

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BATIK KELAS V SD SITI AMINAH SURABAYA

Atma Hidayat

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dedanbe@yahoo.com

Muhajir

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Muhajir_fbs@yahoo.co.id

Abstrak

Pembuatan media permainan monopoli batik ini dikembangkan dengan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Sedangkan pada tahap pengembangannya mengacu pada model *4-D (four-D Models)* dengan melalui tahapan pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Setelah media permainan monopoli batik divalidasi oleh ahli media dan materi, hasil pengembangan produk ini, diujicobakan pada siswa kelas V SD Siti Aminah dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran seni budaya siswa kelas V di SD Siti Aminah ?
2. Bagaimana uji validasi media pembelajaran permainan monopoli untuk siswa kelas V di SD Siti Aminah ?
3. Bagaimana hasil uji coba pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran seni budaya untuk siswa kelas V di SD Siti Aminah ?

Dari hasil validasi ahli, hasil uji coba, hasil aktivitas siswa, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan bahwa media pengembangan permainan monopoli termasuk kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan rata-rata nilai tes siswa yang mencapai angka sebesar 87,9 dan melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Siti Aminah yang mencapai angka sebesar 70, maka tujuan pembelajaran dengan media permainan monopoli batik di SD Siti Aminah telah tercapai.

Kata Kunci: Media pembelajaran, apresiasi batik, permainan monopoli

Abstract

The making of monopoly batik as the media is being given for and practiced by the students of fifth grade from SD Siti Aminah. To conduct a research, This study used *Research and Development (R&D)* while in the development stages, this study refers to *Four-D Models* with the research questions as below:

1. How is the learning process of art and culture subject in the fifth grade-students from SD Siti Aminah?
2. How is the validity of Monopoly board game as the learning media for the fifth grade-students from SD Siti Aminah?
3. How does Monopoly board game as the learning media work for art and culture subject in the fifth grade-students from SD Siti Aminah?

Based on the result of expert validation, average score and the result of students' activities can be concluded that monopoly board game is categorized good and effective as learning media in order to increase the study result and students interest toward art and culture subject. Monopoly game board as the learning media has been increasing the study result of art and culture subject in SD Siti Aminah with average score of 87,9. So, in the other hand, the learning process using batik monopoly as the media has exceeded the Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) which is much better than the learning before which got average score of 70.

Key Words: Instructional media, batik appreciation ,
monopoly game

PENDAHULUAN .

Bagi anak Sekolah Dasar penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pendapat ini diperkuat dengan pendapat (Arsyad 2011:26) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimintanya.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran akan efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar seni budaya, karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain. Pendapat serupa juga dikemukakan (Sumanto, 2013: 31) bahwa Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar. Dari sinilah peneliti tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran batik dalam bentuk permainan agar terjadi keselarasan antara belajar dan kesenangan siswa yang gemar bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Siti Aminah yang beralamat di Komplek Gunungsari Indah Blok. P, Kedurus-Surabaya, diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar untuk mata pelajaran seni budaya masih kurang terpadu. Keaktifan siswa belum optimal dikarenakan kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada kemampuan psikomornya saja. Sedangkan kemampuan kognitifnya hanya berpusat pada guru dan berdasarkan panduan yang ada di buku saja. Hal ini menjadikan siswa kurang mampu mengapresiasi pelajaran yang diberikan oleh guru..

Adapun langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam upaya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di atas, peneliti terdorong untuk mengolah dan mengembangkan sebuah permainan monopoli menjadi media pembelajaran batik yang mempunyai nilai edukatif. Dengan dilakukannya penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran diharapkan dapat menambah wawasan tentang seni kerajinan batik di Jawa Timur dan meningkatkan prestasi belajar anak didik SD Siti aminah khususnya dalam mata pelajaran seni budaya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan-permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan monopoli batik siswa kelas V di SD Siti Aminah ?
2. Bagaimana uji validitas media pembelajaran permainan monopoli untuk siswa kelas V di SD Siti Aminah ?
3. Bagaimana hasil uji coba pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran seni budaya untuk siswa kelas V di SD Siti Aminah ?

Manfaat Penelitian

1. Manfaat empirik

Bagi penulis manfaat yang diperoleh adalah menambah wawasan di dalam penggunaan pengembangan media permainan monopoli sebagai media pengajaran bati Jawa timur kepada siswa kelas V SD Siti Aminah.

