siswa agar dapat memecahkan masalah, membuat keputusan, dan tidak berhenti untuk belajar. Karena di masa yang akan datang, siswa harus menjadi orang yang mandiri yang sejalan dengan meningkatnya jenis pekerjaan yang membutuhkan pekerja handal yang memiliki kemampuan berpikir kritis (Hidayati, 2016:148).

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran monster kawan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan mengetahui kepraktisan media pembelajaran monster kawan pada materi pengelompokan hewan kelas IV SDN Banyu Urip VI Surabaya.

Penelitian ini memiliki batasan diantaranya: (1) diterapkan untuk siswa jenjang kelas IV B SDN Banyu Urip VI Surabaya (2) diaplikasikan pada mata pelajaran IPA materi Jenis pengelompokan hewan pada tema 3 “Peduli terhadap Makhluh Hidup” subtema 2 “Keberagaman Makhluh Hidup di Lingkunganku” Pembelajaran 3 (3) Kompetensi Dasar (KD) pada tema 3 “Peduli terhadap Makhluh Hidup” subtema 2 “Keberagaman Makhluh Hidup di Lingkunganku” Pembelajaran 3, adalah 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan dan 3.2 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan (4) Indikator keterampilan berpikir kritis yang digunakan berdasarkan pendapat Ennis (dalam Costa, 1985:16) diantaranya diantaranya bertanya dan menjawab pertanyaan, mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dan menentukan suatu tindakan dan (5) Hasil tes keterampilan berpikir kritis pada uji coba skala kecil dan besar tidak dapat dilaporkan, dikarenakan peneliti tidak dapat melakukan penelitian secara langsung di sekolah sesuai rencana. Hal ini dikarenakan adanya pandemi wabah covid-19 (corona virus disease 2019) yang menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara online. Maka, peneliti tidak mencantumkan keefektivitasan media pembelajaran pada rumusan masalah dan tujuan penelitian

## **METODE**

Jenis penelitian dan pengembangan ini adalah *research and revelopment* (R&D) pada bentuk pengembangan produk yang dirancang secara sistematis hingga memperoleh hasil keefisienan dan kelayakan produk. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SDN Banyu Urip VI Surabaya sebanyak 26 siswa.

Menurut Gay, Mills dan Airasian (dalam Emzir, 2013:263) penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan di sekolah, diantaranya: materi pelatihan guru, bahan ajar, tujuan, media pembelajaran dan sistem manajemen, bukan untuk merumuskan teori yang ada.

Jenis penelitian dan pengembangan digunakan karena pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah bentuk pengembangan produk (media pembelajaran) yang dirancang secara sistematis hingga memperoleh hasil kelayakan produk.

Tahap pada penelitian dan pengembangan ini mengacu pada tahapan R&D oleh Borg & Gall (1989) dalam Sugiyono (2015:409) yang telah dimodifikasi

yakni: (1) Mencari potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data informasi; (3) Desain produk monster kawan; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Produk final monster kawan.

Awal dari penelitian ini adalah adanya masalah di lingkungan SDN Banyu Urip VI Surabaya. Sekolah ini memiliki prestasi yang baik dan menonjol dalam bidang akademik maupun non akademik yang merupakan potensi dari penelitian ini. Hal ini didasarkan pada banyaknya penghargaan di sekolah dan foto video kegiatan sekolah. Masalah yang ditemukan peneliti yakni pada kegiatan pembelajaran di kelas IV A dan IV B SDN Banyu Urip VI Surabaya. Dimana guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Saat itu media yang digunakan guru adalah power point sehingga permasalahan yang muncul di kelas adalah siswa mudah bosan, ramai serta tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media monster kawan ini diharapkan dapat dilaksanakan dengan baik di SDN Banyu Urip VI Surabaya. Media ini dapat dijadikan acuan guru untuk melakukan inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran monster kawan yang diasumsikan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan studi literatur, mencari sumber dari buku dan internet. Rencana awal diperoleh peneliti dari buku tematik kelas IV revisi 2017 untuk menentukan kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan materi jenis pengelompokan hewan.

