

Inovasi Monopoli *Games Smart* dalam Pembelajaran Tematik

Agnes Novitasari Waruwu ^{1*}

Masta Marselina Sembiring ²

Sri Mustika Aulia ³

Yusra Nasution ⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email:

1203111086@mhs.unimed.ac.id

Kata Kunci:

Monopoli,
Games Smart,
Pembelajaran Tematik

Keywords:

Monopoly,
Games Smart,
Thematic Learning

Received: April 2024

Accepted: May 2024

Published: June 2024

Abstrak

Penelitian dilakukan dengan tujuan mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas Media Monopoli Games Smart untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Tema 6 Subtema 1 Kelas VI SDN 081235 Sibolga. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian pada uji validitas diperoleh hasil uji validasi media memperoleh persentase kelayakan 96% dengan kategori "Sangat Valid", hasil uji validasi materi memperoleh persentase kelayakan 96% dengan kategori "Sangat Valid", hasil uji praktikalitas memperoleh persentase 94,66 dengan kategori "Sangat Praktis", dan uji efektivitas dengan rata-rata n-gain sebesar 10,95 dengan kategori "tinggi" dan rata-rata persentase n-gain mencapai 72,99% dengan kategori "Cukup Efektif". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Monopoli Games Smart valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Abstract

The research was conducted with the aim of determining the validity, practicality, and effectiveness of the Smart Games Monopoly Media to Improve Thematic Learning Outcomes in Theme 6 Subtheme 1 Class VI SDN 081235 Sibolga. The research uses research and development methods with the ADDIE development model which consists of 5 stages including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the results of research on the validity test, the results of the media validation test obtained a feasibility percentage of 96% with the "Very Valid" category, the results of the material validation test obtained a feasibility percentage of 96% with the "Very Valid" category, the results of the practicality test obtained a percentage of 94.66 with the "Very Practical" category, and the effectiveness test with an average n-gain of 10.95 with the "high" category and an average n-gain percentage reached 72.99% with the "Quite Effective" category. Based on these results, it can be concluded that Media Monopoly Games Smart is valid, practical, and effectively used to improve students' thematic learning outcomes.



© 2024 Waruwu, Sembiring, Aulia & Nasution. Published by Faculty of Education - Universitas Negeri Medan. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.58675>

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia bertujuan mengembangkan sumber potensi dan peradaban bangsa dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagaimana ditemukan dalam (Undang-undang Nomor 20 tahun 2003) pasal 3. Upaya untuk mengembangkan terhadap ketiga aspek tersebut Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut merangkai ketercapaian ketiga aspek dengan mengintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran terpadu dari sejumlah mata pelajaran berbeda Setiawan (2018). Pembelajaran tematik dilaksanakan mengarah kepada pencapaian pengalaman belajar bermakna melalui keterlibatan aktif siswa baik dalam pembelajaran kelompok maupun individu. Situasi pembelajaran ini memusatkan siswa sebagai pusat pembelajaran atau dikenal dengan *student center*. Situasi tersebut membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif guru dalam menyadagunakan berbagai sumber sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa (Tirtoni, 2018). Pembelajaran tematik diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperlihatkan perubahan tingkah laku siswa dengan proses pengalaman langsung dan interaksi aktif. Media dapat dimanfaatkan sebagai penunjang terjadinya perubahan tersebut (Hasan, dkk., 2021). Kehadiran media berkaitan dengan

indera perantara pesan yang mampu menghasilkan atmosfer pembelajaran secara kondusif, efektif, dan efisien serta mampu merangsang pemahaman siswa. Media pembelajaran yang diterapkan remaja ini dinilai masih monoton yang diperparah dengan sejumlah besar guru menggunakan metode konvensional yang berakibat kepada minat belajar dan proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan hadirnya media dengan pola pembelajaran *learning by doing* yaitu media edukasi berbasis permainan (Arifannisa, dkk., 2023). Implementasi media berbasis permainan mampu menghadirkan pembelajaran yang atraktif dengan keterlibatan siswa sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dalam rupa hasil belajar secara mandiri. Penggunaan media atau metode disadari sebagai peran penting yang dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa.

