PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SD NEGERI SUKOREJO 2 LAMONGAN

¹⁾Putri Yeni Lestari

²⁾ Mohammad Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si

³⁾ Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd

¹⁾Universitas Trunojoyo Madura

²⁾Universitas Trunojoyo Madura

³⁾Universitas Trunojoyo Madura

utiputry@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika guru masih menggunakan metode ceramah dan tugas sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas monoton. Pengembang membuat media alternatif yang dapat memberikan daya tarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan Penelitian pengembangan ini adalah untuk merancang dan menguji kelayakan media permainan monopoli pembelajaran untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran Matematika materi Unsur dan Sifat-sifat bangun Datar Sederhana bagi siswa kelas 3 SD. Model Pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall, media monopoli pembelajaran ini diujicobakan kepada siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan mata pelajaran Matematika. Hasil yang diperoleh nilai uji kelayakan media permainan monopoli pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli desain pembelajaran memperoleh hasil sebesar 86,53%, ahli media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 93,33%, dan ahli materi memperoleh hasil sebesar 87,50%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa media permainan monopoli pembelajaran yang dikembangkan menurut para ahli validasi termasuk pada kriteria sangat layak, serta bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran Matematika materi Unsur dan Sifat-sifat Bangun Datar Sederhana bagi siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan.

Kata Kunci : media monopoli, pembelajaran Matematika, model Borg and Gall

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan yang didalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar. Sudjana (2014:28) mengatakan bahwa belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya pemahamannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mengajar disamping adanya beberapa faktor yang juga berpengaruh dalam proses belajar mengajar diantaranya guru, siswa, materi pelajaran, tujuan pelajaran, metode pembelajaran, dan juga sarana dan prasarana. Media pembelajaran harus dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga informasi dapat tersampaikan dengan

baik. Selain itu, dengan penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menarik melalui pengamatan maupun percobaan yang dilakukan melalui media pembelajaran.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan di SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika. Guru menjelaskan materi pembelajaran matematika kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang saat itu sedang dipelajari. Kondisi kelas menjadi tidak efektif dikarenakan metode pembelajaran yang kurang tepat digunakan dalam proses belajar. Pemahaman materi yang saat itu dipelajari kurang menunjukkan hasil yang maksimal karena belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung untuk penyampaian materi pelajaran. Praktik-praktik mengajar matematika bila diperhatikan sering didapati kesan bahwa matematika itu sulit untuk dipelajari, keadaan seperti ini didapati melalui observasi ke SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan pada tanggal 04 Januari 2016 dilihat dari hasil ujian akhir semester (UAS) pada semester ganjil. Nilai matematika siswa SD Negeri Sukorejo 2 memang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 65, namun masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai matematika di bawah KKM dengan presentase 21,3% dari seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 berjumlah 47 siswa.

Permainan monopoli menurut Sartika (2015:52) adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Media permainan monopoli berbasis untuk materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana, petak petak pada papan permainan tidak berupa tanah namun berupa hal-hal yang berkaitan dengan materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.

Tujuan pembelajaran matematika pada dasarnya sesuai dengan hakikat matematika merupakan sasaran utama. Peranan teori-teori belajar merupakan strategi terhadap pemahaman matematika. Pembelajaran matematika diharapkan bahwa matematika dapat dipahami secara wajar sesuai dengan kemampuan anak. Sebagai guru kita perlu menyadari tujuan akhir dari belajar matematika adalah pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang relatif abstrak. Strategi teori-teori belajar tentang pengalaman lingkungan dan manipulasi benda konkret hanyalah sekedar jembatan dalam memahami konsep-konsep matematika tersebut yang pada akhirnya siswa tetap harus belajar sesuai dengan hakikat matematika. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 3 di SD Negeri Sukorejo 2 Tahun Pelajaran 2015/2016."

METODE PENGEMBANGAN

Jenis pendekatan penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini mengembangkan media permainan monopoli pembelajaran matematika sebagai media pembelajaran matematika pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Penelitian pengembangan ini sesuai dengan model penelitian pengembangan model pembelajaran *Borg and Gall*. Model pembelajaran *Borg and Gall* dipilih karena dalam tahapannya sesuai dengan pengembangan media konkrit. Selain itu, tahapan dalam model *Borg and Gall* memudahkan pengembang dalam melakukan pengembangan media monopoli pembelajaran matematika.

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Borg and Gall* yang dikembangkan oleh Sugiono (dalam Emzir, 2014:271). Model 4D ini memiliki 10 tahapan yaitu : identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi tahap akhir, dan produksi massal.

- Identifikasi masalah

Pengembang melakukan pengamatan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan untuk memperoleh data tentang masalah yang terdapat pada pembelajaran matematika.

