

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DALAM PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
KELAS VI SDN TANAMERA I**

Miftah Arif Rohman

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
miftah.arif.rohman@gmail.com

Dra. Siti Mutmainah, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sitimutmainah67@yahoo.com

Abstrak

Media permainan monopoli adalah suatu media yang dibuat dari permainan monopoli. Dengan kata lain, media ini berupa permainan monopoli yang isi dan beberapa aturannya sudah diubah dan disesuaikan dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas, efektivitas, dan respon siswa setelah menggunakan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas dan keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan berupa permainan monopoli yang dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dibuat dengan delapan langkah, yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat ukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes/uji coba, revisi, dan naskah siap produksi.

Setelah melewati beberapa tahap pengembangan, validasi dari ahli media dan materi dan uji coba terbatas produk yang dilakukan di kelas VI SDN Tanamera I, maka dapat diketahui kualitas, efektivitas, serta respon siswa. Dari proses penelitian diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Ditinjau dari segi kualitas, media permainan monopoli mendapatkan persentase sebesar 67,2% dari ahli materi sedang dari ahli media memperoleh persentase sebesar 75%. Jadi, media ini memiliki kualitas yang baik. 2) Dari segi keefektifitasan, terdapat dua aspek penilaian yakni dari soal tes dan observasi aktivitas siswa. Nilai rata-rata pada soal tes sebelum 46,75, sedangkan pada tes sesudah 78,92. Terjadi perbedaan signifikan antara tes sebelum dan sesudah menggunakan media. Dari hasil observasi pertemuan pertama menunjukkan persentase 69,64%, sedangkan pada pertemuan ketiga 83,93%. Jadi, dapat dikatakan bahwa media permainan monopoli ini efektif. 3) Respon siswa setelah menggunakan media permainan monopoli ini mendapat persentase 100%.

Dari hasil analisa yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media permainan monopoli ini layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

Kata Kunci: media pembelajaran dan permainan monopoli

Abstract

Media of monopoly game is a media that is made of monopoly game. In other word, this media is different from the originally monopoly game, because it rule has changed with standard competence, basic competence and the learning purpose.

This research aimed to know the quality, the effectiveness, and the student response after using this media to improve their ability in the art lesson.

The research method is research and development/R&D. This research method used to produce a product and examine quality and effectiveness the product. This prduct output is monopoly game that developed and used for produce media of learning. This research is made of eight steps, those are the identification of needing, the formulation of purpose, the formulation of materials point, the formulation of result measurement, the media script writing, the experiment, the revision, and the script production.

After doing some elaborations, the validation from media expert and material expert and after doing experiment the limitation product in fifth grade of SDN Tanamera I, so we can know the quality, the effectiveness, and the students response of this media. In this process we can know the results are: 1) the quality, this media has percentage 67, 2% from material expert whereas from media expert it has percentage 75%. So, this media has good quality. 2) The effectiveness, is there two aspects scoring, these are from the questionnaire and the observation students activity. The subjection mean from questionnaire is 46,75 in the pre test before using the media monopoly game, but in the post test after using media

monopoly game is 78,92. It has differences result between pre test and post test. The observation result in the first meeting has percentage 69,64% and in the third meeting has percentage 83,93%. So, this media is effectiveness to teach this lesson. 3) The students response after using this media is very enthusiastic in this lesson, their response are 100%.

From the analysis, we can conclude that this media of monopoly game is suitable for teaching art lesson.

Keywords: the media of learning and monopoly game.

PENDAHULUAN

Beberapa faktor penting yang memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar siswa di sekolah antara lain kondisi sekolah dan lingkungannya, sarana dan prasarana, guru, siswa, serta mata pelajaran. Kebanyakan sekolah hampir di semua daerah sudah dapat dikatakan layak pakai baik sarana maupun prasarannya juga mendukung, kecuali beberapa daerah yang terpencil. Sedangkan guru, siswa, dan mata pelajaran adalah tiga hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

Ketika jenjang SMP, SMA, apalagi Perguruan Tinggi, tidak terlalu sulit untuk guru menyampaikan mata pelajaran pada siswa karena siswa sudah cukup dewasa dan penurut. Beda halnya dengan anak SD yang masih suka sibuk berimajinasi dan berkhayal, bermain-main sendiri atau dengan temannya. Tentu harus ada perlakuan khusus dari guru terhadap siswa.

Menurut Nasution masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau duabelas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap dan tingkah lakunya (Syaiful Bahri Djamarah, 2011:123).

