

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan

Produk hasil pengembangan ini yaitu “Permainan Monopoli Gembira (MONORA)” untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak. Pembelajaran gaya dan gerak ini adalah pembelajaran yang sebelumnya sudah ada namun dikembangkan kembali oleh peneliti menjadi pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan materi kegiatan gaya dan gerak. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran berupa permainan monopoli. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu, Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah langkah-langkah dari hasil pengembangan yang telah dilakukan berdasarkan tahapan yang ada.

1. Analisis (*analyze*)

Pada tahap awal dalam penelitian, peneliti melakukan tiga analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi. Ketiga hal tersebut diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara kepada guru kelas serta ke beberapa peserta didik kelas IV. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa saat kegiatan pembelajaran peserta didik masih kurang bersemangat dan mudah bosan, karena hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas dari guru. Hal tersebut dapat terlihat pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan dan menjelaskan materi tanpa menggunakan media pembelajaran dan tidak adanya interaksi sehingga kurangnya keaktifan peserta didik pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Untuk melengkapi data dari hasil analisis kebutuhan peserta didik terutama pada pelajaran IPA yang akan menjadi fokus penelitian, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV-B dan beberapa peserta didik. Berikut ini hasil rangkuman dari wawancara yang telah dilakukan.

a) Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV-B, dalam proses kegiatan pembelajaran IPA, guru selalu menerapkan metode pembelajaran berpusat pada guru atau *teacher centered* dan tidak sering menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan minimnya keberadaan media pembelajaran di sekolah, selain itu guru juga bingung media apa yang cocok untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran IPA yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dan membangun keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pada proses kegiatan belajar mengajar, guru hanya memberikan mendikte dan mencatat tulisan yang ada di buku paket. Setelah itu peserta didik diberikan soal latihan yang ada di buku.

b) Analisis kebutuhan peserta didik

Peserta didik yang berada di kelas IV ini rata-rata berusia 10 tahun, dimana karakteristik pada usia ini masih senang bermain, artinya guru dapat mengemas kegiatan pembelajaran dengan permainan. Pembelajaran dapat dikemas dengan semenarik mungkin dengan bantuan menggunakan media yang dapat mengajak peserta didik untuk bermain dan mempelajari materi. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik selalu diminta untuk mencatat materi, kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini sebagian peserta didik ada yang merasa senang, tetapi mereka terkadang merasa bosan, dan lelah dengan proses pembelajaran seperti itu, sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dan tertarik.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik, dapat terlihat bahwa kegiatan pembelajaran IPA, guru belum maksimal dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan meningkatkan interaksi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Karena dengan adanya penggunaan media yang sesuai akan membuat peserta didik semangat belajar, sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran atau dalam memahami materi.

c) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengamati kurikulum yang digunakan di SDN Cilebut 02. Analisis kurikulum digunakan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada. Peneliti mengkaji Kompetensi Dasar / Capaian Pembelajaran IPA yang ada di kelas IV dan kemudian merumuskan indikator-indikator tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran.

2. Desain (*design*)

Pada tahap kedua ini, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berbasis monopoli. Tahap perencanaan didasari pada analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada tahap perencanaan, peneliti sudah menentukan media apa yang akan dikembangkan untuk membantu pembelajaran IPA di kelas IV SD. Peneliti berdiskusi oleh *illustrator* yang bernama Alkino Grendo untuk membantu mendesain permainan monopoli. Draft rancangan yang dibuat oleh peneliti kemudian di desain oleh *illustrator* yang bernama Alkino Grendo yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Desain yang sudah dibuat kemudian dicetak dipercetakan yang sudah didiskusikan oleh *illustrator* untuk mendapatkan hasil cetak yang sesuai dengan desain.

Pada tahap ini juga peneliti membuat rancangan instrumen penelitian untuk menilai kualitas media, instrumen penilaian media pembelajaran permainan monopoli menggunakan kuesioner untuk menilai kelayakan produk. Kuesioner akan menghasilkan data dari para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta peserta didik kelas IV SD.

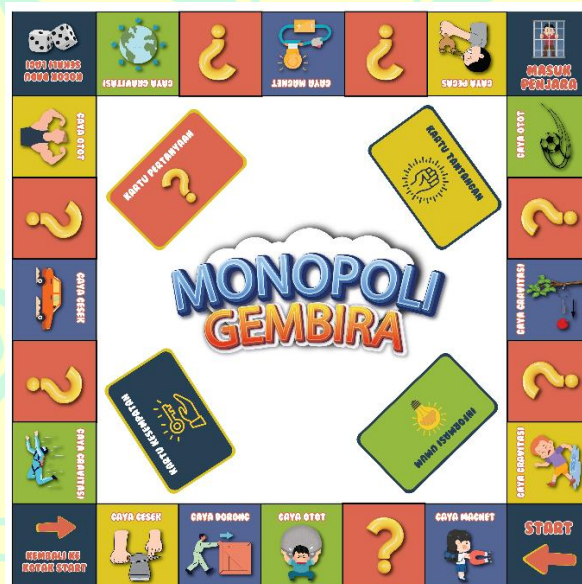
3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk papan permainan dengan nama “ MONORA” (Monopoli Gembira). Pemilihan nama pada media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara peserta didik , yaitu peserta didik merasa bosan dan jenuh, sehingga pemilihan nama pada media ini diharapkan membuat