Tahap ketiga, desain produk pada produk permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV dan karakteristik materi jenis pengelompokan hewan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran monster kawan berbentuk papan. Desain pada produk permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV dan karakteristik materi jenis pengelompokan hewan. Media ini berisi materi, gambar-gambar hewan, kartu kesempatan dan dana umum yang terdapat pertanyaan, penambahan atau pengurangan poin di dalamnya. Proses pembuatan media monster kawan menggunakan program Adobe Photoshop CC 2019. Papan monopoli dicetak pada banner, kartu-kartu dicetak pada art paper, dan bidak menggunakan plastisin. Dengan bahan tersebut, peneliti mengharapkan media dapat tahan lama dan dapat digunakan pada waktu yang lama.

Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Validasi ahli materi ditujukan untuk mengetahui keabsahan materi dalam media pembelajaran monster kawan sehingga materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran. Sedangkan validasi ahli media ditujukan agar memperoleh masukan dan saran terkait desain media pembelajaran meliputi warna, tulisan,

gambar dan bahasa yang digunakan pada media. Sehingga media pembelajaran sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Untuk validator sendiri harus memenuhi syarat diantaranya: (1) lulusan S2, (2) ahli media pembelajaran maupun ahli materi pembelajaran.

Validasi dilakukan oleh dosen ahli Farida Istianah, M.Pd. selaku dosen IPA di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA.

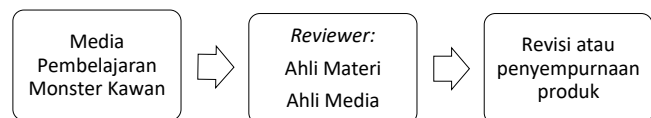
Setelah divalidasi, peneliti melakukan revisi desain sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Revisi ini dilakukan agar media yang dikembangkan lebih optimal.

Setelah melakukan revisi desain, dan telah disetujui validator maka produk layak dan siap untuk digunakan menjadi media pembelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilakukan adalah observasi lapangan, mengumpulkan data, mendesain produk/media, menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh pakar/ahli, merevisi desain dan jika telah disetujui validator maka produk menjadi produk final monster kawan.

Uji kelayakan diserahkan kepada ahli dengan menyerahkan produk media pembelajaran yang telah didesain peneliti beserta lembar penilaian dan pertanyaan yang diajukan kepada validator. Hal ini dilakukan untuk menilai layak tidaknya produk yang dikembangkan serta kritik dan saran untuk perbaikan. Berikut adalah alur desain uji coba dalam penelitian ini:

**Bagan 1. Alur Desain Uji Coba**



Subyek penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV B SDN Banyu Urip VI Surabaya pada tahun ajaran 2019-2020. Penelitian akan dilaksanakan di SDN Banyu Urip VI Surabaya yang berada di Jalan Simo Katrungan Kidul V/2 Surabaya. Peneliti melakukan penelitian di sini dikarenakan kepala sekolah dan gurunya terbuka untuk menerima saran dan inovasi pembelajaran khususnya dalam keterampilan berpikir kritis siswa

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, pertanyaan pendukung validator, observasi saat pembelajaran, respon/angket siswa, dan hasil tes saat uji coba dilakukan yang dianalisis menggunakan statistik inferensial.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran monster kawan, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berpikir kritis siswa.

Sumber data pada penelitian dan pengembangan ini diantaranya: validasi ahli materi, validasi ahli media dan pertanyaan yang diajukan kepada validator. Seluruh instrumen penelitian dan pengembangan, perangkat pembelajaran, materi, dan media dilakukan validasi oleh dosen ahli yaitu Farida Istianah, M.Pd.