Observasi dan wawancara singkat kepada siswa SDN Tanamera I membuat sekolah ini layak untuk diteliti, alasannya adalah karena guru seni budaya dan keterampilan di sekolah ini tidak mengajarkan tentang pengetahuan seni semenjak kelas I hingga kelas VI. Jadi setiap pertemuan hanya diajarkan praktik saja. Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan seni yang dimiliki siswa di sekolah ini hampir tidak ada. Penyebab tidak diajarkannya pengetahuan seni karena anak-anak cenderung bosan untuk menyimak.

Penyebab lainnya karena masing-masing siswa sudah memiliki atau memegang buku seni budaya dan keterampilan, jadi sudah dianggap mengerti. Padahal kita tahu, semua anak memiliki sifat yang tidak sama. Banyak dari mereka yang tidak suka membaca dan masih suka bermain, maka perlu bimbingan dari guru.

Tugas guru mengajarkan mata pelajaran kepada siswa. Kalimat sederhana namun sedikit sulit dalam praktiknya apalagi untuk siswa SD. Sesulit apapun mata

pelajaran bagi siswa, guru harus bisa membuat siswa memahami dan mengerti pelajaran tersebut dengan baik. Isi dari suatu mata pelajaran tidak bisa diubah, siswa pun tidak bisa dipaksa untuk cepat mengerti dan memahami. Semua itu tergantung pada metode dan media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Penggunaan media dan metode yang benar akan sangat membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran. Pelajaran yang terasa sangat sulit pun akan terasa lebih mudah dipahami oleh siswa. Banyak mata pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa karena dianggap sulit dan siswa merasa tidak mampu memahaminya, salah satunya ialah mata pelajaran matematika. Jika ada pelajaran yang tidak disenangi, pasti ada pula pelajaran yang paling disenangi. Secara umum pelajaran di Sekolah Dasar yang disenangi oleh siswa adalah penjaskes dan seni budaya dan keterampilan. Mungkin salah satu alasannya karena pelajaran itu tidak terlalu banyak memeras pikiran.

Kenyataan yang sering kita temui adalah siswa SD tidak bisa kita ajak untuk terlalu serius, konsentrasi dan fokus terhadap pelajaran yang diterangkan guru, jika dipaksa mereka akan merasa bosan, malas, bahkan benci terhadap pelajaran tersebut dan sebagai hasilnya tidak ada satu materi pun yang masuk ke otak mereka.

Mengapa seni budaya dan keterampilan cenderung disukai siswa di Sekolah Dasar sedangkan pelajaran lainnya tidak?, jawabannya mudah yaitu karena di dalam pikiran siswa SD terdapat keinginan besar untuk bermain atau bersenang-senang. Dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan ini kebanyakan materinya adalah praktik yang membuat siswa maupun siswi SD dibebaskan untuk berkreaitivitas dengan imajinasinya sendiri, mereka bebas melakukan apapun untuk karyanya sendiri. Dengan kata lain, pelajaran yang mereka ikuti sejalan dan searah dengan keinginan mereka yaitu bermain dan bersenang-senang.

Namun yang menjadi pertanyaan sekarang ini adalah “Apakah siswa atau siswi SD akan tetap menyenangi pelajaran seni budaya dan keterampilan ketika materinya adalah teori atau pengetahuan tentang seni?”. Pertanyaan ini muncul karena di dalam pelajaran seni budaya tidak hanya ada praktik saja melainkan ada juga teori atau pengetahuan seni yang harus diketahui dan dikuasai oleh siswa maupun siswi Sekolah Dasar.

Dari pertanyaan diatas kita sudah dapat memperkirakan jawaban yang sesuai, yakni tentunya tidak semua siswa ataupun siswi SD yang akan menyukai pelajaran seni budaya ketika isi pelajarannya adalah teori atau pengetahuan seni. Lantas adakah solusi agar mereka menyukai pelajaran seni budaya tidak hanya ketika praktik saja.

Dalam dunia pendidikan dibutuhkan terobosan-terobosan baru untuk menciptakan suatu metode dan media yang bisa membuat pelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu media yang paling efektif adalah dengan media permainan. Menyelaraskan dengan kegemaran siswa SD yakni bermain dan bersenang-senang, maka dipilihlah sebuah media pembelajaran yang diharapkan akan menjadi solusi permasalahan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan permainan.

Di dunia ini, hampir semua orang menyukai permainan. Semua orang dari semua kalangan, usia, dan dimanapun tempat tinggalnya pasti menyukai permainan. Salah satu permainan yang terkenal di dunia adalah permainan monopoli. Permainan yang menyebar luas di New York sejak tahun 1910 ini adalah permainan yang paling populer dan banyak diminati pada era itu.