peserta didik merasa menyenangkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah pemaparan dalam perancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti:

a) Papan permainan

Papan permainan MONORA menyajikan tampilan yang menarik. Pada desain papan permainan, peneliti warna putih sebagai warna dasar papan permainan, kemudian dipadukan dengan warna-warna cerah agar terlihat *colorfull*. Didalam papan tersebut terdapat petak-petak sebagai tempat jalannya untuk pemain. Didalam petak-petak terdapat gambar sesuai dengan materi, yaitu gambar-gambar tentang gaya. Jumlah petak dalam papan tersebut adalah 24 petak, dengan 1 petak *start* berwarna biru tua, 5 petak kesempatan dengan berwarna biru *navy*, 7 petak pertanyaan dengan berwarna merah, 4 petak informasi umum dengan berwarna hijau, 4 petak tantangan dengan berwarna kuning, 1 petak kembali ke start, 1 petak kocok kembali dadu, 1 petak masuk penjara. Papan permainan ini dicetak dengan ukuran sebesar 35 x 35 cm, papan permainan ini dicetak dengan menggunakan bahan *polyfoam*. Pemilihan bahan ini dikarenakan ringan, *fleksibel* dan aman untuk peserta didik.

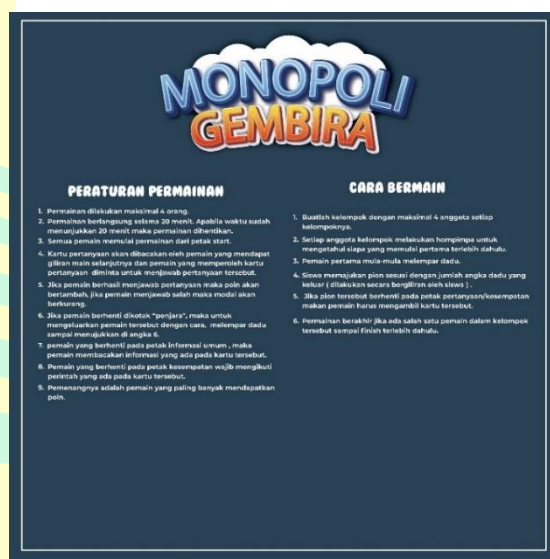


Gambar 4.1 papan monopoli gembira

b) Peraturan dan cara bermain

Peraturan dan cara bermain diletakkan dibagian belakang papan permainan, yang bisa dilihat secara bolak balik pada bagian papan, dicetak sama dengan ukuran papan permainan yaitu 35 x 35 cm yang terbuat dari bahan *polyfoam* dilapisi stiker. Peraturan dan cara bermain berisi menjelaskan bagaimana aturan dan cara bermain dalam permainan. Peraturan dan cara bermain ini harus dibaca oleh setiap kelompok untuk memahami proses jalannya permainan

Gambar 4.2 peraturan dan cara bermain



c) Kartu informasi umum

Pada kartu informasi umum berisi materi mengenai gaya dan gerak. Materi berbentuk kartu yang terdiri atas bagian depan merupakan logo dan bagian belakang merupakan materi. Kartu informasi umum dicetak dengan ukuran 7,5 x 4,5 cm menggunakan bahan art cartoon. Kartu ini dicetak sebanyak 14 kartu, yang berisi pengertian gaya, jenis jenis gaya dan contoh gaya. Materi akan dibaca oleh peserta didik jika peserta didik berhenti pada petak berwarna hijau. Warna pada kartu informasi diberikan warna hijau dan diberi bingkai atau garis berwarna biru pada pinggir kartu sebagai perpaduan warna.

Bagian depan



Bagian belakang



Gambar 4.5 contoh kartu informasi umum

d) Kartu pertanyaan

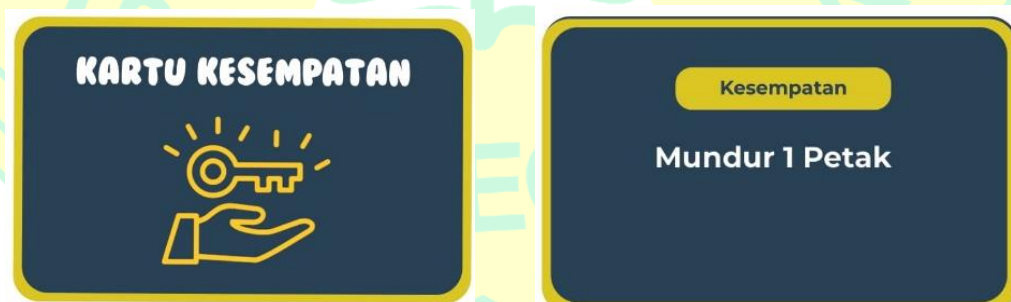
Kartu pertanyaan adalah kartu yang diberisikan soal-soal tentang gaya. Kartu pertanyaan yang terdiri atas bagian depan merupakan logo dan bagian belakang merupakan soal. Kartu pertanyaan dicetak dengan ukuran 7,5 x 4,5 cm menggunakan bahan art cartoon. . Kartu ini dicetak sebanyak 15 kartu. Dengan pilihan warna oranye atau jingga dengan pinggir kartu berwarna kuning.