Media yang ditemukan di lapangan cenderung berbentuk media gambar yang berasal dari buku paket tematik yang kurang bervariasi serta kurang melibatkan peran serta siswa secara aktif. Hal tersebut bertolak belakang terhadap pembelajaran tematik yang menghendaki pendayagunaan berbagai referensi, media, dan sumber ajar heterogen untuk menyokong pembelajaran. Kehadiran media disadari berperan penting dalam memberikan pengaruh terhadap pemahaman serta keingintahuan siswa. Keadaan tersebut terlihat dari perilaku siswa yang cenderung bosan, kurang memperhatikan proses belajar, minim untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan siswa tampak jenuh untuk belajar dengan penyampaian pembelajaran dengan metode *teacher center*. Keadaan ini semakin menciptakan suasana kelas menjadi tidak kondusif dan kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran yang berjalan sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Kondisi tersebut semakin mendorong siswa untuk pasif dalam belajar sehingga tidak mencapai transfer pengetahuan secara maksimal. Kejadian tersebut menjadi hambatan bagi guru dan siswa untuk melanjutkan pembelajaran dikarenakan materi sebelumnya kurang dipahami siswa sehingga siswa mengalami ketertinggalan dan berdampak terhadap hasil belajar. Hal tersebut tampak dari data yang diperoleh terhadap hasil belajar tematik siswa bahwa terdapat sejumlah hasil penilaian belajar berada di bawah ketetapan KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dimana nilai hasil belajar siswa kelas VI-B mencapai kategori “tuntas” sejumlah 2 orang sedangkan siswanya sejumlah 13 orang dinyatakan “tidak tuntas”. Hasil tersebut terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Nilai Semester Tematik Siswa Kelas VI-B

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
VI-B	15 siswa	75	2 siswa	13,3%	13	86,7%

Tabel di atas memperlihatkan tingkat persentase hasil belajar tematik siswa kelas VI-B SDN 081235 Sibolga tergolong sangat rendah dengan persentase 13,3%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa lebih dari 50% dari jumlah total siswa atau lebih tepatnya sebanyak 86,7% siswa belum mampu mencapai kriteria “tuntas”. Sebanyak 2 orang siswa yang mampu memenuhi kriteria “tuntas” dari 15 orang siswa secara keseluruhan. Rendahnya hasil belajar tematik siswa menjadi sebuah permasalahan yang harus di atasi.

Permasalahan tersebut diatasi dengan mengembangkan sebuah media edukasi berupa papan permainan monopoli *games smart*. Media monopoli adalah bentuk permainan yang dikenal dan digemari oleh kalangan anak pada tingkat sekolah dasar yang diadaptasi sebagai media permainan 2 dimensi (Cholifah & Wahidah, 2022). Media ini dikemas dengan belajar sambil bermain dengan menyajikan pengetahuan sekaligus melibatkan siswa secara aktif menggunakan indera pendengaran dan penglihatan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media monopoli *games smart* yang digunakan dalam pembelajaran tematik disesuaikan karakteristik pembelajaran tematik dengan prinsip “belajar sambil bermain” (Lubis, 2018). Media tersebut akan membawa siswa ke dalam pembelajaran *student center* dan menyenangkan. Berdasarkan hal maka pada penelitian ini akan mengembangkan media Monopoli *Games Smart* yang valid, praktis, dan efektif yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa pada tema 6 subtema 1 kelas VI SDN 081235 Sibolga.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Researh and Development* (R&D). Penelitian pengembangan dilaksanakan dengan melakukan kajian terhadap penelitian terhadalu dalam rangka melaksanakan percobaan dan penyempurnaan terhadap sistem yang dibutuhkan (Raihan, 2017). Penelitian pengembangan diartikan juga sebagai metode penelitian yang melalui analisis berdasarkan suatu kebutuhan di masyarakat sehingga dapat menghasilkan dan menguji keefektifan sebuah produk (Sugiyono, 2013). Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan Reiser dan Mollenda tahun 1990-an. Model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahapan diantaranya *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), *evaluation* (evaluasi) (Rangkuti, 2016). Penelitian dilaksanakan pada kelas VI-B SD Negeri 081235 Sibolga. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah pada 6 subtema 1 pembelajaran 5 dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia.