Di era sekarang ini, permainan Monopoli tetap hidup dan digemari di masyarakat dan dikenal tidak hanya di Inggris maupun Amerika akan tetapi juga di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Permainan monopoli yang sudah populer, digemari, dan menyenangkan kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran. Tentu hasilnya akan berbeda dengan media lain yang cenderung monoton. Siswa dan siswi akan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Materi pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk siswa Sekolah Dasar akan dimasukkan ke dalam permainan monopoli dengan merubah beberapa aturan permainan monopoli.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas dan keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan berupa permainan monopoli yang dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian media permainan monopoli diuji kualitas dan efektivitasnya.

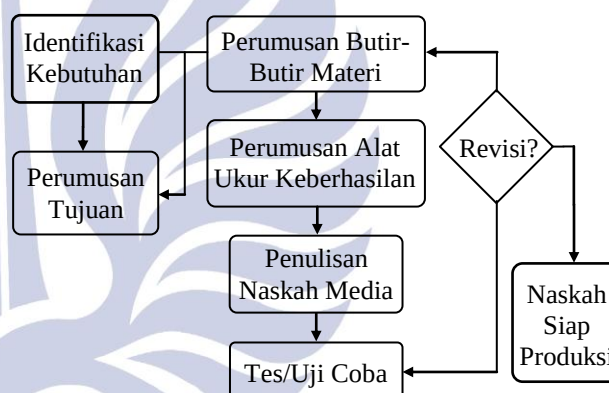
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanamera I, yang beralamatkan di Jl. Raya Lenteng No. 07 Desa Tanamera, Kecamatan Saronggi, Kabupaten Sumenep. Objek dalam penelitian ini adalah pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan media permainan monopoli. Sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Tanamera I yang berjumlah 12 anak.

Pembuatan program media pembelajaran diharapkan dapat dilakukan dengan persiapan dan perencanaan yang matang. Persiapan dan perencanaan tersebut disusun secara sistematis dan dikembangkan sedemikian rupa, sehingga media pembelajaran menjadi berkualitas dan efektif.

Adapun pengembangan program media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman dalam Musfiqon (2012:162) adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan uji coba/tes dan revisi.

Bila langkah-langkah tersebut digambarkan dalam bentuk flow chart, akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut:



Bagan Model Pengembangan Media

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli ini menggunakan model eksperimen *before – after* (sebelum-sesudah). Dengan demikian, model eksperimen pertama dan kedua dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Model eksperimen *before – after* (sebelum-sesudah)

Keterangan:

O_1 : Nilai hasil belajar sebelum menggunakan media permainan monopoli

O_2 : Nilai hasil belajar sesudah menggunakan media permainan monopoli

Berdasarkan model eksperimen diatas, dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil tes dan observasi antara O_1 dengan O_2 . O_1 adalah nilai hasil belajar (tes) dan observasi

sebelum menggunakan media permainan monopoli. O_2 adalah nilai hasil belajar (tes) dan observasi setelah menggunakan media permainan monopoli. Efektivitas metode mengajar baru diukur dengan cara membandingkan antara nilai O_1 dan O_2 , bila nilai O_2 lebih besar daripada O_1 , maka metode mengajar tersebut efektif.

Instrumen Penelitian yang digunakan antara lain lembar identifikasi kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar respon siswa, tes hasil belajar, dan lembar observasi aktivitas siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan hasil data penelitian. Analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Identifikasi Kebutuhan Siswa

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket pra-penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Menjawab}}{\text{Total Jumlah Siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Persentase

Data yang diperoleh dari angket pra-penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi persentase jawaban siswa terhadap tiap butir pertanyaan yang ada dalam angket.

b. Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Berdasarkan hasil analisis dari lembar validasi, dapat disimpulkan apakah media modifikasi permainan monopoli layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Kriteria interpretasi skor yang didapat dari analisis rumus, berpedoman pada interpretasi skor dengan menggunakan modifikasi Skala Likert.