Gambar 4.4 contoh kartu pertanyaan

e) Kartu kesempatan

Kartu kesempatan adalah kartu yang diberisikan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik. Salah satu contohnya adalah maju 2 petak atau mundur 1 petak. Kartu pertanyaan dicetak dengan ukuran 7,5 x 4,5 cm menggunakan bahan art cartoon. . Kartu ini dicetak sebanyak 8 kartu.



Gambar 4.6 contoh kartu kesempatan

f) Kartu tantangan

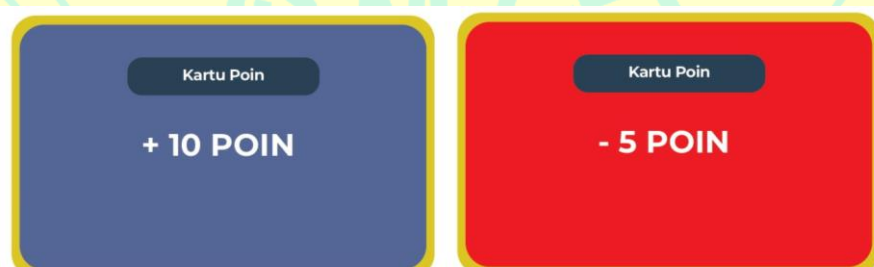
Kartu tantangan adalah kartu yang tantangan yang berhubungan dengan materi gaya. Salah satu contohnya adalah memilih satu peserta didik untuk menjawab soal yang berada di kartu pertanyaan. Kartu tantangan dicetak dengan ukuran 7,5 x 4,5 cm menggunakan bahan art cartoon. Kartu ini dicetak sebanyak 6 kartu. Dengan pilihan warna kuning dengan pinggir kartu berwarna hitam



Gambar 4.9 contoh kartu tantangan

g) Kartu poin

Kartu poin adalah kartu yang berisi poin + 10 dan -5. Bagi peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan diberikan kartu poin berwarna biru dengan nilai didalamnya +10 poin. Jika peserta didik tidak mampu menjawab maka akan diberikan kartu poin berwarna merah dengan nilai didalamnya -5 poin. Kartu poin dicetak dengan ukuran 7,5 x 4,5 cm menggunakan bahan art cartoon. Kartu ini dicetak sebanyak 10 kartu penambahan poin dan 10 kartu pengurangan poin.



Gambar 4.6 contoh kartu poin

h) Dadu dan pion

Pada media permainan monopoli menggunakan dadu untuk menentukan berapa jumlah langkah peserta didik pada petak. Peserta didik mengocok dadu sesuai dengan gilirannya.



Gambar 4.11 Dadu

Pion digunakan sebagai penanda bagi peserta didik sedang berada di petak berapa. Pion pada media permainan monopoli berjumlah 6 pion dengan macam-macam warna. Pion ini berunsur magnet sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.



Gambar 4.12 pion

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini peneliti merancang lembar instrumen yang akan diberikan kepada para ahli untuk melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan.

Jika sudah melakukan penilaian oleh para ahli (*expert review*), kemudian produk yang telah dikembangkan dan di uji coba, selanjutnya di implementasikan dan diuji coba kepada peserta didik. Terdapat dua tahapan uji coba yang akan dilakukan kepada peserta didik yaitu, uji *one to one* dan uji *small group*. Pada tahap uji *one to one* peneliti melibatkan 3 peserta didik, pada uji *small group* peneliti melibatkan 8 peserta didik. Setelah peserta didik

menyelesaikan permainan kemudian akan diberikan kuesioner untuk memberikan penilaian terhadap media permainan monopoli.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi menjadi tahap terakhir. Evaluasi ini dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk penyempurnaan permainan. Peneliti melakukan evaluasi berdasarkan evaluasi formatif yang diperoleh dari kuesioner. Evaluasi dilakukan oleh para ahli, uji *one to one*, dan uji *small group*. Hasil dari evaluasi dijadikan sebagai acuan apakah media pembelajaran permainan monopoli ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berikut hasil penilaian dari para ahli terhadap media pembelajaran permainan monopoli.

1) Ahli media

Ahli media yang menguji media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan peneliti adalah Ibu Dr. Uswatun Khasanah, M,Pd selaku Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta. Hasil yang diperoleh dari ahli media yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berikut hasil perolehan yang didapat.