Untuk mengumpulkan data pada penilaian ahli materi dan ahli media pada media monster kawan digunakan

lembar validasi. Penilaian tersebut akan dijadikan bahan peneliti untuk melakukan perbaikan pada media monster kawan. Berikut adalah kisi-kisi validasi materi dan media monster kawan.

**Tabel 1. Kisi- Kisi Validasi Materi**

Variabel	Subvariabel	Indikator
Pengembangan Media Monopoli	Pengertian yang menyeluruh	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
	Kesesuaian materi	Keruntutan materi
		Kesesuaian materi
		Tingkat kesulitan materi
		Kesesuaian soal
Standar Teknik	Tata bahasa	

**Tabel 2. Kisi- Kisi Validasi Media**

Variabel	Subvariabel	Indikator
Pengembangan Media Monopoli	Daya tarik	Tampilan
		Warna
	Kesesuaian desain Ilustrasi	Menarik perhatian
		Daya tahan
		Kesesuaian dengan keadaan yang sebenarnya

Berdasarkan instrumen validasi di atas, pada sub variabel standar teknik memiliki aspek penilaian bahasa yang mudah dipahami, mendorong rasa keingintahuan siswa, mendorong rasa keingintahuan siswa, mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri, dan mendorong siswa belajar secara kelompok adalah penilaian keterampilan berpikir kritis yang divalidasi oleh ahli.

Data hasil validasi media pembelajaran monopoli strategi pengelompokan hewan (monster kawan) dianalisis menggunakan skala likert pada tabel berikut:

**Tabel 3. Skala likert**

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

(Sumber: Sugiyono, 2015: 135)

Hasil dari validasi media monster kawan dianalisis menggunakan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah menghitung persentase validasi media, suatu media dikatakan valid jika memenuhi presentase  $\geq 61\%$ .

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil dari kepraktisan media pembelajaran, diperoleh data dari pertanyaan pendukung untuk validator. Lembar ini berisi tentang pertanyaan mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli. Penilaian tersebut akan dijadikan bahan peneliti untuk menentukan kepraktisan media yang dikembangkan. Pertanyaannya meliputi:

**Tabel 4. Pertanyaan Pendukung untuk Validator**

NO	PERTANYAAN/PERNYATAAN
1	Menurut Anda, apakah pengembangan media pembelajaran monopoli ini menarik bagi peserta didik?
2	Menurut Anda , apakah pengembangan media pembelajaran monopoli ini memudahkan peserta didik memahami konsep materi jenis pengelompokan hewan?
3	Menurut Anda, apakah pengembangan media pembelajaran monopoli ini mudah diterapkan dalam kegiatan belajar?

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah proses dan produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media monopoli ini dikembangkan dengan model oleh Borg & Gall menggunakan tahapan *research and development* ( R & D) dalam Sugiyono (2015: 409) yang telah dimodifikasi yaitu: (1) mencari potensi dan masalah; (2) pengumpulan data dan informasi; (3) desain produk monster kawan; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk; (6) produk final monster kawan. Penelitian ini tidak menggunakan langkah produksi massal yang dikemukakan oleh Borg & Gall, dikarenakan penelitian dan pengembangan ini bersifat terbatas yakni hanya untuk mengetahui kelayakan media monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan). Langkah yang digunakan peneliti pun sangat sederhana, peneliti tidak dapat melakukan uji coba media pembelajaran secara langsung di kelas. Dikarenakan adanya pandemi wabah *covid-19* (*corona virus disease 2019*) yang mengharuskan pembelajaran di sekolah dilakukan secara *online*.

Namun, peneliti juga mendapatkan data saat uji coba soal yang dilakukan di SDN Margorejo V/407 Surabaya yang dilakukan pada 10 Januari 2020. Dalam uji coba soal ini, peneliti bertujuan untuk mendapatkan hasil validitas dan reliabilitas tiap nomor soal yang akan digunakan untuk instrumen tes pada penelitian. Uji coba soal ini



memberikan hasil bahwa 4 soal pilihan ganda valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian, dan 1 soal pilihan ganda tidak valid. 4 soal isian valid dan reliabel, dan 1 soal uraian kurang valid. Serta 5 soal uraian valid dan reliabel.