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert

Persentase	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

(Riduwan, 2008: 87-89)

c. Tes Hasil Belajar

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar digunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran monopoli dalam usaha meningkatkan penguasaan materi pelajaran seni budaya dan keterampilan. Karena data yang diperoleh berupa data kuantitatif, maka penganalisan data dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Menghitung Mean Deviasi (Md) nilai *before* dan *after* menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean deviasi

$\sum d$ = Jumlah nilai siswa *before* dan *after*

N = Banyaknya subyek

2) Menghitung efektifitas *treatment* dengan menggunakan rumus t-signifikansi:

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

Keterangan:

Md = Mean deviasi (d) antara *before* dan *after*

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = atau db adalah N-1

d. Lembar Respon Siswa

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar respon siswa, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Berdasarkan hasil persentase, dapat ditarik kesimpulan mengenai respon siswa terhadap media permainan monopoli. Berdasarkan analisis hasil angket respon siswa, akan dapat diketahui apakah media permainan ini mendapatkan respon positif atau negatif dari siswa. Penganalisisan persentase berpedoman pada interpretasi skor dengan menggunakan modifikasi Skala Likert.

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert

Persentase	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

(Riduwan, 2008: 87-89)

e. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Dalam analisis data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa, dapat diketahui apakah terdapat peningkatan dan perubahan aktivitas siswa ke arah yang lebih baik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Analisis persentase dilakukan dengan menggunakan kriteria interpretasi skor dengan menggunakan modifikasi Skala Likert.

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert

Persentase	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

(Riduwan, 2008: 87-89)

HASIL DAN PEMBAHASAN**Kualitas Media Permainan Monopoli****A. Tahapan Pengembangan Media Permainan Monopoli**

1. Identifikasi Kebutuhan Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui sejauh mana kebutuhan siswa terhadap media pendukung dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan. Dari enam pernyataan siswa tiga diantaranya mendapat persentase 100 % sangat setuju, artinya seluruh siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Tiga pernyataan tersebut antara lain “siswa menyukai media permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan, dengan media permainan monopoli belajar seni budaya dan keterampilan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, dan permainan monopoli yang digunakan dapat dengan mudah dimainkan”. Sedangkan tiga pernyataan yang lain yakni “siswa membutuhkan media permainan monopoli dalam mempelajari seni budaya dan keterampilan” mendapat persentase 58,3 % sangat setuju dan 41,7 % setuju.

“Siswa menyukai media permainan monopoli yang menarik baik bentuk maupun isinya” memperoleh persentase 83,3 % sangat setuju dan 16,7 % setuju. Sisanya adalah “dengan menggunakan media permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan dapat mempermudah saya mengingat pelajaran” mendapat persentase 66,7 % sangat setuju dan 33,3 % setuju.

2. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam beberapa tahapan, yaitu menentukan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, setelah itu barulah merumuskan tujuan pembelajaran. Secara rinci tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Standar kompetensinya adalah mengapresiasi karya seni rupa. Kompetensi dasarnya mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa nusantara daerah lain. Indikator kognitifnya antara lain siswa dapat menyebutkan jenis-jenis motif batik menurut daerah asalnya, dan siswa dapat menyebutkan ragam hias. Sedangkan indikator afektifnya antara lain siswa dapat memiliki tanggung jawab, siswa dapat menjadi giat berusaha dan bekerja keras, siswa dapat lebih aktif di dalam kelas, siswa dapat menghargai guru dan teman, siswa dapat memiliki budi pekerti yang

baik, dan siswa dapat disiplin dan taat terhadap peraturan guru.

Tujuan pembelajaran kognitifnya antara lain setelah siswa mendapat penjelasan dari guru, siswa dapat menyebut-kan jenis motif batik menurut daerah asalnya dengan benar dan setelah siswa mendapat penjelasan dan contoh dari guru, siswa dapat menyebut-kan ragam hias dengan benar. Sedangkan tujuan pembelajaran afektifnya adalah selama proses pembelajaran siswa menunjukkan perilaku berkarakter dengan mampu bertanggung jawab atas segala perbuatannya, menjadi giat dan pantang menyerah, aktif, menghargai guru dan teman.

3. Perumusan butir-butir materi

Tahap ini merupakan tahap ditentukannya materi yang akan digunakan dalam Media Permainan Monopoli. Perumusan butir materi dilakukan melalui tahap berikut.

- Menentukan atau memilih 8 daerah penghasil batik di Jawa Timur.
- Memilih 3 motif khas dari masing-masing daerah tersebut beserta keterangannya.
- Memilih 4 macam ragam hias beserta keterangannya.

Berikut ini adalah delapan daerah penghasil batik di Jawa Timur beserta 3 motif batik khas dari masing-masing daerah serta 4 macam ragam hias. Motif Batik yang digunakan berasal dari daerah Surabaya, Situbondo, Ponorogo, Mojokerto, Bondowoso, Pacitan, Bojonegoro, dan Kediri. Ragam hias terdiri dari ragam hias geometris, ragam hias vegetal, ragam hias animal, dan ragam hias figural.