Tabel 4. 1 Hasil Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor maksimum	Skor perolehan	Skor presentase
1	Kualitas desain	30	28	93%
2	Kualitas teknis	20	20	100%
3	Kemanfaatan	10	10	100%
Rata-rata		60	58	96,66%

Berdasarkan data pada tabel, hasil persentase akhir validasi ahli media sebesar:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{(Jumlah Skor Maksimal)}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100 \%$$

$$P = 96,66\%$$

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli media, diketahui bahwa media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan peneliti menunjukkan presentase kelayakan media sebesar **96,66%**. Berdasarkan kategori kelayakan produk, maka media pembelajaran berbasis permainan monopoli termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Terdapat saran yang diberikan oleh ahli media untuk media permainan MONORA. Berikut ini adalah data kualitatif dari ahli validasi media berupa saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4. 2 Saran dari Penilaian Media Permainan MONORA oleh Ahli Media

Nama validator	Saran
Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd	1) Setiap gambar atau petak diberi penjelasan berupa nama dari gambar tersebut. 2) prosedur atau aturan permainan dibuat terpisah

2) Ahli Materi

Ahli materi yang menguji media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan peneliti adalah Ibu Susi Winarni, M.Pd selaku Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta. Hasil yan

diperoleh dari ahli materi yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berikut hasil perolehan yang didapat.

No	Indikator	Skor maksimum	Skor perolehan	Skor presentase
1	Kualitas desain	15	12	80%
2	Kualitas teknis	25	20	80%
Rata-rata		40	32	80%

Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulas Penilaian Oleh Ahli Materi

Berdasarkan data pada tabel, hasil persentase akhir validasi ahli materi sebesar:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{(Jumlah Skor Maksimal)}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100 \%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli media, diketahui bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan peneliti menunjukkan presentase kelayakan media sebesar **80%**. Berdasarkan kategori kelayakan produk, maka media pembelajaran berbasis permainan monopoli termasuk dalam kategori **baik**.

Terdapat saran yang diberikan oleh ahli materi untuk media pembelajaran permainan monopoli. Berikut ini adalah data kualitatif dari ahli validasi media berupa saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4. 4 Saran dari Pemilaian Media Permainan Monopoli oleh Ahli Materi

Nama validator	Saran
Susi Winarni, M.Pd	Aspek kualitas desain untuk iten indikator disebutkan semua pada instrumen penilaian.

Dari saran tersebut, peneliti mengikuti saran yang diberikan oleh validator ahli materi.

3) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang menguji media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan peneliti adalah Bapak Iramdan, M.Pd selaku Dosen Program Studi Pendidikan S1 di Universitas Indraprasta PGRI. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berikut hasil perolehan yan didapat.

No	Indikator	Skor maksimum	Skor perolehan	Skor presentase
1	Kualitas desain	15	11	73%
2	Kualitas teknis	20	17	85%
3	Kemanfaatan	5	4	80%
Rata-rata		40	32	80%

Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan data pada tabel, hasil persentase akhir validasi ahli bahasa sebesar:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{(Jumlah Skor Maksimal)}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100 \%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli bahasa, diketahui bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan peneliti menunjukkan presentase kelayakan media sebesar **80%**. Berdasarkan kategori kelayakan produk, maka media pembelajaran berbasis permainan monopoli termasuk dalam kategori **baik**.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba dari para ahli terhadap media pembelajaran permainan monopoli, berikut ini adalah rangkuman penilaian secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel dibawah ini

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli

No	Nama	Responden	Presentase	Ket.
1	Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd	Ahli Media	96,66%	SB
2	Ssi Winarni, M.Pd	Ahli Materi	80%	B
3	Iramanda, M.Pd	Ahli Bahasa	80%	B
Rata – rata		256,66% : 3 = 85,55%		SB

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian dari para ahli, dapat diketahui bahwa hasil uji ahli, media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 85,55% Mengacu pada kategori kelayakan produk, maka termasuk kedalam kategori sangat baik.

Setelah melewati validasi produk oleh para ahli, proses selanjutnya adalah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh para *expert*. Dilakukannya perbaikan sesuai dengan saran dari para ahli.

Saran yang diberikan oleh ahli media mengenai gambar pada petak papan monopoli diberi tulisan jenis-jenis gaya berdasarkan gambar yang ada. Saran yang diberikan oleh ahli bahasa mengenai indikator instrumen validasi.