Pengambilan data digunakan melalui penggunaan kuesioner dan tes. Kuesioner bertujuan mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media dengan menggunakan soal pretest-posttest. Data dikumpulkan pada penelitian untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media monopoli *games smart*. Data uji validitas dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan Amilia, dkk (2021) sebagai berikut :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = total skor empirik yang diharapkan

Hasil analisis data kemudian dikategorikan berdasarkan tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kategori Hasil Uji Validitas

Kriteria	Tingkat Valid	Keterangan
85,01 - 100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,00 - 85,00	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,01 - 70,00	Kurang Valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 - 50,00	Sangat Valid	Tidak boleh digunakan

Perolehan data pada uji praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Yamasari (Amilia, dkk., 2021) sebagai berikut :

$$P = \frac{Xi}{Xmax} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

Xi = Jumlah skor yang dipilih

Xmax = Jumlah skor maksimal

Data yang telah dianalisis kemudian dikategorikan ke dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Kategori Hasil Praktikalitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
$76 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis
$51 \leq P \leq 72$	Praktis
$26 \leq P \leq 50$	Kurang Praktis
$0 \leq P \leq 20$	Tidak Praktis

Data yang diperoleh pada uji efektivitas dianalisis menggunakan rumus gain oleh Zulfiana, dkk. (2023) yaitu sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Tuntas} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perolehan data yang telah dianalisis kemudian dikategorikan ke dalam tabel yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Gain

Skor N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G \geq 0,7$	Tinggi

Hasil perolehan n-gain dalam bentuk persentase dapat dikategorikan ke dalam tabel yang dikemukakan oleh Zulfiana, dkk. (2023) yaitu sebagai berikut :

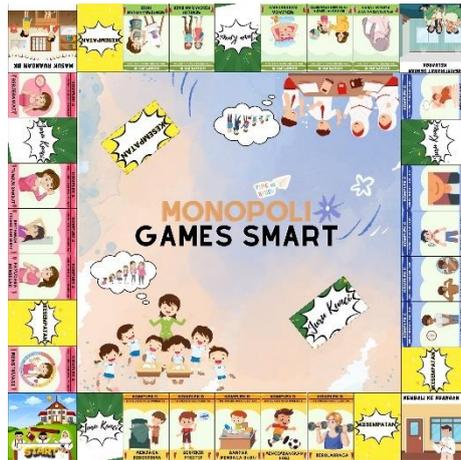
Tabel 5. Tafsiran Persentase Efektivitas Media