4. Penulisan Naskah Media

a. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini dilakukan kegiatan penyusunan konsep dari media permainan monopoli. Kegiatan yang dilakukan antara lain menyusun konsep papan permainan, kartu dana umum dan kesempatan, kartu hak milik (kepemilikan petak), bidak, dadu, uang, dan buku petunjuk permainan.

b. Tahap Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan desain media permainan monopoli yang meliputi papan permainan, kartu dana batik dan peluang, kartu kepemilikan dan buku petunjuk permainan.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain adalah *Corel Draw X6* dan *Adobe Photoshop CS6*. Dua aplikasi ini menjadi

aplikasi utama hingga proses perancangan atau pembuatan selesai.

Dengan berbekal contoh papan permainan monopoli yang didapat dari internet dan membeli contoh di toko mainan, perancangan diawali dengan pembuatan desain papan permainan hingga buku petunjuk permainan.

c. Revisi

Media yang sudah dibuat tentunya masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya revisi /memperbaiki media berdasarkan saran dari validator. Revisi ini bertujuan untuk membuat media lebih valid sehingga bisa di uji cobakan. Validator media dilakukan oleh dua orang ahli media dan dua orang ahli materi.

B. Hasil Kelayakan Pengembangan Media Permainan Monopoli

1. Validasi oleh Ahli Media

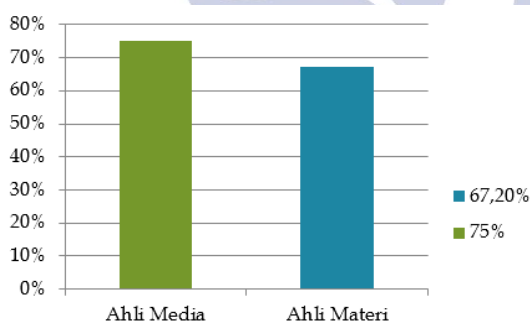
Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan validasi media kepada dua orang ahli media. Kedua ahli media ini melihat dan menilai tampilan fisik media, mulai dari desain *layout*, komposisi (warna, gambar, dan huruf), dan ukuran (papan permainan, kotak permainan, kartu dana batik, kartu peluang, kartu kepemilikan, gambar, dan huruf) media. Penilaian dilakukan dengan cara memilih empat alternatif pilihan yang disediakan pada setiap pernyataan. Kemudian data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media. Hasil pengolahan data validasi ahli media disajikan pada tabel berikut ini.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, media permainan monopoli yang sudah dibuat layak digunakan untuk uji coba terbatas. Penilaian dari segi fisik media yaitu kualitas bahan, kualitas warna dan ukuran perlengkapan permainan mendapatkan persentase 90,1% (sangat kuat). Kemudian dari segi desain media mendapatkan persentase 59,4% yakni cukup. Dari segi komposisi warna mendapat persentase 64,3% (kuat). Dari segi Jenis dan ukuran huruf pada setiap perlengkapan media mendapat persentase 71,4% yang menunjukkan kriteria kuat. Kualitas kertas, desain, komposisi warna, huruf, dan ukuran buku petunjuk permainan mendapatkan persentase sebesar 69,6% dengan kriteria kuat. Hasil penilaian keseluruhan mendapat persentase sebesar 75% dengan kriteria kuat dan ahli media menyatakan bahwa media permainan monopoli ini layak digunakan dengan sedikit revisi.

2. Validasi oleh Ahli Materi

Selain mendapatkan validasi dari ahli media, media permainan monopoli ini juga mendapat validasi dari dua orang ahli materi (validator materi). Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari empat alternatif pilihan penilaian yang telah disediakan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, materi dalam media modifikasi permainan ini layak digunakan tanpa revisi pada uji coba terbatas. Hal itu dapat terlihat dari kesesuaian SK dan KD dengan materi yang digunakan yang mendapat persentase 62,5% (kuat). Kemudian cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa, dan kesesuaian hubungan gambar pendukung dengan materi pelajaran masing-masing mendapat persentase 75% termasuk dalam kriteria kuat. Sistematika materi sesuai kegiatan pembelajaran, kesesuaian isi soal tes dengan indikator, porsi materi terhadap alokasi waktu yang disediakan, dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masing-masing mendapat persentase 62,5%. Penilaian keseluruhan adalah 67,2% yakni termasuk dalam kategori kuat.