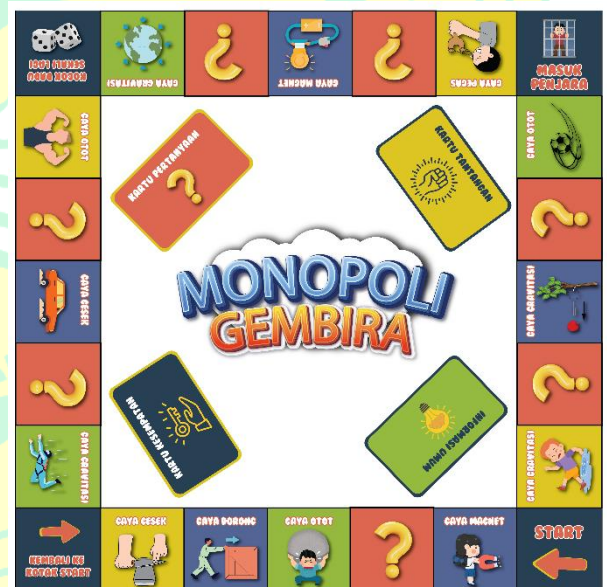
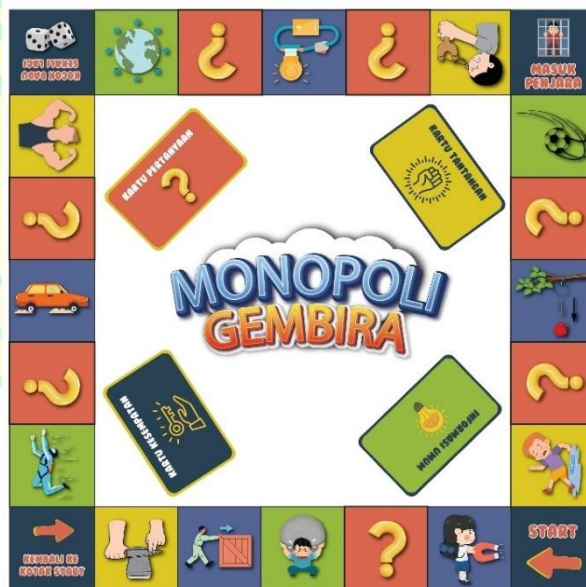
Berikut perbaikan sesuai dengan saran para ahli :

a) Papan permainan monopoli

Papan permainan MONORA (monopoli gembira) dilakukan perbaikan dengan menambahkan nama setiap gambar pada gambar. Pemberian nama berdasarkan jenis-jenis gaya.

Sebelum

Sesudah



b) Instrumen penilaian oleh ahli materi

Pada instrumen penilaian oleh materi dilakukan perbaikan dengan menambahkan indikator pada poin nomer 1 sampai 3 pada lembar instrumen penilaian .

Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli						Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli									
Untuk Ahli Materi						Untuk Ahli Materi									
Aspek	No	Indikator	Skor					Aspek	No	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1				5	4	3	2	1
Kualitas desain	1	Kesesuaian media dengan kompetensi awal						1	Kesesuaian media dengan peserta didik dapat <u>mendemonstrasikan cara menggerakkan benda</u>						
	2	Kesesuaian medi dengan tujuan pembelajaran						2	Kesesuaian medi dengan peserta didik dapat <u>mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi gerak benda</u>						
	3	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran						3	Kesesuaian media dengan Peserta didik dapat <u>memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari</u>						
Kualitas teknis	4	Materi yang disajikan runtut dimulai dari konsep dasar sampai dengan jenis-jenis gaya													
	5	Soal sesuai dengan materi													
	6	Ukuran huruf yang digunakan sesuai													

4) Hasil uji coba *one to one*

Dalam tahap uji coba *one to one* ini melibatkan 3 orang peserta didik kelas IV SDN Cilebut 02, uji coba dilakukan untuk mengetahui ketertarikan dan kemanfaatannya media ini untuk peserta didik. Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam uji coba, yaitu peserta didik akan diperkenalkan dan diperlihatkan media pembelajaran permainan monopoli. Setelah itu peserta didik diminta untuk membaca aturan dan cara bermain yang telah disediakan. Setelah peserta didik memahami maka permainan akan sdimulai,etelah selesai, selanjutnya

peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner terhadap produk

No	Responden	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Perolehan	Presentase (%)	Ket.
1	NM	50	50	100%	SB
2	MG	50	49	98%	SB
3	SM	50	50	100%	SB
Presentase				99,33%	SB

Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Uji Coba One to One

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik hasilnya sangat baik, ada beberapa komentar dari peserta didik bahwa belajar sambil bermain itu seru, permainan monopoli mudah dimengerti dan mampu meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran IPA khususnya materi gaya. Berdasarkan hasil uji coba tersebut bahwa peserta didik sangat tertarik menggunakan media pembelajaran monopoli.

5) Hasil uji coba *small group*

Pada tahap uji coba *small group* dengan melibatkan 6 orang responden yaitu peserta didik kelas IV SDN Cilebut 02 yang berbeda dengan responden pada tahap uji coba *one to one*. Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam uji coba, yaitu peserta didik akan diperkenalkan dan diperlihatkan media pembelajaran permainan monopoli. Setelah itu peserta didik diminta untuk membaca aturan dan cara bermain yang telah disediakan. Setelah peserta didik memahami maka permainan akan dimulai, setelah selesai, selanjutnya peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner terhadap produk .