Soal yang bersifat kurang valid dapat tetap digunakan dengan pertimbangan dan perbaikan pada soal. Soal tersebut terdapat 4 gambar hewan dengan perintah soal memilih dan menentukan hewan mana yang berkembangbiak dengan cara melahirkan. Pada gambar hewan ke-3 (gambar serigala) banyak siswa yang menduga hewan tersebut adalah anjing. Maka peneliti melakukan perbaikan soal dengan memberikan nama pada masing-masing hewan di bawah gambar hewan tersebut. Sedangkan pada nomor soal yang tidak valid, soal tidak akan digunakan. Dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah baik, karena memiliki karakteristik valid dan reliabel (Zulkifli Matondang, 2009:87. Vol 6 No. 1).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini terkait dengan kelayakan media yang meliputi aspek kevalidan dan kepraktisan .


Peneliti tidak dapat melakukan uji coba atau penelitian menggunakan media monster kawan di SDN Banyu Urip VI Surabaya dikarenakan adanya pandemi covid-19 (*corona virus disease*) yang mewabah di penjuru dunia. Sehingga peneliti hanya dapat melampirkan uji validitas dan reliabilitas pada hasil uji coba soal atau tes di SDN Margorejo V/407 Surabaya.





Dari sini, peneliti hanya dapat membuktikan validitas dan reliabilitas soal tanpa membuktikan keefektifan penggunaan media dengan melakukan uji coba skala besar di SDN Banyu Urip VI Surabaya.

Maka, pada tahap uji coba produk hingga tahap revisi produk dan uji coba pemakaian tidak dapat dilaporkan dikarenakan adanya pandemi covid-19 (*corona virus disease 2019*) di Indonesia bahkan dunia yang berdampak pada kegiatan sekolah yang dilakukan secara *daring/online* sehingga peneliti tidak dapat melaksanakan penelitian sesuai rencana. Sehingga setelah revisi desain adalah produk final monster kawan

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli strategi pengelompokan hewan (monster kawan) materi jenis pengelompokan hewan pada kelas IV Sekolah Dasar. Dengan hasil pengembangan berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Pengembangan Media**

No	Keterangan	Gambar
1.	Papan Monster Kawan  Media pembelajaran monopoli ini dicetak pada bahan <i>banner</i> dengan ukuran 50x70 cm.	

No	Keterangan	Gambar
2.	Kartu Petak  Kartu pada setiap petak hewan dicetak dengan ukuran 7x6 cm menggunakan bahan <i>art paper</i> . Warna pada kartu petak sesuai dengan kepala warna pada papan. Pada setiap kartu petak terdapat gambar dan 3-5 ciri-ciri khusus hewan tersebut.	
3.	Kartu Dana Umum (Depan) dan Kartu Kesempatan (Depan)  Kartu dana umum dan kesempatan dicetak menggunakan kertas bahan <i>artpaper</i> ukuran 5x 7cm. Bagian depan (gambar) dan warna kartu dana umum dan kesempatan didesain berbeda agar siswa mudah membedakan jenis kartu dana umum dan kesempatan	
4.	Kartu Dana Umum (Isi) dan Kartu Kesempatan (Isi)  Kartu dana umum dan kesempatan berisi soal untuk dikerjakan siswa pada lembar lkpd dan perintah yang harus dilakukan siswa selama permainan berlangsung.	
5.	Slide Materi ( <i>Power Point</i> )  Sebelum melakukan pembelajaran	

*Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*

No	Keterangan	Gambar
	menggunakan media permainan monster kawan, siswa diperkenalkan terlebih dahulu dengan materi jenis pengelompokan hewan. Pada power point ini akan diulas satu persatu jenis pengelompokan hewan yang disertai definisi dan gambar hewan tersebut.	