- Pengumpulan informasi

Setelah melakukan wawancara dengan Guru kelas 3 diperoleh keterangan bahwa di SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan guru kelas 3 dalam pembelajaran matematika masih hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal, serta belum menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Berdasarkan nilai hasil ulangan akhir semester (UAS), masih terdapat nilai siswa yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

- Desain produk

Langkah selanjutnya setelah itu yaitu mendesain produk yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan data permasalahan pembelajaran yang telah didapat. Sehingga dalam pengembangan produknya dapat menghasilkan produk yang dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk yaitu pada awalnya melakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada pembelajaran matematika kelas 3, mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan penyesuaian kompetensi dasar media pembelajaran yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media monopoli pembelajaran matematika kelas 3.

- Validasi desain

Media monopoli pembelajaran matematika yang telah dikembangkan diuji kevalidannya oleh beberapa ahli yang dapat mengukur tingkat kevalidan media monopoli pembelajaran matematika dalam aspek tingkat daya tarik media, tingkat efisiensi media, dan tingkat efektivitas media. Validasi desain ini dilakukan oleh para ahli dalam bidang media pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Apabila media tersebut dinyatakan valid oleh para ahli, maka media tersebut layak untuk diujicobakan pada sasaran penelitian pengembangan yakni siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan.

- Perbaikan desain

Proses perbaikan hal-hal yang perlu dibenahi saat pengembangan media pembelajaran telah dikoreksi oleh para ahli validasi sehingga nantinya media monopoli pembelajaran matematika kelas 3 yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan masukan para ahli.

- Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media monopoli pembelajaran matematika kelas 3 yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas yakni pada siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan dalam uji perseorangan dan uji kelompok kecil.

- Revisi produk

Revisi produk dilakukan apabila ditemukan kelemahan dan kekurangan dari media monopoli pembelajaran matematika kelas 3 yang telah diujicobakan pada kelompok terbatas. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media monopoli pembelajaran matematika

- Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan pada kelompok yang lebih luas yaitu melakukan uji kelompok besar pada siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran media monopoli pembelajaran matematika kelas 3 yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan perbaikan dengan merevisi produk tahap akhir.

- Revisi produk tahap akhir

Melakukan perbaikan pada media monopoli pembelajaran matematika kelas 3 yang telah memperoleh masukan dari hasil ujicoba kelompok besar sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih baik dan tentunya tepat guna.

- Produksi massal

Produksi massal yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini berimplikasi pada pemanfaatan yang lebih luas. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu berupa karya tulis ilmiah yang nantinya akan disebarluaskan pemanfaatannya. Hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika juga diproduksi lebih dari satu media untuk dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran dalam kepentingan penelitian..

Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan media monopoli pembelajaran matematika ini melalui beberapa tahap dalam proses validasi dan uji kelayakan produk agar dapat dikatakan menjadi media pembelajaran yang tepat guna dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, sehingga dalam melakukan uji coba melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

Subjek uji coba pada p[ermainan] produksi massal permainan monopoli pembelajaran

matematika dilakukan oleh siswa SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan. Subjek uji coba perorangan dilakukan pada 3 orang siswa kelas 3A. Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 9 siswa yang dipilih secara acak pada kelas 3A dengan siswa yang berbeda pada uji coba sebelumnya. sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas 3B SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan sebanyak 21 siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba produk terdiri dari 2 jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi desain pembelajaran, hasil validasi materi, hasil validasi produk/media, dan juga hasil dari respon siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari tanggapan, kritik, dan saran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media pembelajaran dan respon siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data primer dalam penelitian pengembangan ini diantaranya adalah kuesioner validasi desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, lembar observasi siswa (kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan), angket siswa. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui kegiatan dokumentasi.

Hasil observasi setelah melakukan penelitian diketahui bahwa pada kelas 3 SDN Sukorejo 2 Lamongan yang jarang menggunakan media pembelajaran. Pada pembelajaran matematika umumnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana

- Hasil Validasi Oleh Para Ahli

Total skor yang diperoleh dari data hasil validasi desain pembelajaran yaitu 45. Dapat disimpulkan dari hasil persentase yang didapat sebesar 86,53% dengan dikonversikan dalam tabel bahwa desain pembelajaran yang digunakan dalam media permainan monopoli pembelajaran matematika berada dalam tingkatan sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Total skor yang diperoleh dari data hasil validasi media yaitu 56. Dapat disimpulkan dari hasil persentase yang didapat sebesar 93,33% dengan dikonversikan dalam tabel bahwa media permainan monopoli pembelajaran matematika berada dalam sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Total skor yang diperoleh dari data hasil validasi materi yaitu 49. Dapat disimpulkan dari hasil persentase yang didapat sebesar 87,50% dengan dikonversikan dalam tabel bahwa kesesuaian materi dngan media permainan monopoli pembelajaran berada dalam tingkatan sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

- Hasil Lembar Observasi Siswa dan Hasil Lembar Kuesioner/Respon Siswa

Total skor yang diperoleh dari data hasil lembar observasi siswa dapat disimpulkan dari hasil persentase yang didapat uji perorangan sebesar 95,00%, uji kelompok kecil sebesar 93,33%, dan uji coba kelompok besar sebesar 82,50% dengan dikonversikan dalam tabel bahwa media permainan monopoli pembelajaran matematika berada dalam tingkatan sangat efektif.