Bagi siswa adalah dapat meningkatkan prestasi belajar serta menambah wawasan tentang budaya nusantara serta mendapat pengetahuan baru dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama mengapresiasi pengetahuan tentang batik jawa timur. Serta siswa mendapat hal yang menyenangkan ketika belajar.

2. Manfaat teoritik

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai Pengembangan permainan monopoli sebagai media apresiasi dan pembelajaran batik jawa timur.

3. Manfaat institusi

Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan informasi bagi pendidik tentang alternatif media dan model pembelajaran baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pada SD Siti aminah. Peneliti dapat memberikan sumbangan yang baik untuk memperkaya media pembelajaran di SD Siti Aminah.

Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003:164). Senada dengan pengertian-pengertian tersebut, Richey and Nelson (dalam Hadi, 2001:4) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas. Akker dan Plomp (dalam Hadi, 2001:4) mendeskripsikan penelitian pengembangan

berdasarkan dua tujuan, yaitu: 1) pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk, 2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe tersebut. Penelitian pengembangan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut (Santayasa, 2009:3-4):

1. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
2. Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
3. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik
4. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat menganalisis kebutuhan untuk menciptakan produk berupa media permainan monopoli yang nantinya dapat berfungsi bagi guru sebagai media pembelajaran batik.

Media Permainan

Bermain adalah hal yang paling disukai anak-anak karena dengan bermain anak akan memperoleh kegembiraan dan kesempatan dalam bereksplorasi dengan lingkungannya, sehingga anak mampu mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Menurut (Kamaril dkk, 2007: 5.78). Mainan adalah benda yang menarik dan berfungsi menyenangkan hati serta dapat mengembangkan kreatifitas.

Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan karena selain kesenangan dan kegembiraan yang akan mereka peroleh, anak juga butuh bereksplorasi untuk kemudian menyatu dengan lingkungannya (Kamaril dkk, 2007:2.6). Permainan merupakan kendaraan untuk belajar

bagaimana belajar (*learning how learn*) untuk kepentingan siswa (Suyatno, 2009 : 100 dalam Zulfiah 2012). Dengan demikian, melalui permainan siswa dapat belajar. Dari yataan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat membuat suasana lingkungan menjadi menyenangkan dan santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat di sampaikan dengan baik. Permainan pada hakekatnya merupakan suatu bentuk hiburan yang harus memberikan kesenangan kepada pemainnya.

Media pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Setiadarma, 2006:4). Sementara itu (Sudjana, 2005:99) berpendapat bahwa media termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013:7-8). Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Sudjana, dan Rivai, 2007:1).

Menurut Sumanto dalam Kurnia (2012: 4) Media dalam proses pembelajaran seni merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan ide atau gagasan, kreatifitas, dan keinginan dalam berkarya seni rupa. Melalui penyiapan, pemilihan, dan pengolahan bahan secara tepat, diharapkan dapat menumbuhkan minat berkreasi seni rupa, yang secara tepat diharapkan dapat menimbulkan minat berkreasi seni rupa, yang secara tidak langsung juga berdampak pada kualitas produk karya seni rupa yang dihasilkan. Suwardi (2007: 120) berpendapat bahwa media diartikan dengan manusia, benda, ataupun, peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar di dalam proses belajar mengajar. Guru harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber belajar lain agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang di sebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang di ciptakan terencana oleh guru, biasanya di kenal dengan pembelajaran (Martadi, 2008:5 dalam Zulfiah 2012).

Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar (Sumanto, 2013: 31). Menurut (Sadiman 2009:78-81 dalam Zulfiah 2012)

sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk di lakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes artinya permainan dapat di pakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah di buat dan di perbanyak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan sangat cocok di gunakan untuk pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Permainan yang di rancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, Sehingga proses pembelajaran melalui permainan akan mampu menyerap materi dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Macam-macam media