Hasil kelayakan media monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan) dapat ditinjau dari aspek kevalidan media, kepraktisan media dan keefektifan media.

Media pembelajaran dapat dinyatakan valid apabila telah dilakukan uji validasi. Media monster kawan ini divalidasi oleh ahli yang berpengalaman dan mampu dalam bidangnya. Validasi dilakukan meliputi validasi materi pembelajaran dan validasi media pembelajaran.

Validasi media monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan) dan validasi materi jenis pengelompokan hewan pada kelas IV Sekolah Dasar dilakukan oleh Farida Istianah, M.Pd. yang merupakan dosen mata kuliah IPA Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Produk ini diserahkan kepada ahli materi untuk dikoreksi dan divalidasi pada tanggal 10 April 2020. Validasi media mengacu pada instrumen validasi yang terdiri dari 11 pernyataan yang mencakup aspek daya tarik dan kesesuaian desain ilustrasi. Hasil dari validasi media dijelaskan secara rinci pada tabel berikut ini:

**Tabel 6. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor
<b>Daya Tarik</b>		
1.	Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan	4
2.	Desain media sesuai dengan konsep permainan monopoli	4
3.	Pemilihan warna dalam media	4
4.	Desain media menyajikan contoh riil hewan	4
<b>Kesesuaian Desain Ilustrasi</b>		
5.	Desain media menarik dilihat	4
6.	Pemilihan media yang unik	4
7.	Memuat integrasi konsep jenis pengelompokan hewan dan permainan monopoli	4
8.	Desain media sesuai dengan materi	4

No.	Aspek Penilaian	Skor
	jenis pengelompokan hewan	
9.	Diberi judul/ keterangan media	4
10.	Terdapat cara penggunaan/ perawatan media	4
11.	Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa	4
<b>Jumlah skor</b>		<b>44</b>

Setelah mendapat jumlah skor validasi, untuk mengetahui persentase kevalidan media digunakan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P (\%) = \frac{44}{55} \times 100\%$$

$$P (\%) = 80\%$$

Uji validasi media monopoli ini dilakukan oleh dosen ahli Faridah Istianah, M.Pd. Uji validasi yang dilakukan adalah pada materi pembelajaran dan media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi adalah sebesar 80%. Berdasarkan pendapat Arikunto (2009:35) presentase tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai materi pembelajaran dalam media monopoli. Menurut pendapatnya, kriteria hasil persentase 61% - 80% adalah dikategorikan layak/valid. Meskipun dalam kategorinya tergolong valid, namun validator memberikan saran agar dilakukan perbaikan agar hasil lebih optimal, diantaranya jenis-jenis hewan yang digunakan adalah hewan yang sering ditemui siswa di lingkungannya dan pemilihan warna sebaiknya lebih terang agar lebih menarik siswa serta huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan aspek penilaian pada hasil dari validasi media dan materi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi fungsi dari media media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) pada pembahasan sebelumnya yakni fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Karena menurut validator, media pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa, mampu mengembangkan minat siswa saat belajar, memudahkan siswa memahami materi dan menggantikan materi yang dapat berupa teks

Media monster kawan adalah media pembelajaran visual yang tidak diproyeksikan. Untuk menentukan kevalidan media visual, hal yang dapat dipertimbangkan diantaranya adalah kualitas media, efektivitas bahan yang digunakan dalam media, bentuk media, ruang, tekstur, garis dan warna yang digunakan (Arsyad, 2017:102-103). Media monster kawan ini dikatakan valid juga dapat dibuktikan pada validasi materi pada aspek penilaian 1-2 mendapatkan skor rata-rata 4 dan dikategorikan baik.