Persentase Gain	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas Media

Pengembangan media monopoli *games smart* melalui tahapan pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap awal yang dilakukan dengan melakukan analisis terhadap kurikulum, karakteristik, dan materi pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SDN 081235 Sibolga terdiri dari dua jenis kurikulum diantaranya kurikulum merdeka yang diterapkan pada kelas I, II, IV, dan V serta kurikulum 2013 yang diterapkan pada kelas III dan VI. Kelas VI sebagai subjek penelitian menggunakan kurikulum 2013 mengharapkan pembelajaran dengan menempatkan siswa sebagai pembelajaran dengan sistem pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Analisis berikutnya adalah analisis karakteristik dimana siswa kelas VI berada pada rentang usia 12-13 tahun atau memasuki tahap operasional formal yang mampu berpikir secara abstrak, berpikir secara logis serta mampu menarik kesimpulan atas informasi yang disajikan. Analisis ketiga adalah analisis materi dimana muatan pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 5 adalah muatan mata pelajaran IPA dengan materi sikap positif terhadap perubahan pubertas dan Bahasa Indonesia dengan materi informasi teks nonfiksi sesuai kata kunci judul bacaan. Tahap kedua adalah desain dimana dalam tahapan ini dilakukan (1) perancangan konsep, (2) perancangan dan pengumpulan perangkat berupa alat dan bahan, (3) pengumpulan materi pembelajaran dari sejumlah referensi, (4) pengumpulan dan perancangan pertanyaan kuis, dan (5) penyusunan instrumen penelitian uji kelayakan. Hasil desain produk media Monopoli *Games Smart* tampak pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Papan Media Monopoli Games Smart

Media yang telah dikembangkan dan dihasilkan kemudian memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Tahapan ini media memasuki tahap uji kelayakan oleh ahli desain media dan materi. Uji validasi oleh ahli desain media dilaksanakan dalam satu tahapan dengan memperoleh persentase 96% dengan tambahan saran berkoordinasi dengan guru kelas terkait penggunaan media. Persentase tersebut mengacu kepada sumber oleh Amilia, dkk (2021) berada pada rentang penilaian 85,01-100 dengan tingkat “sangat valid”. Hal tersebut menyatakan bahwa media monopoli *games smart* memiliki kelayakan dari aspek tampilan, penyajian, dan aspek efek media. Hasil uji validasi desain media dapat disimpulkan bahwa media monopoli *games smart* layak digunakan tanpa adanya revisi. Berbeda halnya terhadap uji validasi oleh ahli materi yang dilaksanakan dalam dua tahapan. Tahap I uji validasi materi memperoleh penilaian dengan persentase 76% dengan kategori “cukup valid”. Hal tersebut dikarenakan adanya revisi yang dibutuhkan sebagai bentuk penyempurnaan cakupan materi pada media. Berikut adalah hasil revisi pada uji validasi materi.