No	Responden	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Perolehan	Presentase (%)	Ket.
1	JA	50	49	98%	SB
2	KS	50	50	100%	SB
3	TP	50	50	100%	SB

4	AH	50	50	100%	SB
5	RS	50	49	98%	SB
6	ZR	50	48	96%	SB
Presentase				98,66 %	

Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Small Group

Berdasarkan hasil perhitungan pada table diatas, berhasil meraih skor 592 dari total skor maksimal 600, dengan persentase akhir mencapai 98,66%. Kinerja produk yang mencapai kategori sangat baik (SB) menurut penilaian peserta didik menunjukkan tingkat penerimaan dan kepuasan yang tinggi terhadap media pembelajaran ini. Berdasarkan pada hasil pengisian kuesioner peserta didik memberikan komentar bahwa media pembelajaran permainan monopoli ini sangat seru dan menarik.

Berdasarkan total skor yang diperoleh dari awal uji coba oleh peserta didik secara keseluruhan memperoleh hasil sebagai berikut.

No	Tahap	Presentase	Ket.
1	Uji Coba <i>one to one</i>	99,33 %	SB
2	Uji coba <i>small group</i>	98,66 %	SB
Rata-rata		197,99% : 2 = 98,99%	SB

Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Uji Coba ke Peserta Didik

B. Nama Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini adalah media pembelajaran permainan Monopoli, sebagai permainan untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita pada BAB III dalam buku IPA Kelas IV SD.

Produk hasil dari pengembangan ini diberi nama MONORA (Monopoli Gembira) untuk peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran IPA. Materi yang disajikan pada media pembelajaran ini membahas tentang konsep dasar gaya dan gerak, jenis-jenis gaya dan pengaruh gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari dilakukannya pengembangan media ini adalah untuk menciptakan suasana yang aktif, menyenangkan dan bermakna pada kegiatan pembelajaran IPA. Sehingga dapat menjadikan peserta didik aktif dan berkolaborasi dengan peserta didik lainnya dalam satu kelas. Permainan ini telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga mudah dipahami dan dimainkan oleh peserta didik.

C. Karakteristik Produk

Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan Monopoli dikemas dalam bentuk cetak dengan tujuan agar peserta didik dapat berperan aktif. Dalam media permainan monopoli ini memiliki 5 komponen. Berikut penjelasannya.

a. Papan

Ukuran : 35 x 35 cm

Jumlah : 1 papan

Bahan : *Polyfoam*

Ilustrasi : petak jalan yang dibuat menggunakan gambar jenis-jenis gaya yang dibuat memadukan warna-warna cerah dan gelap untuk menarik perhatian peserta didik.

b. Kartu-kartu (kartu pertanyaan, kartu kesempatan, kartu tantangan, kartu informasi umum)

Ukuran : 7,5 x 4,5 cm

Jumlah : 8 kartu kesempatan, 15 kartu pertanyaan, 6 kartu tantangan, 14 kartu informasi, 20 kartu poin

Bahan : Art carton

Ilustrasi : Memadukan warna yang selaras dan warna -warna cerah dengan papan permainan monopoli gembira, diberi gambar sesuai dengan jenis kartu.

c. Cara bermain

Ukuran : 35 x 35 cm

Jumlah : 1

Bahan : *Polyfoam*

d. Dadu

Ukuran : 16 mm

Jumlah : 3

Bahan : Plastik

e. Pion

Ukuran : 20 mm

Jumlah : 6

Bahan : Plastik

Selain spesifikasi produk, terdapat beberapa modifikasi yang menjadikan permainan ini berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara permainan monopoli pada umumnya dengan media permainan MONORA.

Tabel 4. 10 Perbandingan Monopoli pada umumnya dengan MONORA (Monopoli Gembira)

Komponen	Monopoli	MONORA
Pion	Pion pemain berjumlah delapan buah	Pion pemain berjumlah empat buah mewakili setiap sisi dari papan permainan.
Dadu	Dadu berisi enam angka	Dadu berisi enam angka
Papan permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat logo monopoli pada tengah papan permainan 2. Terdapat 40 petak yang berisi petak nama negara, petak perusahaan, petak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat logo MONORA (monopoli gembira) pada tengah papan permainan 2. Terdapat 24 petak 3. Terdapat keterangan nama petak yang

	<p>berhenti kendaraan, petak dana umum, petak kesempatan, petak penjara, petak bebas parkir, petak mulai dan akhir</p> <p>3. Terdapat keterangan nama petak, seperti nama negara atau petak Perusahaan untuk membedakan satu petak dengan petak lainnya</p> <p>4. Petak berbentuk kotak dan berurutan</p>	<p>diambil dari jenis-jenis gaya</p> <p>4. Petak berbentuk kotak dan berurutan</p>
Kartu hak milik setiap properti	Terdapat 28 kartu hak milik properti	Dalam MONORA terdapat kartu pertanyaan yang berisi soal-soal terkait materi gaya
Kartu dana umum dan kesempatan	Terdapat 20 kartu umum dan 20 kartu kesempatan	Terdapat 63 kartu secara keseluruhan. (8 kartu kesempatan, 15 kartu pertanyaan, 6 kartu tantangan, 14 kartu informasi, dan 20 kartu poin).
Uang mainan	Uang <i>dolar</i> mainan sebagai uang monopoli	Dalam MONORA menggunakan kartu poin
Rumah	Terdapat 35 rumah	Tidak terdapat