Hasil dari validasi media telah menunjukkan bahwa media dikategorikan valid, namun validator memberikan saran untuk melakukan perbaikan, diantaranya jenis-jenis hewan yang digunakan dan pemilihan warna serta huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Setelah melakukan perbaikan pada media dan disetujui validator, selanjutnya validator melakukan uji validasi pada materi pembelajaran yang digunakan dalam media. Hasil yang diperoleh adalah sebesar 81,25%. Maka, dapat dibuktikan bahwa media monster kawan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pendapat Arikunto (2009:35) terkait kriteria persentase validitas pada angka 81% - 100% adalah sangat layak. Validasi materi mengacu pada instrumen validasi yang terdiri dari 16 pernyataan yang mencakup aspek pengertian yang menyeluruh, kesesuaian materi, dan standar teknik.

Materi jenis pengelompokan hewan pada media monster kawan untuk kelas IV Sekolah Dasar dikatakan sangat valid juga dapat dibuktikan pada validasi materi pada aspek penilaian 1-3 mendapatkan skor 4-5 dengan kategori baik-sangat baik. Materi pada media monster kawan ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran yang melibatkan kegiatan siswa secara langsung, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan belajar berkelompok dan berdiskusi. Dengan belajar dan bermain bersama kelompok, dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif. Hal ini dapat dibuktikan pada validasi materi bahwa dengan media monster kawan dapat mendorong terjadinya interaksi siswa yang mendapatkan skor 5 dengan kategori sangat baik.

Hasil dari validasi materi dijelaskan secara rinci pada tabel berikut ini:

**Tabel 7. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>Pengertian yang Menyeluruh</b>		
1.	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
2.	Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	4
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
4.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	4
<b>Kesesuaian Materi</b>		
5.	Kesesuaian konsep jenis pengelompokan hewan	4
6.	Kesesuaian konsep monopoli	4
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4
8.	Media monster kawan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4
9.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4

No	Aspek Penilaian	Skor
10.	Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	4
11.	Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
<b>Standar Teknik</b>		
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
13.	Mendorong rasa keingintahuan siswa	4
14.	Mendorong terjadinya interaksi siswa	5
15.	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	4
16.	Mendorong siswa belajar secara kelompok	4
<b>Jumlah skor</b>		65

Setelah mendapat jumlah skor validasi, untuk mengetahui persentase kevalidan materi digunakan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P (\%) = \frac{65}{55} \times 100\%$$

$$P (\%) = 81,25$$

Dari hasil validasi ahli materi ini, diperoleh persentase sebesar 81,25%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (Arikunto, 2009:35), sehingga menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan) materi jenis pengelompokan dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi media dan materi dapat disimpulkan bahwa media monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan) adalah valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dinyatakan Fatkhan (2017), media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki kualitas tampilan yang menarik, memberikan pengalaman bagi siswa, memiliki ciri khas, mudah digunakan dan membuat hasil belajar meningkat. Serta menurut Azhar Arsyad (2017:10), media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Media ini juga mampu untuk meningkatkan berpikir kritis siswa, hal ini berdasarkan hasil validasi materi pada aspek penilaian bahasa yang digunakan mudah dipahami, mendorong rasa keingintahuan siswa, mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri, mendorong siswa belajar secara kelompok mendapat skor 4 dengan kategori relevan/baik, dan pada aspek mendorong terjadinya interaksi siswa mendapat skor 5 dengan kategori sangat baik.

Meskipun menurut persentase validasi media dan materi dinyatakan valid dan sangat valid, validator tetap menyarankan perbaikan agar media menjadi lebih optimal.



Di bawah ini adalah revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan saran yang diberikan oleh validator.

**Tabel 8. Revisi Media**

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
	Menggunakan hewan-hewan yang biasa ditemui di lingkungan sekitar dan mudah dikenali siswa.	
2.		
	Memilih warna yang lebih terang dan desain kartu kesempatan dibedakan dengan kartu dana umum	

Kepraktisan media didasarkan pada pertanyaan pendukung untuk validator dan observasi keterampilan berpikir kritis siswa terhadap penggunaan media monster kawan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media, baik saat uji coba produk skala kecil dan skala besar.