Tabel 6. Revisi Validasi Ahli Materi

No.	Komentar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																																							
1.	Penambahan penayangan video pada RPP	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa menganalisis poster yang disajikan. Guru bersama siswa menganalisis bagian-bagian poster. Guru mengajak siswa memahami informasi pada poster dengan melihat judul poster. Guru mengajak siswa membaca informasi yang disajikan pada teks untuk mengidentifikasi kata kunci berupa judul yang diberikan secara acak. Guru bersama siswa memahami teks perubahan pubertas. Guru mengajak siswa membentuk kelompok sambil memilih warna hewan yang telah dibagikan secara acak kepada siswa. (Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar) Guru meminta siswa memilih perwakilan tim sebagai perwakilan tim untuk bermain. 	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa menganalisis poster yang disajikan. Guru bersama siswa menganalisis bagian-bagian poster. Guru mengajak siswa memahami informasi pada poster dengan melihat judul poster. Guru mengajak siswa membaca informasi yang disajikan pada teks untuk mengidentifikasi kata kunci berupa judul yang diberikan secara acak. Guru bersama siswa memahami teks perubahan pubertas. Guru mengajak siswa untuk memahami materi lebih dalam dengan menonton video https://www.youtube.com/watch?v=1d1349224kbel134 Guru mengajak siswa membentuk kelompok sambil memilih warna hewan yang telah dibagikan secara acak kepada siswa. (Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar) Guru meminta siswa memilih perwakilan tim sebagai perwakilan tim untuk bermain. (Gelar tim) 																																							
2.	Pertanyaan pada papan setiap kompleks disusun secara sistematis berdasarkan KD dan indikator yang hendak dicapai. Pengorganisasian ditempatkan pada buku panduan penggunaan media.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NO.</th> <th>SOAL</th> <th>JAWABAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Kartu Komplek A</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Apa itu kata kunci?</td> <td>Kata kunci adalah kata yang menonjol pada judul, tajuk, subjek atau teks serta catatan isi.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan inti pembahasan Menemukan informasi penting </td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Tips sukses pubertas dengan berpikir positif Cara berpikir positif pada masa pubertas Manfaat berpikir positif pada masa pubertas </td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Cara mengatasi perubahan pubertas dari kompleks A menstruasi adalah</td> <td>Dengan mencari informasi dari buku dan sumber lainnya serta bertanya kepada orang tua</td> </tr> </tbody> </table>	NO.	SOAL	JAWABAN	Kartu Komplek A			1.	Apa itu kata kunci?	Kata kunci adalah kata yang menonjol pada judul, tajuk, subjek atau teks serta catatan isi.	2.	Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan inti pembahasan Menemukan informasi penting 	3.	Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?	<ul style="list-style-type: none"> Tips sukses pubertas dengan berpikir positif Cara berpikir positif pada masa pubertas Manfaat berpikir positif pada masa pubertas 	4.	Cara mengatasi perubahan pubertas dari kompleks A menstruasi adalah	Dengan mencari informasi dari buku dan sumber lainnya serta bertanya kepada orang tua	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NO.</th> <th>SOAL</th> <th>JAWABAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Kartu Komplek A</td> </tr> <tr> <td colspan="3">KD 3.7 Mengungkapkan informasi yang dapat diperoleh dari teks non fiksi sebelum membaca (hanya berdasarkan membaca judulnya saja)</td> </tr> <tr> <td colspan="3">IPK : 3.7.1 Menafsirkan informasi berdasarkan kata kunci pada judul teks nonfiksi.</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Apa itu kata kunci?</td> <td>Kata kunci adalah kata yang menonjol pada judul, tajuk, subjek atau teks serta catatan isi.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan inti pembahasan Menemukan informasi penting </td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Tips sukses pubertas dengan berpikir positif Cara berpikir positif pada masa pubertas Manfaat berpikir positif pada masa pubertas </td> </tr> </tbody> </table>	NO.	SOAL	JAWABAN	Kartu Komplek A			KD 3.7 Mengungkapkan informasi yang dapat diperoleh dari teks non fiksi sebelum membaca (hanya berdasarkan membaca judulnya saja)			IPK : 3.7.1 Menafsirkan informasi berdasarkan kata kunci pada judul teks nonfiksi.			1.	Apa itu kata kunci?	Kata kunci adalah kata yang menonjol pada judul, tajuk, subjek atau teks serta catatan isi.	2.	Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan inti pembahasan Menemukan informasi penting 	3.	Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?	<ul style="list-style-type: none"> Tips sukses pubertas dengan berpikir positif Cara berpikir positif pada masa pubertas Manfaat berpikir positif pada masa pubertas
NO.	SOAL	JAWABAN																																								
Kartu Komplek A																																										
1.	Apa itu kata kunci?	Kata kunci adalah kata yang menonjol pada judul, tajuk, subjek atau teks serta catatan isi.																																								
2.	Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan inti pembahasan Menemukan informasi penting 																																								
3.	Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?	<ul style="list-style-type: none"> Tips sukses pubertas dengan berpikir positif Cara berpikir positif pada masa pubertas Manfaat berpikir positif pada masa pubertas 																																								
4.	Cara mengatasi perubahan pubertas dari kompleks A menstruasi adalah	Dengan mencari informasi dari buku dan sumber lainnya serta bertanya kepada orang tua																																								
NO.	SOAL	JAWABAN																																								
Kartu Komplek A																																										
KD 3.7 Mengungkapkan informasi yang dapat diperoleh dari teks non fiksi sebelum membaca (hanya berdasarkan membaca judulnya saja)																																										
IPK : 3.7.1 Menafsirkan informasi berdasarkan kata kunci pada judul teks nonfiksi.																																										
1.	Apa itu kata kunci?	Kata kunci adalah kata yang menonjol pada judul, tajuk, subjek atau teks serta catatan isi.																																								
2.	Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan inti pembahasan Menemukan informasi penting 																																								
3.	Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?	<ul style="list-style-type: none"> Tips sukses pubertas dengan berpikir positif Cara berpikir positif pada masa pubertas Manfaat berpikir positif pada masa pubertas 																																								
3.	Penambahan lembar kerja peserta didik sebagai penunjang hasil penelitian.	-	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Lembar Kerja Peserta Didik</th> </tr> <tr> <th colspan="3">Nama Peserta Didik : _____</th> </tr> <tr> <th colspan="3">Nama Sekolah : _____</th> </tr> <tr> <th colspan="3">Membaca paragraf dibawah ini dengan cermat dan jawablah pertanyaan yang telah disajikan!</th> </tr> <tr> <th>No.</th> <th>Pertanyaan</th> <th>Jawaban Mahasiswa</th> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Definisi kata kunci?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Cara mengatasi perubahan pubertas dari kompleks A menstruasi adalah</td> <td></td> </tr> </thead> </table>	Lembar Kerja Peserta Didik			Nama Peserta Didik : _____			Nama Sekolah : _____			Membaca paragraf dibawah ini dengan cermat dan jawablah pertanyaan yang telah disajikan!			No.	Pertanyaan	Jawaban Mahasiswa	1.	Definisi kata kunci?		2.	Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?		3.	Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?		4.	Cara mengatasi perubahan pubertas dari kompleks A menstruasi adalah													
Lembar Kerja Peserta Didik																																										
Nama Peserta Didik : _____																																										
Nama Sekolah : _____																																										
Membaca paragraf dibawah ini dengan cermat dan jawablah pertanyaan yang telah disajikan!																																										
No.	Pertanyaan	Jawaban Mahasiswa																																								
1.	Definisi kata kunci?																																									
2.	Mengapa kata kunci sangat penting dalam sebuah teks?																																									
3.	Informasi apa yang dijelaskan di dalam teks dari kompleks D berpikir positif?																																									
4.	Cara mengatasi perubahan pubertas dari kompleks A menstruasi adalah																																									