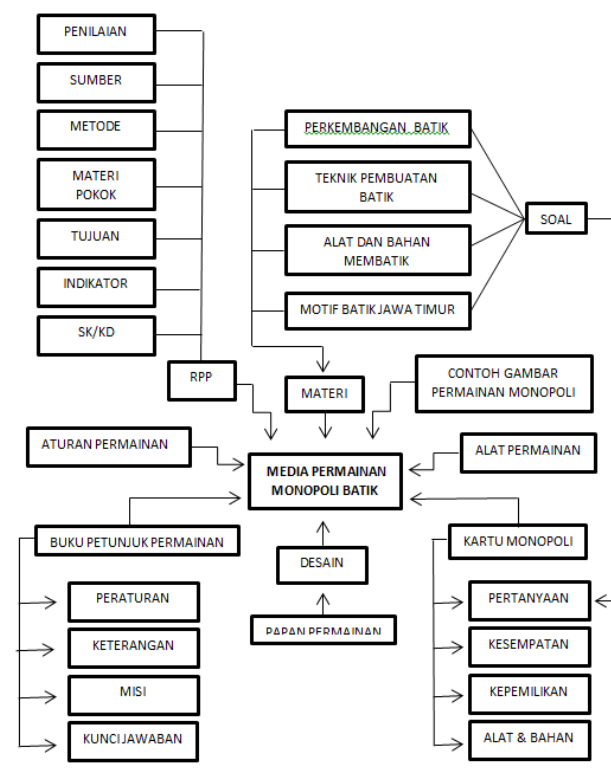
Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihannya tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu dan mempertinggi proses pengajaran (Setiadarma, 2006:24) Berdasarkan pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional
 - a. *Visual* diam yang terproyeksikan meliputi : proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), *slider*, *filmstrips*.
 - b. *Visual* yang tak diproyeksikan meliputi : gambar, poster, foto, *charts*, grafis, diagram.
 - c. *Audio* meliputi : rekaman piringan, pita kaset.
 - d. *Visual* dinamis yang diproyeksikan meliputi : film, televisi, video.
 - e. Cetak meliputi : buku teks, modul, majalah ilmiah, lembaran lepas.
 - f. Permainan meliputi : teka-teki, simulasi, permainan papan.
2. Pilihan media teknologi mutakhir
 - a. Media berbasis komunikasi meliputi: *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis *microprosesor* meliputi : permainan komputer, sistem tutor *intelligen*

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik untuk murid kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2010). Sedangkan pada tahap pengembangannya mengacu pada model 4-D (*four-D Models*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Trianto (2007:66). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Dalam pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik ini menggunakan model pengembangan yang sudah diadaptasi dari model 4D, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Di bawah ini adalah contoh rancangan model pengembangan media permainan monopoli batik yang diadaptasikan dari model pengembangan 4D Thiagarajan dkk ,(1974).

Gambar 1. Peta konsep pembuatan media permainan monopoli batik



Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Siti Aminah yang beralamat di perumahan Gunungsari Indah Surabaya. Objek utama penelitian ini adalah siswa kelas V SD dengan jumlah 29 siswa. Dasar pertimbangannya SD Siti Aminah Surabaya sebagai objek penelitian adalah sekolah ini masih menerapkan kurikulum KTSP sehingga pembelajarannya sangat sesuai dengan metode pembelajaran berbasis permainan. SD Siti Aminah juga merupakan sekolah yang memiliki peranan penting dalam menunjang perkembangan pendidikan generasi muda di Perumahan Gunungsari Indah

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media permainan monopoli batik ini menggunakan model *Four-D*, sehingga proses pelaksanaannya meliputi beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis awal (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

2. Analisis awal (*front-end analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis awal bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan. Dalam analisis awal ini digunakan juga sebagai acuan dasar untuk tahap-tahap selanjutnya, seperti Analisis Audien, Penyusunan Tes, Pemilihan Media, Pemilihan Format, Rancangan Awal.

Masalah utama yang terjadi di lapangan adalah kurangnya informasi dan refrensi tentang batik pada buku seni budaya menyebabkan wawasan seni budaya batik menjadi lambat. Analisis masalah yang kedua adalah murid kelas V SD Siti Aminah mudah bosan dan lupa dengan mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi pembelajaran batik ketika harus menghafal motif-motif batik. Pembelajaran batik sering terhambat dikarenakan keterbatasan media.

Itulah beberapa analisis awal mengenai fakta yang melatar belakangi dikembangkannya media baru yang mampu menunjang pembelajaran batik lebih

baik. Sesuai dengan analisis tersebut maka diperlukan suatu media yang tepat dan bisa digunakan sebagai alat jalan keluar permasalahan tersebut. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik di SD Siti Aminah yang berorientasi pada pendidikan seni budaya. Media permainan monopoli akan diterapkan sebagai media penunjang wawasan dalam pengenalan koleksi batik di berbagai daerah di Jawa timur.

