



Pengembangan Media Monopoli Petualangan Nusantara (MONPERA) Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari

Tias Kumala Dwi¹⁾, Muhammad Fatwa Khusni²⁾, Putri Rifani³⁾

¹Universitas PGRI Yogyakarta, ^{2,3}Universitas Nurul Huda Sukaraja

Correspondence Tiaskumaladewi67@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to (1) develop MONPERA media in social studies learning for Elementary School grade IV students, (2) determine the appropriateness of MONPERA media, (3) determine students' responses and teacher's responses to MONPERA media in Social studies subject class IV Elementary School, (4) know the increase in social studies learning achievement of fourth grade students of Banjar Sari 2 Elementary School after using MONPERA media. This type of research is research and development (R&D). The research subjects are 15 grade IV students. Development procedures are research and data collection, planning, product draft development (develop preliminary for mof product), preliminary field testing, revising test results (main product revision), testing field testing (main field testing), and product refinement of field test results (operational product revision).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media MONPERA dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media MONPERA, (3) mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media MONPERA pada mata pelajaran IPS kelas IV SD, (4) mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari setelah menggunakan media MONPERA. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 15 siswa. Prosedur pengembangan: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan, dan produk yang disempurnakan dari hasil uji lapangan.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 2 Jul 2021

First Revised 15 Agu 2021

Accepted 09 Sept 2021

First Available online 20 Okt 2021

Publication Date 01 Nov 2021

Keyword:

Media Development,
MONPERA Media,
Social Studies

Kata Kunci:

Media MONPERA,
Pengembangan media
Pembelajaran IPS.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik seperti yang disebutkan [Susanti \(2019\)](#) dan [Budiman \(2019\)](#). Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Media pembelajaran sangat penting untuk pengajar dalam menunjang proses pembelajaran di kelas terutama untuk anak sekolah dasar.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu modal pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik seperti yang dikatakan [Anshory, dkk \(2018\)](#) dan [Khofiatun, dkk \(2016\)](#). Salah satu mata pelajaran yang ada di tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan seperti yang dikatakan [Sutarna \(2018 : 119\)](#) dan [Rendai \(2021 : 54\)](#). Tujuan IPS adalah untuk membantu tumbuhnya pola pikir ilmuwan sosial, mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat dalam rangka membantu tumbuhnya warga negara yang baik seperti yang disebutkan oleh [Gianistika, dkk \(2021 : 26\)](#) dan [Hasyda \(2021 : 4152-4159\)](#).

Media pembelajaran IPS menjadi suatu kebutuhan bagi siswa agar lebih mudah dalam memperoleh informasi pembelajaran. Menurut [Afriyanti, dkk \(2018 : 608-617\)](#) dan [Nuriansyah \(2020\)](#) pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat menunjang efisiensi dan efektifitas proses dan hasil pembelajaran. [Nursyifa \(2019 : 51\)](#) dan [Hurri, dkk \(2018 : 12\)](#) menyatakan pelajaran IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan memecahkan masalah pribadi juga sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Salah satu cara untuk memudahkan peserta didik dalam belajar adalah dengan menggunakan alat peraga dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar ([Magdalena, dkk, 2017](#); [Nomleni & Manu, 2018](#)). Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara), media yang dimaksud adalah media yang didesain berbentuk monopoli sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keragaman Budaya Negeriku akan lebih mudah dipahami siswa selain itu siswa dapat dengan mudah mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ([Zahra, 2020](#); [Dwiputra, 2016](#)). Menurut [Al Fatihah, M \(2016\)](#) dan [Thaib \(2013\)](#) Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Media ini akan diterapkan di kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari dalam Pembelajaran IPS pokok

bahasan tema Indahnya Keragaman Negeriku agar dapat membantu memudahkan dan meningkatkan kemampuan prestasi siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk media konkret berupa media MONPERA yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS Kelas IV. Tujuannya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Teknik dan pengumpulan data dalam penelitian pengembangan adalah dengan angket (kuesioner), observasi, tes untuk evaluasi dengan memberikan lembar soal tes sebelum dan sesudah pembelajaran dengan maksud mengukur kemampuan siswa, dokumentasi. Dalam penelitian ini, menggunakan teknik analisis data berupa statistik inferensial. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Data uji kelompok disimpulkan dengan menggunakan *pre test* dan *post test* terhadap materi

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran MONPERA. Media pengembangan yang dikembangkan digunakan di kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari. Media pembelajaran ini digunakan pada materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Proses pengembangan media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) ini menggunakan langkah-langkah pengembangan dari Brog dan Gall (Indriyani & Rahmawati, 2021), dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Pedoman Penafsiran Koefisien Reliabilitas

Cronbach'alpha	Internal Consistency
$\alpha \geq 0.9$	<i>Excellent</i> (Sangat Baik)
$0.7 \leq \alpha < 0.9$	<i>Good</i> (Baik)
$0.6 \leq \alpha < 0.7$	<i>Acceptable</i> (Cukup)
$0.5 \leq \alpha < 0.6$	<i>Poor</i> (Buruk)
$\alpha < 0.5$	<i>Unacceptable</i> (Sangat Buruk)

Teknik angket digunakan untuk memperoleh dan mengetahui data tentang daya tarik siswa atau respon siswa terhadap kualitas produk berdasarkan angket respon siswa dan angket respon guru. Analisis angket respon siswa dan guru dilakukan dengan langkah-langkah berikut

a). Menghitung skor tiap angket siswa dan guru. Data dari angket respon siswa dan respon guru terhadap media MONPERA dianalisis dengan menggunakan Skala Likert. Berikut ini pedoman penilaian pada angket respon siswa dan respon guru, dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Pedoman Angket Respon Siswa dan Guru
Pernyataan Positif Pernyataan Negatif Skor