Panduan permainan	Terdapat kertas yang berisi peraturan permainan	Terdapat panduan yang berisi aturan bermain dan cara bermain
-------------------	---	--

D. Prosedur Pemanfaatan Produk

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Media pembelajaran permainan monopoli ini dapat memberikan pemahaman dan dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPA di kelas IV materi gaya kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Media ini juga membuat peserta didik berperan aktif dan mampu berinteraksi dengan kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan media yang bervariasi kepada peserta didik, sedangkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar baru dengan penggunaan media MONORA.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SDN Cilebut 02 yang berjumlah 32 peserta didik, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Media ini dapat dimainkan oleh 4 kelompok, untuk banyaknya anggota dalam kelompok terdiri dari 4 orang. Pada media permainan ini peserta didik dilibatkan aktif.

Berikut ini panduan untuk menggunakan media permainan monopoli:

1. Pesiapan bermain
 - a. Permainan dilakukan 4 orang
 - b. Perkiraan Permainan berlangsung selama 25 menit
 - c. Posisikan pemain di sekitar papan permainan dan keluarkan komponen-komponen permainan
 - d. Siapkan papan permainan, kartu informasi, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dadu, dan pion.
 - e. Rapikan semua komponen di atas meja dengan membentangkan papan permainan dan letakkan kartu sesuai tempatnya pada papan.
 - f. Setelah semua sudah siap, permainan dapat dimulai.

- g. Melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan giliran pemain untuk bermain pertama
2. Cara bermain
 - a. Permainan dimulai dengan pemain pertama mengocok dadu untuk menentukan harus pergi ke petak berapa.
 - b. Apabila pion berhenti di petak berwarna kuning, maka pemain harus mengambil kartu tantangan yang berisi tantangan yang harus dilakukan peserta didik, apabila pion berhenti di petak berwarna biru maka pemain harus mengambil kartu kesempatan kemudian dibacakan, apabila pion berhenti di petak berwarna hijau maka pemain harus mengambil kartu informasi umum, dan apabila pion berhenti di petak berwarna oranye maka pemain harus mengambil kartu pertanyaan. Jika pemain bisa menjawab pertanyaan maka pemain akan diberikan point dan jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka pemain akan diberikan pengurangan poin.
 - c. Apabila pemain berada di petak penjara, pemain bisa keluar jika pemain melemparkan dadu dan muncul angka 6 pada dadu tersebut.
 - d. Permainan berakhir ketika pemain mencapai petak *finish* dan menjadi pemenang.

E. Kelebihan dan Kekurangan Media MONORA

Media permainan monopoli yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Media permainan MONORA menyajikan pembelajaran IPA bab 3, khususnya materi gaya dan gerak.
- b. Media ini dapat digunakan di luar jam pembelajaran IPA, memberikan fleksibilitas waktu dalam penggunaannya.
- c. Terdiri dari empat jenis kartu, yakni kartu Informasi yang mencakup materi gaya kartu pertanyaan yang menguji pemahaman melalui pertanyaan berdasarkan informasi yang ada, kartu tantangan yang berisi tantangan untuk peserta didik agar aktif dalam pembelajaran dan kartu kesempatan

yang berisi peluang peserta didik untuk memberikan pertanyaan kepada peserta didik.

- d. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD, memudahkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.
- e. Desain ilustrasi permainan sederhana dan penuh warna, menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan daya tarik permainan.
- f. Terbuat dari bahan yang aman digunakan, memberikan keamanan bagi pengguna, terutama anak-anak..

Media permainan monopoli yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa kekurangan yaitu Peserta didik akan kebingungan menjawab soal jika peserta didik tidak mengerti tentang materi telah dijelaskan

F. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Dimana saat ini media pembelajaran banyak sekali jenisnya. Salah satu jenis media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Permainan sangatlah diminati oleh anak-anak, pada dasarnya karakteristik peserta didik di usia sekolah dasar yaitu masih senang bermain, yang artinya dengan begitu guru harus dapat mengemas kegiatan pembelajaran dengan permainan⁴⁷. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran berupa permainan akan membangun semangat belajar peserta didik dan juga rasa ketertarikan peserta didik serta menjadikan peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan monopoli memiliki manfaat dan peran dalam kehidupan sosial yaitu dapat secara aktif berinteraksi dan memberikan edukasi kepada peserta didik. Kegiatan belajar ini juga menjadi efektif jika menggunakan media permainan monopoli karena media ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan kegiatan bermain sambil belajar dan berkomunikasi⁴⁸.

⁴⁷ Sumantri, dan Nana Soyodih, "Penelitian Hasil Belajar-Mengajar", Bandung:Remaja Risdakarya, hal 185, 2006.