Berikut ini merupakan grafik perbandingan antara keseluruhan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi:



Perbandingan Persentase Hasil Penilaian Keseluruhan Ahli Media dan Ahli Materi

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari validasi media dan validasi materi yang tergambar pada grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media modifikasi permainan monopoli yang dibuat memiliki kualitas yang baik sehingga layak digunakan dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Efektivitas Pengembangan Media Permainan Monopoli

1. Uji Coba Terbatas

a. Persiapan Uji Coba Terbatas

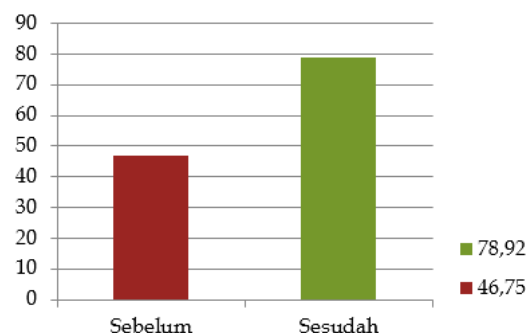
Uji coba terbatas dilakukan kepada 12 siswa kelas VI SDN Tanamera I. Soal tes before dan after berupa tes tulis berbentuk pilihan ganda dan uraian. Sedangkan angket respon siswa berisi 5 pernyataan dengan empat alternatif pilihan. Selama kegiatan uji coba terbatas, siswa diamati oleh dua orang observator untuk menilai aktivitas siswa.

Sebelum melaksanakan uji coba terbatas, terlebih dahulu disiapkan instrumen-instrumen yang akan digunakan. Instrumen tersebut antara lain media modifikasi permainan monopoli, angket respon siswa, lembar observasi siswa untuk observator, soal tes sebelum dan sesudah beserta lembar jawaban.

b. Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah dilaksanakan uji coba terbatas selama 4 kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa dengan media permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah.

Berikut ini adalah perbandingan rata-rata hasil tes sebelum dan sesudah siswa kelas VI SDN Tanamera I.



Grafik Perbandingan Nilai Tes Sebelum dan Sesudah Siswa Kelas VI SDN Tanamera I

Setelah mendapat data dari nilai siswa, maka efektivitas media dapat diketahui. Efektivitas media merupakan salah satu cara untuk mengetahui tingkat kelayakan media permainan monopoli. Efektivitas media dapat diperoleh dengan menggunakan rumus t-signifikansi. Berikut ini adalah hasil perhitungan efektivitas media modifikasi permainan monopoli berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa.

a. Mean Deviasi (Md) b. Efektivitas *Treatment*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{390}{12}$$

$$Md = 32,5$$

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

$$t = \frac{32,5}{\sqrt{\frac{1007}{12(12-1)}}}$$

$$t = \frac{32,5}{\sqrt{\frac{1007}{132}}}$$

$$t = \frac{32,5}{\sqrt{7,63}}$$

$$t = \frac{32,5}{2,76}$$

$$t = 11,76$$

Deskripsi Hasil Tes Menggunakan
Media Modifikasi Permainan Monopoli

Deskripsi	Statistik
Mean Deviasi (Md)	32,5
Kuadrat Deviasi ($\sum x^2 d$)	1007
t-signifikansi (t)	11,76

2. Observasi Aktivitas Siswa

Perbandingan yang harus diamati adalah antara pertemuan pertama dengan ketiga karena sama-sama proses kegiatan belajar mengajar (guru menjelaskan materi pelajaran) namun media pembelajaran yang digunakan berbeda. Pada pertemuan kedua dan keempat merupakan tes sebelum dan sesudah.

Pertemuan pertama hingga keempat akan dijelaskan secara rinci seperti berikut ini.

a. Pertemuan I

Pada pertemuan pertama, materi dijelaskan kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah, mengamati contoh, dan diskusi. Hasil pengamatan dua orang observator pada pertemuan pertama antara lain “siswa memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan/ berbicara di depan kelas, siswa berpartisipasi aktif saat pelajaran berlangsung dalam kelas, siswa saling berinteraksi positif dengan rekannya dalam kelas, dan siswa terlihat senang saat mengikuti pelajaran” masing-masing mendapatkan persentase 62,5%, termasuk dalam kategori kuat. “Siswa mengikuti peraturan yang diberikan oleh guru dan selama pelajaran berlangsung, siswa tetap tenang dan kondusif” mendapatkan persentase 75% (kuat).