Sangat Setuju	<i>Sangat Tidak Setuju</i>	5
Setuju	Tidak Setuju	4
Kurang Setuju	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	1

b). Perhitungan rata-rata respon siswa dan guru dilakukan dengan merujuk pada rumus ahli materi dan ahli media.

c). Menyatakan skor rata-rata dari setiap aspek penilaian produk menjadi kualitatif. Dalam kriteria penilaian ini merujuk pada tabel 1.

d). Perhitungan rata-rata skor total angket siswa dan guru kemudian dinyatakan menjadi data kualitatif

Langkah-langkah observasi Keterlaksanaan Pembelajaran mengguakan media MONPERA adalah sebagai berikut.

a). Menghitung banyaknya observer yang memilih pilihan “Ya” pada tiap butir pertanyaan.

b). Menghitung presentase jumlah yang didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$Presentase(p)=$	<i>banyaknya jawaban “Ya”</i>	100%
	<i>banyaknya aspek yang diamati</i>	

c). Membandingkan presentase yang didapat dengan criteria keterlaksanaan pembelajaran seperti tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval Presentase	Klasifikasi
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Sangat Kurang

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Media MONPERA dibuat dalam bentuk monopoli dengan menggunakan aplikasi *corelx7* pada materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. (2) Media dinyatakan layak ditunjukandengan penilaian dari ahli materi dengan skor 4,75 dengan kriteria sangat baik dan penilaian dari ahli media dengan skor 4,2 dengan kriteria baik. (3) Respon siswasangat baik ditunjukkan dengan skor rata-rata sebesar 4,67. Sedangkan respon guru memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan criteria sangat baik. (4) Prestasi belajar siswa meningkat. Ditunjukkan pada hasil nilai rata-rata *Pretest* 56,3 dan pada nilai rata-rata *Posttest* meningkat dengan nilai rata- rata 78,6. Karena nilai *posttest* lebih darinilai *pretest*, maka dapat disimpulkan media pembelajaran MONPERA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media MONPERA dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil dari pengembangan ini adalah media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) merupakan media konkret yang didesain dalam bentuk monopoli dengan menggunakan aplikasi *Corel X7* siswa tertarik untuk belajar materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.
2. Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi pembelajaran tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku ditujukan dengan penilaian ahli materi dengan perolehan skor 4,75 dan penilaian ahli media mendapatkan skor 4,2. Rata-rata penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 4,4, karena skor 4,4 termasuk skor pada interval $> 4,2$ maka termasuk dalam kriteria sangat baik.
3. Berdasarkan pengisian angket respon siswa pada uji coba lapangan oleh 15 siswa, skor yang diperoleh rata-rata 4,67 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan, respon guru kelas IV SD Negeri 2 Banjar sari memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan respon dari siswa dan respon guru maka dapat disimpulkan bahwa media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) mudah digunakan, desain medianya sangat menarik, dapat memudahkan guru menyampaikan materi, sesuai dengan tahap perkembangan siswa, sehingga siswa dapat belajar lebih mandiri.
4. Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS materi pembelajaran tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dan sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan (KKM = 65). Pada nilai *pretest* nilai rata-rata 56,3 dan presentase ketuntasan dari 15 siswa adalah sebanyak 60% siswa di bawah nilai KKM dan sebanyak 40% siswa diatas nilai KKM. Setelah *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 78,6 dan presentase meningkat, yaitu sebanyak 100% siswa di atas nilai KKM. Hasil *Uji Paired Simple T-Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil pada *paired sample correlations* sebesar 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Karena nilai *posttest* $>$ nilai *pretest* maka dapat disimpulkan media pembelajaran MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Wardono, W., & Kartono, K. (2018, February). Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 1, pp. 608-617).

- Al Fatihah, M. (2016). Hubungan antara kemandirian belajar dengan prestasi belajar PAI siswa kelas III SDN Panularan Surakarta. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 1(2), 197-108.
- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 di kelas rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35-46.
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Dwiputra, D. H. (2016). Pengembangan media monopoli pembelajaran IPA penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(3),1-9.
- Fitrian, Indah. dkk. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran "Monopoli Keberagaman" Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV". *Jurnal Profesi Keguruan*. 5 (1), 76-82.
- Gianistika, C., Arini, D. A., & Sulistia, L. A. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sukaluyu III Kecamatan Telukjambe Timur. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 26-36.
- Hasyda, S. (2021). Implementasi JIM (Juris Prudential Inquiri Model) Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Era New Normal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4152-4159.
- Hurri, Ibnu, and Rohmat Widiyanto. (2018). Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa SMP. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. 2 (1), 12-23.
- Indriyani, M., & Rahmawati, R. D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Jurassik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung. *Jurnal PGSD Indonesia*. 7(1), 86-89.
- Khofiatun, K., & Ramli, M. J. J. P. T. (2016). Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 984-988.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas penggunaan media online dalam meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan ekonomi saat awal pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan ekonomi Indonesia*, 1(2), 85-90.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Journal of Civics and Education Studies*, 6(1), 51-64.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.

- Rendai, R. (2021). Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips: Implementation Of Image Media Assisted Mind Mapping Model For Improving The Quality Of Ips Learning. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 54-58.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387-396.
- Sutarna, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), 119-126.
- Thaib, E. N. (2013). Hubungan Antara prestasi belajar dengan kecerdasan emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 13(2), 384-399.
- Zahra, F. F. A. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(2), 208-217.