⁴⁸ Puti dan Yunianta, " pengembangan media

Media pembelajaran MONORA yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang terbuat dari bahan *polyfoam* dengan ukuran 35 x 35 cm dilengkapi dengan kartu materi, kartu pertanyaan, cara bermain, gambar jenis-jenis gaya, pion dan dadu. Hal ini selaras dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang berada pada tahap senang bermain. Berdasarkan hasil temuan pembelajaran IPA kelas IV di SDN Cilebut 02 bahwa masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam belajar. Kemudian, menurut guru dalam proses pembelajaran IPA harus pandai dalam mendesain pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran IPA di SDN Cilebut 02 belum pernah menggunakan media MONORA khususnya dalam materi gaya dan gerak. Media permainan monopoli gembira ini dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut, media ini dapat menambah inovasi bagi guru dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan penggunaan media permainan monopoli ini menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi sifat cahaya pada gaya dan menarik peserta didik untuk semangat belajar karena materi gaya ditampilkan dengan lebih menarik dan menyenangkan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dilakukan dengan mengacu pada pengembangan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Dari hasil analisis kebutuhan didapati bahwa ditemukan bahwa peserta didik kurang bersemangat belajar karena permasalahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran IPA belum maksimal, guru hanya fokus menjelaskan tanpa menggunakan media apapun dan peserta didik diminta untuk mengerjakan soal. Dengan begitu kurang adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran IPA dengan mengemas kegiatan pembelajaran dengan permainan, hal ini menjadi pertimbangan untuk dilakukannya pengembangan media dengan pendekatan bermain, maka dari itu dibuatlah pengembangan media berbasis permainan monopoli agar mempermudah peserta didik memahami materi dan menarik untuk peserta didik pelajari.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah media MONORA. Peneliti menyusun draft awal perancangan membuat desain monopoli, kemudian melakukan pengembangan monopoli dengan bantuan aplikasi *Adobe Illustrator*. Setelah permainan monopoli jadi, maka dilakukan uji ahli dan uji coba pengguna kepada peserta didik untuk penyempurnaan media permainan monopoli dan mengetahui kelayakan media permainan monopoli. Berikut presentase penilaian yang diperoleh yaitu: a) ahli media sebesar 96,66%, b) ahli materi sebesar 80%, dan ahli bahasa sebesar 80%. Berdasarkan hasil rekapitulasi yang diperoleh dari uji ahli, media pembelajaran berbasis permainan monopoli memperoleh kelayakan sebesar 85,55% termasuk kedalam kategori sangat baik. Pada uji coba pengguna kepada peserta didik diperoleh penilaian sebagai berikut: a) penilaian perorangan (*one to one*) sebesar 99,33%, b) penilaian kelompok kecil (*small group*) sebesar 98,66%. Berdasarkan hasil rekapitulasi yang diperoleh dari uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli memperoleh kelayakan sebesar 98,99% termasuk kedalam kategori **sangat baik** dan sangat layak.

Setelah permainan monopoli selesai dikembangkan, selanjutnya diimplementasikan pada pembelajaran. Implementasi dilakukan kepada peserta didik Kelas IV SDN Cilebut 02. Peneliti melakukan pembelajaran materi gaya dan gerak dengan bantuan media pembelajaran permainan monopoli. Setelah pembelajaran selesai, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi kuesioner penilaian media permainan monopoli. Hasil dari implementasi kepada peserta didik melalui tahapan yang berbeda-beda. Pada saat uji coba *one to one* melibatkan 3 orang memperoleh skor 99,33%. Pada saat uji coba *small group* memperoleh skor 98,66%. Dari hasil tersebut maka peneliti mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan pada pembelajaran. Kemudian penilaian peserta didik kelas IV terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan pada pembelajaran, diperoleh skor rata-rata sebesar 98,99% termasuk ke dalam kategori **sangat baik**.

Berdasarkan hasil-hasil yang didapat menunjukkan bahwa media permainan monopoli layak untuk digunakan pada pembelajaran IPA khususnya materi gaya dan gerak. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan monopoli sangat positif terlihat dari antusiasme peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, dan dari penilaian yang diberikan peserta didik terhadap permainan MONORA.

G. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media ini tidak terlepas dari kekurangan dikarenakan terdapat beberapa keterbatasan. Berikut ini beberapa keterbatasan dari pengembangan produk :

1. Keterbatasan Ruang Lingkup

Subjek ruang lingkup penelitian hanya dilakukan relatif kecil pada satu sekolah. Karena hanya melibatkan peserta didik kelas IV B. Peneliti belum melakukan uji coba dalam jangkaun luas yang melibatkan peserta didik yang berasal dari sekolah lain.

2. Keterbatasan Materi

Keterbatasan materi yang terdapat dalam media MONORA hanya memuat satu materi saja pada muatan pembelajaran IPA di kelas IV yaitu materi gaya dan gerak.

3. Keterbatasan Penerapan Model *ADDIE*

Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai tahap ketiga tidak sampai tahap kelima. Penelitian dan pengembangan penelitian ini hanya melihat kelayakan media, bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, dan hanya sebatas uji coba *one to one dan small group* produk dalam skala kecil tidak sampai kepada tahap implementasi dan evaluasi.