3. Analisis Siswa (*learner analysis*)

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta keterampilan keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dalam pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik yang berorientasi pada pendidikan seni budaya ini lebih dikhususkan untuk murid SD Siti Aminah.

4. Analisis konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi yang akan dikembangkan. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian tujuan.

5. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (2) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan

ajar yang akan dikembangkan, (3) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan (*the one group, pretest-posttest*) model eksperimen pertama dan kedua dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar rancangan pretest-posttest kelompok tunggal.

Keterangan:

O_1 : Nilai sebelum treatment

O_2 : Nilai sesudah treatment

Berdasarkan gambar diatas, dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi antara O_1 dengan O_2 . O_2 adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas dan hasil belajar murid setelah diajar dengan metode mengajar baru. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan permainan monopoli batik ini dikembangkan setelah memperoleh data analisis kebutuhan guru dan siswa di SD Siti Aminah dengan melalui tahapan konseptual, perancangan media, rancangan Awal, pembuatan draft (*storyboard*). Berikut hasil dari proses pengembangan media permainan monopoli:

Gambar 2.
Dadu



Gambar 3.
Uang mainan



Gambar 4.
Bidak Pemain



Gambar 5.
Buku Petunjuk Permainan



Gambar 6.
Kartu alat dan bahan



Gambar 7.
Kartu alat dan bahan



Gambar 8.
Kartu Pertanyaan



Gambar 9.
Kartu Kepemilikan wilayah



Gambar 10.
Papan permainan monopoli



Gambar 10.
Papan permainan monopoli



Data Validasi Ahli

Hasil Uji kelayakan media pengembangan permainan monopoli batik divalidasi oleh dua orang ahli materi dan satu ahli media. Untuk mengetahui nilai persentase kelayakan media, peneliti menggunakan rumus dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert

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

(Riduwan, 2008: 87-89)

a. Ahli materi

1. Fera Ratyaningrum, S.Pd. M.Pd adalah seorang yang berprofesi sebagai dosen seni rupa.
2. Moh. Tri Susanto S.pd. adalah seorang yang berprofesi sebagai guru seni budaya sekaligus wali kelas V di SD Siti Aminah.

Berdasarkan hasil penilaian Validator pertama (V1) mencapai 37 poin dan Validator kedua (V2) mencapai 42 poin sehingga total keseluruhan nilai validasi materi pembelajaran batik mencapai 79 poin dari nilai sempurna yang mencapai 100 poin. Sehingga persentase hasil penilaian materi pembelajaran batik sebesar 79% yang termasuk dalam kategori kuat. Dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pengembangan permainan

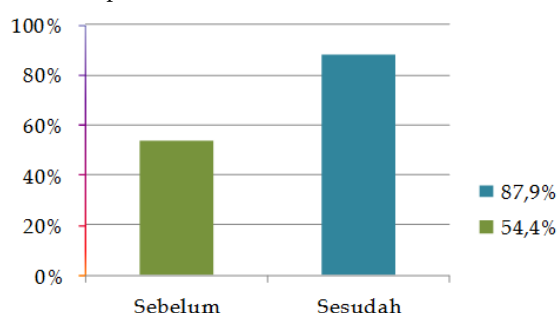
monopoli batik ini layak digunakan namun berdasarkan kritik dan saran ahli materi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki pada bagian *layout gambar* dan bahasa pada materi pembelajaran batik perlu disederhanakan atau di sesuaikan dengan murid SD.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan hasil penilaian mencapai 132 poin dari nilai sempurna yang mencapai 170 poin. Maka hasil nilai yang telah diperoleh mencapai persentase sebesar 77,6% yang termasuk dalam kategori kuat .Hal ini dapat dikemukakan bahwa media pengembangan permainan monopoli batik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Coba

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh penilaian hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli dan sesudah menggunakan media permainan monopoli. Berikut ini akan disajikan perbandingan nilai rata-rata pembelajarannya dalam bentuk grafik.