Kemudian “siswa bersikap baik dan sopan terhadap guru dan teman selama pelajaran berlangsung” mendapatkan persentase 87,5% termasuk dalam kategori sangat kuat. Total keseluruhan persentase dari pernyataan pertama hingga terakhir adalah 69,64%, termasuk dalam kategori kuat.

b. Pertemuan II

Pertemuan kedua berisi pelaksanaan tes sebelum, setelah siswa mendapatkan materi di pertemuan pertama. Pada pernyataan “siswa memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan/ berbicara di depan kelas, siswa bersikap baik dan sopan terhadap guru dan teman selama pelajaran berlangsung, dan selama pelajaran berlangsung, siswa tetap tenang dan kondusif” mendapatkan persentase sebesar 75% termasuk dalam kategori kuat.

Sedang pada pernyataan “siswa berpartisipasi aktif saat pelajaran berlangsung dalam kelas dan siswa terlihat senang saat mengikuti pelajaran” memperoleh persentase 62,5% kategori kuat. “Siswa mengikuti peraturan yang diberikan oleh guru” mendapat persentase yang cukup tinggi yaitu 87,5% (sangat kuat) dan yang terakhir adalah “siswa saling berinteraksi positif dengan rekannya dalam kelas” mendapat persentase rendah yaitu 37,5% kategori lemah, hal tersebut dikarenakan pada pertemuan kedua merupakan tes sebelum yang tidak memperbolehkan siswa berinteraksi antara satu dengan yang lain. Total keseluruhan persentase pada pertemuan kedua adalah 67,86% yang termasuk dalam kategori kuat.

c. Pertemuan III

Peningkatan aktivitas siswa yang cukup mencolok terjadi pada pertemuan ketiga. “Siswa memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan/ berbicara di depan kelas, siswa mengikuti peraturan yang diberikan oleh guru, dan siswa bersikap baik dan sopan terhadap guru dan teman selama pelajaran berlangsung” mendapat persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori kuat. Kemudian “selama pelajaran berlangsung, siswa tetap tenang dan kondusif” mendapat persentase sebesar 62,5% kategori kuat, hal tersebut terjadi karena selama dalam pelajaran siswa sangat aktif dalam berkomunikasi dengan temannya sehingga suasana kelas sedikit ramai.

Persentase pada pernyataan “siswa berpartisipasi aktif saat pelajaran berlangsung dalam kelas, siswa saling berinteraksi positif

dengan rekannya dalam kelas, dan siswa terlihat senang saat mengikuti pelajaran” adalah 100% (sangat kuat). Selama pelajaran berlangsung, siswa sangat aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya. Selain itu, siswa juga sangat senang dan bahkan tidak mau berhenti bermain. Total persentase dari pertemuan ketiga adalah 83,93% yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Jika dibandingkan dengan pertemuan pertama, terjadi kenaikan persentase aktivitas siswa sehingga dapat disimpulkan dari segi aktivitas siswa bahwa dengan media permainan monopoli dapat menambah keaktifan, kesenangan dan partisipasi seluruh siswa dalam pelajaran.

d. Pertemuan IV

Pertemuan keempat ini berisi pelaksanaan tes setelah dan pengisian angket respon siswa. Gambaran keadaan kelas selama pertemuan keempat dilaksanakan akan dijelaskan dibawah ini.

“Siswa memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan/berbicara di depan kelas dan siswa terlihat senang saat mengikuti pelajaran” mendapat persentase sebesar 62,5% yang termasuk dalam kategori kuat. Kemudian, “siswa berpartisipasi aktif saat pelajaran berlangsung dalam kelas dan siswa mengikuti peraturan yang diberikan oleh guru” memperoleh kategori kuat dari persentase yang diperoleh yaitu 75%. Mirip pertemuan kedua, pada pernyataan “siswa saling berinteraksi positif dengan rekannya dalam kelas” mendapat persentase 50% karena kegiatan siswa pada pertemuan keempat adalah tes setelah sehingga siswa dilarang berinteraksi dengan temannya.

Persentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat kuat diperoleh pernyataan “siswa bersikap baik dan sopan terhadap guru dan teman selama pelajaran berlangsung dan selama pelajaran berlangsung, siswa tetap tenang dan kondusif”. Jadi, total skor persentase yang didapat dari pertemuan keempat adalah 71,43% yang termasuk dalam kategori kuat.