Revisi yang telah dilaksanakan kemudian masuk ke dalam tahap II uji validasi oleh ahli materi. Tahap II yang dilaksanakan memperoleh persentase 96% dengan kategori "sangat valid". Hasil tahap II memperlihatkan peningkatan setelah dilakukannya revisi sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli *games smart* telah layak dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) dimana pada tahapan ini media telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi akan dilaksanakan bersama dengan guru dimana guru bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media. Tahapan ini memperlihatkan siswa yang lebih tertarik, termotivasi, dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa berperan aktif dalam menemukan dan beresplorasi mengembangkan pengetahuan yang mereka pahami atau temukan dengan bantuan media. Pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan kemudian dilanjutkan dengan penilaian pemakaian atau kepraktisan media oleh ahli praktisi pendidikan yaitu guru kelas VI-B. Tahap kelima adalah evaluasi dimana dalam tahapan ini merangkum kembali hasil uji penilaian validasi media, materi, kepraktisan, dan keefektifan.

Uji validitas di atas dilaksanakan dalam dua bentuk pengujian yaitu terhadap desain media dan materi yang dimuat dalam media. Uji validitas dilakukan bertujuan untuk menjaga kepastian dan keterkaitan media pembelajaran dengan materi pembelajaran, tujuan, indikator, dan kepribadian siswa. Tujuan tersebut tentunya akan menyokong media yang dikembangkan dalam mencapai fungsinya sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Arifannisa, dkk. (2023) bahwa media berfungsi menggapai tujuan pembelajaran dengan seefektif dan seoptimal mungkin sehingga mampu merangsang dan memungkinkan siswa untuk menguasai dan memahami pembelajaran.

Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilaksanakan oleh ahli praktisi pendidikan. Ahli praktisi yang dimaksud dalam hal ini adalah guru kelas VI-B SDN 081235 Sibolga. Adapun aspek yang diuji pada terdiri atas aspek tampilan, kebahasaan, penggunaan media, dan aspek efek. Uji praktikalitas media dilaksanakan dalam satu tahapan dengan memperoleh penilaian dengan persentase 94,66%. Persentase tersebut mengkaji sumber oleh Yamasari (Amilia, dkk., 2021) termasuk ke dalam rentang penilaian $76 \leq P \leq 100$ dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli *games smart* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Media monopoli *games smart* dinilai mampu menyajikan pembelajaran tematik yang menyenangkan dengan melibatkan keikutsertaan siswa secara aktif, mampu menarik perhatian siswa, menghasilkan kondisi pembelajaran yang gembira serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Ardhani, dkk. (2021) dimana pemanfaatan media monopoli dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan daya pikir, melibatkan siswa untuk aktif, menyajikan pembelajaran bermakna, dan dapat mempermudah menggapai tujuan pembelajaran.

Efektivitas Media

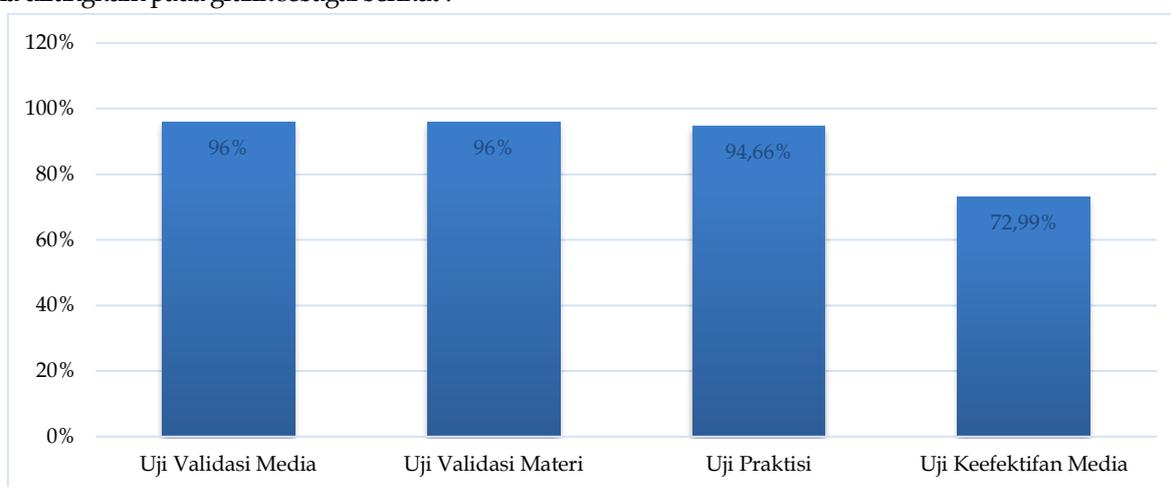
Uji efektivitas media dilakukan dengan tujuan mengetahui ketepatan sasaran media yang dikembangkan. Ketepatan ini terlihat melalui uji pretest yang diberikan kepada siswa sebelum media digunakan dalam pembelajaran dan uji posttest setelah media digunakan dalam pembelajaran. Soal yang digunakan dalam pretest-posttest adalah soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal. Soal yang diberikan sebelumnya telah melalui uji kelayakan oleh dosen ahli pada jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Soal yang digunakan pada uji efektivitas melalui II tahap pengujian. Tahap I oleh ahli validasi soal diperoleh saran perbaikan berupa penambahan soal yang disertai dengan gambar dan soal yang berbentuk pengecualian. Soal yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan pada tahap II dan memperoleh penilaian oleh ahli soal dengan persentase sebesar 93,33% dengan kategori "sangat valid" dan dapat digunakan dalam pretest-posttest penelitian.