Total skor yang diperoleh dari data hasil lembar kuesioner siswa dapat disimpulkan dari hasil persentase yang didapat uji perorangan sebesar 83,33%, uji kelompok kecil sebesar 87,50%, dan uji coba kelompok besar sebesar 88,09% dengan dikonversikan dalam tabel bahwa media permainan monopoli pembelajaran matematika berada dalam tingkatan sangat menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini peneliti mengembangkan produk yaitu sebuah media permainan monopoli pembelajaran matematika. Media ini dikembangkan untuk kelas 3 SD pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika ini telah dikembangkan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall.

Media permainan monopoli pembelajaran matematika ini dikembangkan karena jaranganya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa mudah memahami dan menyerap pembelajaran pada materi yang diajarkan. Media ini berupa media 3 dimensi. Media pembelajaran ini didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar matematika. Media permainan monopoli pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu diantaranya :

- Media permainan monopoli pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
- Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa.
- Media pembelajaran ini terpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- Media pembelajaran ini dikembangkan dengan media yang tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
- Media pembelajaran ini dilengkapi dengan informasi mengenai materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana beserta soal evauasinya.

Selain kelebihan yang dimiliki dari media permainan monopoli pembelajaran matematika juga terdapat kelemahan yang dimiliki yaitu media pembelajaran ini hanya dapat digunakan oleh 1 sampai 7 orang siswa sehingga untuk keefektifan proses pembelajaran perlu diproduksi lebih dari satu digunakan secara berkelompok.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa :

- Presentase kelayakan media tangga satuan menurut ahli desain pembelajaran adalah 86,53%, ahli media pembelajaran adalah 93,33%, menurut ahli materi adalah 87,50%.

Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pembelajaran matematika layak digunakan pada pembelajaran matematika materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.

- Presentase kelayakan media permainan monopoli pembelajaran matematika dari responden yang dilakukan pada uji coba perseorangan adalah 83,33%, dan yang diperoleh dari observer pada uji perseorangan adalah sebesar 95,00%. Presentase kelayakan media monopoli pembelajaran matematika dari responden yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil adalah sebesar 87,50%, dan yang diperoleh dari observer pada uji coba kelompok kecil adalah sebesar 93,33%. Presentase kelayakan media monopoli pembelajaran matematika dari responden yang dilakukan pada uji coba kelompok besar adalah 88,09%, dan yang diperoleh dari observer pada uji coba kelompok besar adalah sebesar 92,50%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pembelajaran matematika layak digunakan pada pembelajaran matematika materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.

Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan yang diberikan oleh peneliti pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika adalah lebih baik guru tetap menyampaikan materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana serta menyisipkan beberapa pertanyaan mengenai materi sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Saran Desiminasi

Produk permainan monopoli pembelajaran ini dapat dikembangkan pada kelas dan materi yang berbeda sehingga media permainan monopoli dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah sesuai dengan kebutuhan. Pelaksanaan produksi masal untuk yang lebih luas, pengembang bisa melakukan seminar penggunaan media permainan monopoli pembelajaran dalam forum ilmiah agar pemanfaatannya dapat dimaksimalkan.

Saran Pengembangan Produk

Saran yang diberikan oleh peneliti pengembang media permainan monopoli pembelajaran matematika yaitu :

- Diberikan pegangan untuk mempermudah pembawaan karena media yang terbuat dari kayu dan berukuran besar.
- Disediakan tempat penyimpanan semacam tas agar media permainan monopoli pembelajaran matematika mudah disimpan dan tidak cepat rusak walaupun sudah terbuat dari bahan yang tahan lama.
- Media permainan monopoli pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran tematik dengan menyesuaikan tema yang akan disampaikan dan materi yang ada dalam media pembelajaran.
- Membuat media permainan monopoli pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dalam satu kelas tanpa memproduksi lebih dari satu, misalnya dengan menggunakan *Banner* sehingga siswa dapat langsung memainkannya tanpa menggunakan wakil pemain (bidak).

DAFTAR RUJUKAN

Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sartika, Ria. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. E-jurnal (Online). (<http://www.e-jurnalpenelitian.com/2015/05/jurna-akuntansi-pengembangan-media.html>) diakses tanggal 17 Desember 2015)

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.