Gambar 13. Perbandingan Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tSiswa Kelas V SD Siti Aminah



Berdasarkan grafik diatas, perbandingan persentase hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas V SD Siti Aminah mengalami peningkatan dari nilai tes sebelumnya mencapai 54,4% menjadi 87,9% sehingga masuk dalam kruteria sangat baik. Dari hasil perbandingan tes ini, dapat disimpulkan bahwa dengan media modifikasi permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV pengembangan media permainan monopoli ini

menggunakan model F-D dan telah melewati empat tahapan pengembangan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (define).

Pada tahap ini pengembangan media permainan monopoli batik di SD Siti Aminah telah dilakukan pengamatan hasil pembelajaran siswa sebelumnya pada mata pelajaran seni budaya. Hasilnya nilai siswa masih mencapai nilai rata-rata 70. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran batik pada mata pelajaran seni budaya belum tercapoai. Setelah dilakukan pembelajaran apresiasi batik pada siswa kelas V SD Siti Aminah dengan menggunakan media permainan monopoli batik telah mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai 87,9. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli batik telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang artinya lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya

2. Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap ini peneliti telah berhasil merancang media permainan monopoli batik yang mengacu pada tujuan Pembelajaran dalam kurikulum KTSP kemudian menyesuakannya dengan materi pembelajaran batik siswa kelas V SD Siti Aminah.

3. Tahap Pengembangan (Develop).

Pada tahapan ini Ditinjau dari segi kualitas, media pengembangan permainan ini telah mendapatkan penilaian dalam persentase dari dua orang ahli materi sebesar 79% yang dikategorikan kuat. Penilaian lain juga dilakukan oleh satu ahli media. Ahli media atau validator media memberikan penilaian dengan persentase sebesar 77,6% yang juga termasuk dalam kategori kuat. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media modifikasi permainan monopoli dinyatakan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

4. Tahap penyebaran (Disseminate)

Pada tahapan ini keefektivitasan pembelajaran dari media permainan monopoli yang diterapkan terlihat dari nilai rata-rata tes kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media permainanb monopoli batik mencapai 54,4, sedangkan nilai rata-rata dari tes sesudah menggunakan media permainan monopoli batik mencapai 87,9. Dari nilai rata-rata kedua tes tersebut dapat dikatakan bahwa media

pengembangan permainan monopoli termasuk kategori efektif sebagai media pembelajaran.

Dari empat tahapan di atas peneliti juga mengamati aktivitas siswa dari awal pertemuan hingga pertemuan ke tiga, hasil aktivitas siswa 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 77,7% pada pertemuan pertama dan 80% pada pertemuan kedua. Dari hasil persentase tersebut, media pengembangan permainan monopoli tergolong efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pelajaran seni budaya.

Berdasarkan hasil pemaparan keseluruhan data di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar siswa kelas V di SD Siti Aminah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas 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. Bagi guru penggunaan media permainan monopoli batik ini dapat digunakan dikelas maupun diluar kelas oleh siswa. Pada saat pembelajaran guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan media permainan monopoli batik agar siswa paham, sehingga penyampaian materi pembelajaran batik mudah diterima oleh siswa.
2. Ada baiknya bagi guru untuk selalu melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan berminat lagi untuk belajar
3. Untuk pengembangan lebih lanjut media permainan monopoli batik terkait pembelajaran seni budaya khususnya pada materi batik, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :
 - a. Pengembangan media permainan monopoli batik sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan dengan model yang lebih menarik dan kreatif lagi.

- b. Untuk isi materi dalam media permainan monopoli batik hendaknya diperluas dan diperdalam lagi untuk menyempurnakan isi produk media pembelajaran.
- c. Pengembangan media permainan monopoli batik sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain seperti matematika, bahasa inggris, biologi, dls.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Yusak & Adi Kusrianto. 2011. *Keeksotisan Batik Jawa Timur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Menejemen penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Martadi, dkk.2006.*Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*.Surabaya: Unesa University Press
- Moleong, lexy J.2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Purwanto, M. Ngalm. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman.A.M.2006.*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sobandi, Bandi.tanpa tahun.*Mengenal Periodisasi Perkembangan Seni Rupa Anak-Anak*.E-Modul.Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono, 2008. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sujadi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumanto.2008.*Pembelajaran Seni Rupa di PGSD (Tindakan Kelas Melalui Penggunaan Media Peragaan Visual)*. Universitas Negeri Malang.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu