

PENGEMBANGAN MEDIA POLITEMA (MONOPOLI TEMATIK) PADA TEMA TEMPAT TINGGALKU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nurul Fajriah¹⁾, Budhi Rahayu Sri Wulan²⁾, Galuh Kartika Dewi³⁾,

STKIP PGRI Sidoarjo, Jl. Kemiri Buduran Sidoarjo

Email : riafajriah426@gmail.com, Brswulan@gmail.com, galuhkartika86@gmail.com

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang akan menghasilkan produk media pembelajaran politema, produk ini akan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *R & D* sehingga akan di dapat hasil pengembangan kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode pengembangan Sugiono yang telah dimodifikasi menjadi 7 langkah yaitu: a) Potensi dan Masalah, b) Pengumpulan data, c) Desain produk, d) Validasi desain, e) Revisi desain, f) Uji coba produk, g) Revisi produk. Penelitian inibertujuan untuk 1) menghasilkan media pembelajaran politema yang dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV, 2) mendeskripsikan kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran dengan menggunakan tes hasil belajar siswa pada materi tema tempat tinggalku.

Dari hasil uji coba pengembangan media pembelajaran politema pada materi tempat tinggalku kelas IV menghasilkan media pembelajaran yang valid karena memenuhi : 1) Penilaian ahli menyatakan nilai rata-rata sebesar 94,11% atau berkategori valid untuk hasil uji validasi , 2) Penilaian ahli materi menyatakan nilai rata-rata sebesar 77,64% atau kategori cukup valid. Dari hasil uji coba siswa pada kelas IV MI Darul Hidayah menghasilkan media pembelajaran yang efektif : 1) Tes hasil belajar siswa diatas kriteria ketuntasan minimal dengan rata-rata hasil belajar 83,75, 2) Penilaian respons siswa rata-rata sebesar 98% atau respon siswa menyatakan media pembelajaran politema menarik, media tidak mudah rusak, dan gambar tidak mengganggu.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Politema, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research will produce a politema learning media product which will make students motivated in learning and can improve student learning outcomes. This study uses the R & D development method so that the results of the practicality and effectiveness of learning media will be obtained. The development of learning media uses the Sugiono development method which has been modified into 7 steps, namely: a) Potential and Problems, b) Data collection, c) Product design, d) Design validation, e) Design revision, f) Product trial, g) Revision product. This study aims to 1) produce politema learning media that can be used by fourth grade elementary school students, 2) describe the practicality and effectiveness of learning media using student learning outcomes tests on the theme material where I live.

From the test results of developing politema learning media on the material where I live in class IV, it produces valid learning media because it meets: 1) Expert assessment states an average value of 94.11% or is categorized as valid for validation test results, 2) Material expert assessment states the average value is 77.64% or the category is quite valid. From the results of student trials in class IV MI Darul Hidayah produce effective learning media: 1) Test student learning outcomes above the minimum completeness criteria with an average learning outcome of 83.75, 2) Assessment of student responses an average of 98% or response students stated that the politetheme learning media was interesting, the media was not easily damaged, and the pictures were not distracting.

Keywords: Development, Learning Media, Politheme, Elementary School

PENDAHULUAN

Pembelajaran selaku usaha sadar serta terencana dalam upaya memanusiakan manusia. Dikala ini manusia terus menjadi sadar kalau pembelajaran memiliki kedudukan yang berarti dalam kemajuan umat manusia. Tidak hanya peranannya yang berarti, pembelajaran pula ialah kekuatan dinamis dalam kehidupan orang yang pengaruhi pertumbuhan raga, jiwa, sosial serta moralitasnya. Pembelajaran merupakan rekonstruksi ataupun reorganisasi pengalaman yang menaikkan arti pengalaman serta yang menaikkan keahlian untuk memusatkan pengalaman berikutnya Siswoyo (2011:54). Lembaga pembelajaran resmi semacam sekolah terus berupaya membetulkan sistem serta strukturnya. Perihal ini dicoba buat membiasakan diri dengan tuntutan era demi melancarkan jalur mengarah pencapaian tujuan penyelenggaraan suatu pembelajaran. Upaya-upaya tersebut bisa tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang diresmikan oleh pemerintah, semacam pergantian Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ialah penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum ini berisi bermacam organisasi pendidikan yang memakai model tematik integratif. Pergantian kurikulum 2013 ialah wujud pembaharuan sistem dalam lembaga pembelajaran demi mengoptimalkan pendidikan. Paradigma pembelajaran modern jadi konsep Kurikulum 2013 yang menyangka siswa selaku pusat belajar (*student centered*). Kurikulum 2013 berfokus kepada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan bermacam-macam sumber belajar yang terdapat di area dekat.

Solekha (dalam Prastowo, 2014:83) Sumber belajar yang tersedia harus sesuai kurikulum 2013. Media pembelajaran salah satu upaya membantu siswa dalam pencapaian pada tujuan pembelajaran. Peranan kurikulum 2013 di pembelajaran tematik membuat siswa aktif mempelajari ilmu pengetahuan, disamping itu membuat siswa berinteraksi sosial dengan siswa lain dan pada teori humanis pembelajaran tematik menegaskan mengenai pembelajaran memfokuskan pada aktualisasi individu antar siswa. Dampak pandangan humanis pada pembelajaran tematik, siswa bisa memperoleh hal-hal yang tak biasa dari dirinya, baik mengenai individu atau dengan adanya faktor lingkungan sekitar. Dengan adanya penyikapan itu siswa dapat membuat lingkungan belajar yang tidak membuatnya temotivasi dalam belajar. Pada apikasi kurikulum 2013 pada sekolah dasar terdapat permasalahan, seperti media pembelajaran yang terbatas dan hanya menggunakan modul tematik dari pemerintah. Disamping itu tenaga pengajar hanya fokus pada modul tematik saja.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada magang III di kelas IV SDN Juwet Kenongo Porong, bahwa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung siswa kurang aktif dan merasa bosan serta hasil belajar siswa tidak mencapai KKM, hal tersebut dikarenakan guru belum optimal mengoperasikan media pembelajaran yang menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang bervariasi, seperti salah satunya adalah

media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE). Meyke (dalam Zaman dkk, 2005:87) menjelaskan APE ialah media yang khusus didesain untuk keperluan pendidikan sebagai alat permainan. Guslinda (dalam Depdiknas Dirjen PAUD, 2007) menyatakan APE ialah suatu yang bisa digunakan untuk sarana untuk bermain dengan mengandung nilai-nilai edukatif, sertabisa menumbuhkan potensi yang terdapat pada siswa. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa melalui APE yang terintegrasi dapat menjadi pendukung pada pembelajaran. Selain itu permainan monopoli belum pernah dikembangkan di SDN Juwet Kenongo Porong.

Irsyad (dalam Fitriyawani, 2013:226) menyatakan bahwa media permainan monopoli adalah media permainan yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta membuat siswa terlibat pada pembelajaran secara aktif dalam memecahkan permasalahan yang diberikan, hal tersebut membuat hasil belajar siswa meningkat. Solekha (2015:115) menjelaskan bahwa media politema (Monopoli Tematik) ialah APE berisi kotak kumpulan soal dan kumpulan materi yang berbentuk papan. Bentuk politema dirancang untuk bisa menampung kumpulan alat pendukung, sehingga politema berbentuk seperti papan catur. Pada politema menyajikan kumpulan materi dan soal yang terintegrasi menjadi sebuah sarana tanya jawab antar siswa, hal ini membuat siswa termotivasi dan tertantang dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Media politema berisi materi kelas IV semester 2 dengan tema Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

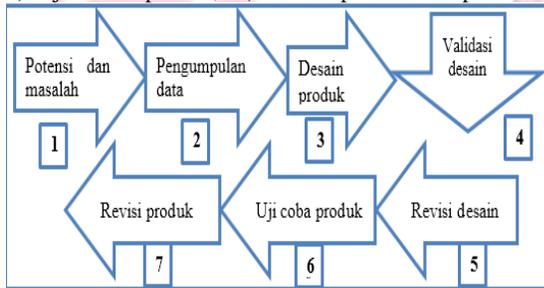
Konsep materi pembelajaran tematik dari alat permainan ini, yaitu politema yang mengembangkan dari permainan monopoli. Hal ini disebabkan oleh minat siswa Sekolah Dasar (SD) yang menyukai permainan monopoli, sehingga siswa dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Disamping hal tersebut permainan yang menggunakan kartu kumpulan materi dan soal menguatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi yang diberikan. Awal dari konsep pengembangan mengacu pada karakter siswa SD yang masih suka bermain. Solekha (dalam Sudono, 2000:24) bermain adalah menjelaskan kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan alat yang menimbulkan arti, memberikan kesenangan maupun mengembangkan potensi siswa SD. Bermain bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Bermain mempunyai peranan dalam mengembangkan fisik, psikis serta jiwa sosial siswa SD. Dengan bermain siswa dapat bersosialisasi antar siswa yang menimbulkan pengalaman yang berharga bagi anak. "Bermain sambil belajar" adalah suatu prinsip permainan ini, yang akan mengarahkan siswa kepada pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Syahsiyah dkk (2008) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa kelas V Sekolah Dasar" hasil pengujian hipotesis, rata-rata minat belajar matematika siswa menggunakan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan matematika siswa yang diajar tidak

menggunakan media permainan monopoli. Dari permasalahan dan solusi diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran politema pada Tema Tempat Tinggalku di Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model *Research and Development (R&D)* (Sugiyono, 2012: 36) yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahapan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran politema pada materi tempat tinggalku. Dalam pengembangan ini telah dimodifikasi menjadi tujuh tahapan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Tahapan-tahapan



tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1 Langkah-langkah Metode *Research and Development (R&D)* yang digunakan peneliti

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Peneliti menemui dan meminta saran dan masukan ahli media, dan bahasa dengan memberikan draft I media pembelajaran politema dan lembar validasi untuk divalidasi dari aspek media, dan bahasa. 2) Peneliti menemui dan meminta saran dan masukan guru dengan memberikan draft II media pembelajaran politema (media pembelajaran politema yang telah divalidasi ahli) dan lembar validasi untuk dinilai pada aspek materi dan LKS. 3) Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran politema peserta didik diminta untuk mengisi angket respons peserta didik, hal ini bertujuan sejauh mana hasil belajar dan respons peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran politema, dan (4) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran politema yang berisi sepuluh soal uraian, untuk melihat apakah peserta didik dapat memahami materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan tersebut atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai hasil pengembangan, kelayakan, dan efektifitas media pembelajaran politema serta pembahasan media pembelajaran politema. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama satu bulan dimulai dari persiapan sampai penelitian selama 6 pembelajaran. Adapun uraian proses pengembangan media pembelajaran politema sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah peneliti membagi menjadi dua langkah, yaitu:

a) Potensi

Potensi dari penelitian ini adalah pengembangan media politema dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran

b) Masalah

Masalah dalam penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan di proyektor.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, adapun hasil wawancara sebagai berikut:

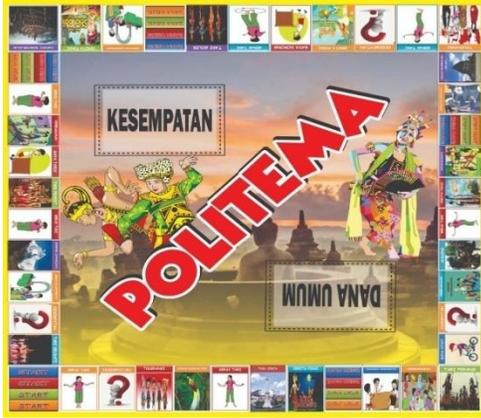
Hasil wawancara pada guru kelas IV MI Darul Hidayah Tulangan Sidoarjo, Sekolah masih belum memiliki media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil wawancara dan angket respon pada siswa kelas IV MI Darul Hidayah Tulangan Sidoarjo media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah media pembelajaran yang bergambar dan siswa dapat bermain dengan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa dan guru MI Darul Hidayah Tulangan Sidoarjo, proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan jika melibatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti merancang terlebih dahulu media pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran. Adapun hasil rancangan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2 sampai dengan 4 dibawah ini :



Gambar 2 Desain/ Rancangan Awal Media Pembelajaran Politema



Gambar 3 Media Pembelajaran Politema yang sudah tervalidasi



Gambar 4 Komponen Media Pembelajaran Politema

4. Validasi Produk

Validasi produk media pembelajaran politema ini di tunjukan kepada ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

a. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), ahli media menilai aspek media pembelajaran politema sebanyak

17 butir pertanyaan. Data Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran politema dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

No	Deskripsi	Nilai	Kategori
1	Ukuran media tidak besar/kecil	5	Sangat Valid
2	Media tidak mudah rusak	4	Valid
3	Media tidak menyebabkan siswa terluka	5	Sangat Valid
4	Media dapat digunakan dengan baik	5	Sangat Valid
5	Media mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat Valid
6	Media mudah digunakan	5	Sangat Valid
7	Memiliki alur penggunaan media yang jelas	4	Valid
8	Pengoperasian media sederhana	5	Sangat Valid
9	Pengguna dapat berinteraksi dengan media	5	Sangat Valid
10	Keterkaitan media dengan materi	4	
11	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5	Sangat Valid
12	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)	5	Sangat Valid
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4	Valid
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5	Sangat Valid
15	Pemilihan warna dalam media sudah tepat	5	Sangat Valid
16	Gambar menarik	4	Valid
17	Gambar yang digunakan tidak mengganggu	5	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata		4,7	Valid

Tabel 1 Penilaian Ahli Media

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 80}{\sum 85} \times 100\%$$

$$P = 94,11\%$$

Berdasarkan Tabel 4.1, validator ahli media memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 94,11% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi

No	Deskripsi	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Valid
2	Kesesuaian materi dengan indicator	4	Valid
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap	4	Valid
5	Materi yang disajikan sistematis	3	Cukup Valid
6	Materi yang disajikan jelas	4	Valid
7	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	4	Valid
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	Valid
9	Soal di dirumuskan dengan jelas	4	Valid
10	Soal di dalam media lengkap	4	Valid
11	Soal sesuai teori dan konsep	4	Valid
12	Kunsi jawaban sesuai dengan soal	4	Valid
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
14	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	Valid
15	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai	4	Valid
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	Valid
17	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	3	Cukup Valid
Nilai Rata-Rata		3,8	Cukup Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Guru MI Darul Hidayah Sidoarjo, ahli materi menilai aspek materi pembelajaran politema sebanyak 17 butir pertanyaan, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan soal Pretest Posttest.

Data Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran politema dapat dilihat pada Tabel 2 sampai dengan Tabel 4.5 di bawah ini :

$$77,64\% = \frac{\sum 66}{\sum 85} \times 100\%$$

Berdasarkan Tabel 4.2, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 77,64% atau media pembelajaran politema dikategorikan baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

Tabel 3 Penilaian RPP

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
I FORMAT			
1.	Kejelasan pembagian materi	5	Sangat Valid
2.	Sistem penomoran jelas	5	Sangat Valid
3.	Pengaturan ruang/ tata letak	5	Sangat Valid
4.	Jenis dan ukuran huruf sesuai	5	Sangat Valid
II ISI			
1.	Kesesuaian dengan standar kompetensi K13	4	Valid
2.	Pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat, sehingga memungkinkan siswa aktif belajar	5	Sangat Valid
3.	Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional, sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.	5	Sangat Valid
4.	Kesesuaian dengan Pembelajaran Berbasis Masalah	4	Valid
5.	Kesesuaian urutan materi	4	Valid
6.	Kesesuaian alokasi waktu	4	Valid
7.	Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	5	Sangat Valid

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
III	BAHASA		
1.	Kebenaran tata bahasa	4	Valid
2.	Kesederhanaan struktur kalimat	4	Valid
3.	Kejelasan petunjuk dan arahan	5	Sangat Valid
4.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	Valid
Nilai Rata-Rata		4,5	Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 68}{\sum 75} \times 100\%$$

$$P = 90,66\%$$

Berdasarkan Tabel 4.3, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 90,66% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian

Tabel 4.4 Penilaian LKS

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
I	FORMAT		
1.	Kejelasan pembagian materi	5	Sangat Valid
2.	Sistem penomoran jelas	5	Sangat Valid
3.	Pengaturan ruang/ tata letak	5	Sangat Valid
4.	Jenis dan ukuran huruf sesuai	5	Sangat Valid
II	ISI		
1.	Kebenaran isi / materi	4	Valid
2.	Kesesuaian dengan pembelajaran berbasis masalah.		
a.	Masalah yang diajukan autentik		
b.	Masalah memungkinkan jawaban siswa berbeda-beda	5	Sangat Valid
c.	Masalah sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa (bermakna bagi siswa)		
d.	Masalah cukup luas/komplek		
e.	Masalah		

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
	bermanfaat bagi siswa		
3.	Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	5	Sangat Valid
III	BAHASA		
1.	Kebenaran tata bahasa	4	Valid
2.	Kesesuaian kalimat dengan taraf berfikir dan kemampuan membaca serta usia siswa	4	Valid
3.	Kesederhanaan struktur kalimat	5	Sangat Valid
4.	Kejelasan petunjuk dan arahan	5	Sangat Valid
5.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	Valid
Nilai Rata-Rata		4,6	Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$93,33\% = \frac{\sum 56}{\sum 60} \times 100\%$$

Berdasarkan Tabel 4.4, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 93,33% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

Tabel 4.5 Penilaian THB

Validitas Isi	Bahasa dan Penulisan	Rekomendasi
Cukup Valid	Dapat dipahami	Tampa Revisi

Berdasarkan Tabel 4.5, validator ahli materi memberikan penilaian: 1) Validasi isi "cukup valid", 2) Bahasa dan penulisan "dapat dipahami", dan 3) Rekomendasi "Tampa revisi". Dengan kata lain hasil dari penilaian ahli materi dapat di uji pemakaian.

a. Tes Hasil Belajar

1) Hasil Belajar *Pre-Test*

Tabel 4.6 Hasil *Pre-Test*

No	Siswa	Nilai	Kategori
1	DKS	70	Memenuhi
2	EFZ	70	Memenuhi
3	FTP	60	Belum Memenuhi
4	FR	60	Belum Memenuhi
5	NOS	60	Belum Memenuhi
6	NVB	65	Belum Memenuhi
7	FNR	70	Memenuhi
8	NH	65	Belum Memenuhi
9	NMN	70	Memenuhi
10	MRA DW	65	Belum Memenuhi
11	MDN R	70	Memenuhi
12	MI	60	Belum Memenuhi
Nilai Rata-Rata		65,41	Belum Memenuhi

Rumus persentase ketuntasan sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{785}{12} \times 100\%$$

$$P = 65,41\%$$

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil belajar siswa (*Pre-Test*) dengan nilai rata-rata 65,41 belum memenuhi nilai KKM sekolah, dengan kata lain siswa membutuhkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Hasil Belajar *Post-Test*

Tabel 4.7 Hasil *Post-Test*

No	Siswa	Nilai	Kategori
1	DK	80	Memenuhi
2	EFZ	80	Memenuhi
3	FTP	75	Memenuhi
4	FR	70	Memenuhi
5	FNR	70	Memenuhi
6	NO	90	Memenuhi
7	NVB	100	Memenuhi
8	NMN	80	Memenuhi
9	NH	90	Memenuhi
10	MDN R	80	Memenuhi
11	MI	90	Memenuhi
12	MRA	100	Memenuhi

DW		
Nilai Rata-Rata	83,75	Memenuhi

Rumus persentase ketuntasan sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1005}{12} \times 100\%$$

$$P = 83,75\%$$

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil belajar siswa (*Post-Test*) sudah memenuhi nilai KKM sekolah, dengan kata lain media pembelajaran politema dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Respon Siswa

Tabel 4.8 Respon Siswa

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Apakah media dapat digunakan dengan mudah	100%	Memenuhi
2	Apakah media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	100%	Memenuhi
3	Apakah media tidak rusak ketika digunakan	100%	Memenuhi
4	Apakah media tidak menyebabkan siswa terluka	100%	Memenuhi
5	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami	100%	Memenuhi
6	Apakah pembahasan contoh soal jelas	91%	Memenuhi
7	Apakah materi disajikan secara runtut	100%	Memenuhi
8	Apakah bahasa yang digunakan komunikatif	100%	Memenuhi
9	Apakah perumusan soal mudah dipahami	75%	Memenuhi
10	Apakah soal dalam media ini	100%	Memenuhi

No	Indikator	Nilai	Kategori
	sesuai dengan materi		
11	Apakah penggunaan <i>background</i> tidak mengganggu	100%	Memenuhi
12	Apakah <i>background</i> yang digunakan sudah tepat	100%	Memenuhi
13	Apakah tampilan yang digunakan dalam media menarik	100%	Memenuhi
14	Apakah tulisan dapat dibaca dengan baik	100%	Memenuhi
15	Apakah gambar yang digunakan menarik	100%	Memenuhi
16	Apakah gambar yang digunakan tidak mengganggu	100%	Memenuhi
	Nilai Rata-Rata	98%	Memenuhi

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

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

$$P = 98\%$$

Berdasarkan Tabel 4.8, respon siswa memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 98% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

PEMBAHASAN

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran politema sebagai media pembelajaran siswa kelas IV. Adapun 10 proses pengembangan berdasarkan model pengembangan menurut Sugiyono (2012), Proses pengembangan ini telah dimodifikasi oleh peneliti menjadi 7 proses pengembangan hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu biaya dan kebutuhan peneliti. 7 prosedur pengembangan media pembelajaran politema yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

a. Potensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran politema dan masalah dalam penelitian ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

- b. Pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- c. Peneliti merancang media pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran.
- d. Media pembelajaran politema ini di tunjukan kepada ahli media dan ahli materi.
- e. Peneliti merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator pada aspek materi, sajian materi, fisik, pemakaian, gambar, warna, dan tulisan.
- f. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV MI Darul Hidayah Sidoarjo dengan responden 12 siswa.
- g. Kelemahan media pembelajaran diperbaiki kembali pada tahap ini untuk menghasilkan produk maksimal.

Hal ini selaras dengan ahli, Menurut Sugiyono (2012:45) pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Adapun Hasil pengembangan media pembelajaran politema yaitu: 1) Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 3,8 dan ahli media menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 4,7. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran politema dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi. 2) Berdasarkan angket respons siswa media pembelajaran politema dinilai menarik dan menyenangkan. 3) Pengembangan media pembelajaran politema terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 75,25.

2. Hasil keaktifan siswa yaitu siswa tertarik pada media pembelajaran politema hal ini di berdasarkan hasil belajar siswa dan respon siswa pada saat menggunakan media politema. Adapun kegiatan siswa menggunakan media pembelajaran politema : pada 30 menit pertama siswa memperhatikan penjelasan guru, memahami masalah dan bertanya tentang hal-hal yang tidak dimengerti pada media pembelajaran politema, pada 30 menit selanjutnya siswa bekerjasama menyelesaikan masalah dengan kelompoknya, menuliskan hasil karya di kertas yang disediakan dan menyampaikan hasil karya kepada kelompok lain, pada 30 menit terakhir siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat ahli Wijayanti (2012: 67) dimana keaktifan siswa dapat diukur dengan angket respon siswa dan hasil belajar siswa.

3. Hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) menggunakan media pembelajaran politema adalah 65,41 atau tidak memnuhi nilai KKM sekolah, hal tersebut dipengaruhi oleh pemahaman siswa yang kurang menguasai materi yang disajikan guru seperti kurangnya bahan ajar, sedangkan hasil belajar siswa sesudah (*post-test*) menggunakan media pembelajaran politema adalah 76,25 atau memenuhi nilai KKM sekolah, hal tersebut dipengaruhi oleh media pembelajaran yang disajikan dalam belajar sambil bermain sehingga membuat siswa lebih menyenangkan dan berkesan dalam memahami materi keunikan - keunikan daerah tempat tinggalku. Dengan kata lain media pembelajaran

politema dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Prastyawati (2015). Hasil belajar siswa menjadi meningkat setelah menggunakan sebuah media pembelajaran.

4. Uji coba keefektifan media pembelajaran politema ini untuk mendapat respon dari siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data presentase angket. Adapun hasil dari aspek produk media, menunjukkan persentase rata-rata sebesar 80% dan dari aspek materi mendapat persentase rata-rata sebesar 75%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran politema yang telah dibuat peneliti memenuhi standar media dan media pembelajaran yang baik. Selain memenuhi standar bahan ajar baik, ternyata sebesar 87,5% siswa merasa tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran politema. Selain tertarik menggunakan media pembelajaran politema yang dibuat penulis, sebesar 85% siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran politema ini membuat semangat belajar. Menurut Sugiyono (2012: 96) penelitian akan menjadi efektif jika media pembelajaran berkategori baik atau memiliki respon baik dari siswa.

Adapun panduan penggunaan media pembelajaran politema sebagai berikut :

- a. Media dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang
- b. Mainkan dadu dan mulai berjalan sesuai angka dadu
- c. Ketika giliran kamu berhenti di kesempatan maka kamu akan mendapatkan pertanyaan yang harus kamu jawab dan ketika kamu berhenti di dana umum maka kamu akan mendapatkan penjelasan materi
- d. Ketika kamu berhenti di petak selain kesempatan dan dana umum maka kamu harus menjawab pertanyaan sesuai gambar tersebut yang akan diberikan oleh guru
- e. Ketika kamu berhasil menjawab semua pertanyaan dalam satu putaran maka kamu akan mendapatkan 1 pin *smile*

SIMPULAN

1. Proses pengembangan media pembelajaran politema menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2012) dengan 10 tahapan pengembangan. Peneliti membatasi penenelitian ini dengan 7 tahapan pengembangan, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu dan biaya sehingga hanya 7 tahapan proses yang dilakukan, adapun tahapan model pengembangan yang telah dimodifikasi:
 - a. Potensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran politema dan masalah dalam penelitian ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
 - b. Pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - c. Peneliti merancang media pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran.

- d. Media pembelajaran politema ini di tunjukan kepada ahli media dan ahli materi.
- e. Peneliti merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator pada aspek materi, sajian materi, fisik, pemakaian, gambar, warna, dan tulisan.
- f. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV MI Darul Hidayah Sidoarjo dengan responden 12 siswa.
- g. Kelemahan media pembelajaran diperbaiki kembali pada tahap ini untuk menghasilkan produk maksimal.

Hasil pengembangan media pembelajaran politema yaitu: 1) Hasil penilaian ahli materi menunjukan bahwa nilai rata-rata adalah 3,8 dan ahli media menunjukan bahwa nilai rata-rata adalah 4,7. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran politema dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi. 2) Berdasarkan angket respons siswa media pembelajaran politema dinilai menarik dan menyenangkan. 3) Pengembangan media pembelajaran politema terhadap hasil belajar siswa menunjukan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 75,25.

2. Hasil keaktifan siswa yaitu setelah menggunakan media pembelajaran politema pada 30 menit pertama siswa memperhatikan penjelasan guru, memahami masalah dan bertanya tentang hal-hal yang tidak dimengerti pada media pembelajaran politema, pada 30 menit selanjutnya siswa bekerjasama menyelesaikan masalah dengan kelompoknya, menuliskan hasil karya di kertas yang disediakan dan menyampaikan hasil karya kepada kelompok lain, pada 30 menit terakhir siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) menggunakan media pembelajaran politema adalah 65,41 atau tidak memnuhi nilai KKM sekolah, sedangkan hasil belajar siswa sesudah (*post-test*) menggunakan media pembelajaran politema adalah 76,25 atau memnuhi nilai KKM sekolah. Dengan kata lain media pembelajaran politema dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Angket respon siswaberkategori sangat layak/tidak perlu revisi hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata angket respon siswa sebesar 97%, dengan kata lain respon siswa menyatakan bahwa media pembelajaran politema menjadikan belajar lebih menyenangkan.

SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran politema, masih terdapat kekurangan yang perlu dikembangkan kembali. Hal tersebut yang menjadikan saran peneliti untuk penelitian selanjutnya. Akibat dampak *COVID-19*, media pembelajaran politema yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan subjek penelitian sebanyak 12 siswa dari jumlah siswa sebanyak 56 orang, sehingga belum dapat mewakili keseluruhan siswa, maka disarankan untuk penelitian selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut pada jumlah subjek yang lebih banyak sehingga dapat mewakili siswa, yaitu dengan jumlah subjek 30 siswa dari

jumlah siswa sebanyak 56 orang agar hasilnya lebih maksimal dan media politema ini bisa digunakan untuk kelas rendah dan tinggi, media ini juga mempermudah siswa untuk mengingat materi serta mudah untuk digunakan

DAFTAR PUSTAKA

Fitriyawani, (2013). *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13 (2), 223-239.

Guslinda, & Kurnia, L. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV.Jakad Publising.

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana

Siswoyo, D. (2011). *Imu Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sholehkah. (2015). *Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari*. Skripsi.

Sudono, Anggani. (2000). *Sumber belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak TK)*. Jakarta: Grasindo

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syahsiyah. (2008). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Zaman Badru, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