Peneliti memberikan 3 pertanyaan pendukung kepada validator ahli media dan ahli materi. Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan pendukung yang diajukan kepada validator pada 13 April 2020, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran monopoli menarik bagi siswa, media pembelajaran monopoli memudahkan peserta didik memahami konsep materi jenis pengelompokan hewan dan media pembelajaran monopoli mudah diterapkan dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhar (2012:29) yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa media pembelajaran adalah dapat mengurangi keterbatasan guru untuk menyampaikan materi, karena dengan adanya media pembelajaran, guru tidak terlalu banyak memberikan penjelasan secara verbalistik. Maka dapat disimpulkan bahwa media monster kawan dinyatakan sangat praktis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari pertanyaan pendukung yang diajukan kepada validator dijelaskan secara rinci di bawah ini:

**Tabel 9. Pertanyaan Pendukung Validator**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pengembangan media pembelajaran monopoli ini menarik bagi peserta didik?	Iya media pembelajaran monopoli ini menarik bagi peserta didik

2.	Apakah pengembangan media pembelajaran monopoli ini memudahkan peserta didik memahami konsep materi jenis pengelompokan hewan?	Iya media pembelajaran monopoli ini memudahkan peserta didik memahami konsep materi jenis pengelompokan hewan
3.	Apakah pengembangan media pembelajaran monopoli ini mudah diterapkan dalam kegiatan belajar?	Iya media pembelajaran monopoli ini mudah diterapkan dalam kegiatan belajar

Berdasarkan hasil kepraktisan media monster kawan di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan jawaban pada point 2 bahwa media yang dikembangkan memudahkan peserta didik memahami konsep materi jenis pengelompokan hewan. Ketika siswa memahami konsep materi, maka siswa telah melakukan kegiatan berpikir. Semakin besar pemahaman siswa pada materi maka semakin tinggi pula keterampilan berpikir kritis siswa. Dan semakin tinggi kemampuan berpikir kritis siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa (Rachmadtullah, 2015).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media monopoli strategi pengelompokan hewan (monster kawan) dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dinyatakan valid oleh validator Farida Istianah, M.Pd. Hal ini dibuktikan pada validasi media mendapatkan persentase sebesar 80% dengan kategori valid dan validasi materi sebesar 81,25% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan) dinyatakan sangat praktis dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini berdasarkan pada pertanyaan yang diajukan kepada validator yakni media bersifat menarik, memudahkan pemahaman siswa dan mudah diterapkan dalam pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran bagi penelitian selanjutnya, diantaranya: dapat menggunakan media monopoli untuk materi jenis pengelompokan hewan dengan hewan yang biasa ditemui siswa di lingkungan sekitar dan menggunakan desain dengan warna yang lebih terang untuk menarik minat siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Costa, A.L. 1985. *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*. Virginia: ASCD.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Fisher, Alec. 2007. *Critical Thinking An Introduction*. Inggris: Cambridge University Press
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (<http://repo.iaintulungagung.ac.id/8590/5/BAB%20II.pdf>, diakses 04 Oktober 2019).
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. (<http://digilib.unimed.ac.id/705/1/Validitas%20dan%20reliabilitas%20suatu%20instrumen%20penelitian.pdf>, diakses 04 Oktober 2019).
- Norriqqa, Hidayati. 2016. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran IPA*. (<http://www.s2ipa.unlam.ac.id>, diakses 04 Maret 2020).
- Rachmadtullah, Reza. 2015. *Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah*. (<https://media.neliti.com/media/publications/119343-ID-kemampuan-berpikir-kritis-dan-konsep-dir.pdf>, diakses 23 Mei 2020).
- Rakhmayanti, Evita. 2018. *Skripsi Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Permata Puri Media
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