Respon Siswa Terhadap Media Permainan Monopoli

Kelayakan dari suatu media juga dapat diketahui dari hasil respon siswa setelah menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

Pada pertemuan terakhir, angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa sekaligus kelayakan dari media modifikasi permainan monopoli yang dipakai. Angket respon siswa

berisi lima butir pernyataan yang berkaitan dengan media permainan monopoli. Pernyataan tersebut antara lain pelajaran seni budaya dan keterampilan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, pelajaran lebih mudah dipahami ketika menggunakan media permainan monopoli, permainan monopoli mudah dimainkan dan menyenangkan, menumbuhkan minat untuk mengikuti pelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah, dan petunjuk permainan monopoli mudah dipahami/dimengerti.

Setelah mengolah data pada lembar angket respon siswa, didapatkan hasil data yang mengesankan yakni seluruh pernyataan yang berada dalam angket masing-masing mendapatkan persentase 100% (termasuk kategori sangat kuat). Maka hasil penghitungan data secara keseluruhan adalah 100% (kategori sangat kuat). Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli memang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Setelah semua tahap penelitian dilakukan, mulai dari pembuatan proposal penelitian, kemudian pengkajian teori, penyusunan instrumen penelitian yang disertai dengan validasi kepada validator media dan materi, sampai dengan pengumpulan data, pengolahan dan analisis data. Pada akhirnya peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ditinjau dari segi kualitas, media permainan monopoli ini telah mendapatkan penilaian yang dituliskan dalam persentase dari dua orang ahli materi sebesar 67,2% yang dikategorikan kuat. Selain dari dua ahli materi, penilaian juga dilakukan oleh dua ahli media. Ahli media atau validator media memberikan persentase sebesar 75% yang juga termasuk dalam kategori kuat. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media permainan monopoli dinyatakan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.
2. Untuk mengetahui keefektifitasan dari media yang dibuat, salah satunya adalah dengan cara memberi tes kepada siswa. Tes yang diberikan berupa tes sebelum dan tes sesudah. Tes sebelum diberikan pada siswa setelah menggunakan media lain dan tes sesudah diberikan pada siswa setelah menggunakan media permainan monopoli. Nilai rata-rata dari tes sebelum adalah 46,75, sedangkan nilai rata-rata dari tes

sesudah adalah 78,92. Dari nilai rata-rata kedua tes tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan monopoli termasuk kategori efektif sebagai media pembelajaran. Selain itu, diadakan pula observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua orang observator. Aspek yang dinilai dalam observasi adalah perhatian siswa ketika guru menjelaskan, keaktifan siswa dalam kelas, interaksi siswa dengan rekannya, kepatuhan siswa terhadap peraturan guru, sopan santun siswa terhadap guru, minat siswa terhadap pelajaran, dan suasana kelas saat pelajaran berlangsung. Dari hasil pengolahan data angket observasi, diperoleh persentase sebesar 69,64% pada pertemuan pertama dan 83,93% pada pertemuan ketiga. Dari hasil persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pelajaran seni budaya dan keterampilan.

3. Pada akhir pertemuan, siswa diminta mengisi angket yang berisi respon terhadap media permainan monopoli. Isi angket tersebut antara lain pelajaran seni budaya dan keterampilan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, pelajaran lebih mudah dipahami ketika menggunakan media permainan monopoli, permainan monopoli mudah dimainkan dan menyenangkan, menumbuhkan minat untuk mengikuti pelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah, dan petunjuk permainan monopoli mudah dipahami/dimengerti. Masing-masing dari pernyataan di atas mendapatkan persentase sebesar 100% (sangat kuat). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli mendapat respon yang sangat baik dari siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan dan dalam upaya ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun beberapa saran yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Dalam upaya memecahkan masalah malasnya siswa mengikuti pelajaran yang dianggap sulit dan menjadi momok. Guru yang bersangkutan hendaknya cepat menyadari dan berinovasi baik itu dengan metode mengajar maupun dengan media pembelajarannya.
2. Dalam usaha meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar siswa, dibutuhkan sarana penunjang yang berupa media. Setiap inovasi yang baru dalam pembuatan media harus didukung dengan dana yang memadai. Sekolah yang memiliki dana yang cukup

hendaknya membantu guru untuk menyiapkan media demi optimalnya kegiatan belajar mengajar sehingga optimal pula hasil belajarnya.

3. Dengan adanya keterbatasan dalam penelitian ini, bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian ini hendaknya mencoba meneliti sekolah dengan jenjang yang lebih tinggi seperti SMP atau SMA dan menggunakan bidang pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, misalnya matematika, fisika, kimia, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.