Hasil pretest yang telah dilaksanakan memperlihatkan bahwa sebanyak 4 orang siswa (26,66%) dinyatakan memenuhi kategori "tuntas" atau memiliki nilai di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Siswa sebanyak 11 orang (73,33%) dinyatakan memiliki kategori "tidak tuntas" atau memiliki nilai di bawah KKM. Hasil posttest yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran memperlihatkan adanya peningkatan dari hasil pretest. Hasil posttest memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa sejumlah 13 orang siswa (86,66%) memenuhi kategori "tuntas" atau dengan kata lain memiliki nilai di atas KKM, sedangkan hasil belajar sebanyak 2 orang siswa (13,33%) dinyatakan "tidak tuntas" atau memiliki nilai rata-rata di bawah KKM. Hasil pretest-posttest tersebut memperlihatkan peningkatan

jumlah siswa yang memenuhi kategori “tuntas” dengan peningkatan mencapai 60%. Hasil pretest-posttest tersebut kemudian dipergunakan dan dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

Hasil uji pretest-posttest siswa berdasarkan analisis dari rumus yang disampaikan oleh Zulfiana, dkk (2023) memperoleh rata-rata n-gain sebesar 10,95 dengan rata-rata persentase n-gain mencapai 72,99%. maka perolehan rata-rata n-gain termasuk ke dalam rentang penilaian $g \geq 0,7$ dengan kategori “tinggi”. Adapun tafsiran perolehan rata-rata persentase sesuai dengan pendapat Zulfiana, dkk (2023) berada pada rentang penilaian 56-75 dengan kategori “cukup efektif”. Berdasarkan hasil perolehan data dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli *games smart* cukup efektif dengan kategori tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pencapaian nilai oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran sejalan dengan pendapat Kosilah & Septian (2020) disebut sebagai hasil belajar. Terlihat terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dimana terjadi peningkatan ke arah positif menandakan bahwa siswa telah mampu menguasai materi pembelajaran yang disajikan selama proses pembelajaran berlangsung (Firmansyah & Putri, 2021). Hal tersebut didukung oleh Setiawan (2017) bahwa hadimnya perubahan dari dalam diri individu menuju ke arah positif akan tertanam dalam diri dengan jangka waktu yang relatif cukup lama.

Berdasarkan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang telah dilaksanakan adapun penilaian akhir media dirangkum pada grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Akhir Produk

Diagram penilaian di atas memperlihatkan bahwa dalam proses pembelajaran media monopoli *games smart* sangat valid dan praktis untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media tersebut juga cukup efektif digunakan karena mampu memberikan pengaruh yang tinggi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media monopoli *games smart* telah memenuhi syarat yang valid, praktis, dan efektif untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut juga telah memenuhi syarat sebagai sebuah produk yang memiliki nilai intelektual. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Winaryati, dkk. (2021) bahwa media yang dihasilkan pada suatu penelitian R&D harus melalui proses validasi dengan memenuhi persyaratan penilaian kelayakan dan pertanggungjawaban dalam penggunaannya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa *games smart* telah melalui proses dan dapat dipertanggungjawabkan penggunaannya.

Media monopoli *games smart* yang telah dikembangkan memiliki keunggulan dalam penggunaannya diantaranya; 1) media memiliki tampilan yang menarik dan dapat disimpan dengan mudah, 2) media mampu memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, 3) media mampu menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran secara aktif dengan kegiatan bereksplorasi dan memecahkan masalah, 4) media meningkatkan kemampuan belajar siswa, 5) media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dua arah oleh guru dan siswa. Selain memiliki keunggulan, media monopoli *games smart* juga memiliki kelemahan diantaranya; 1) materi yang dibahas terbatas pada tema 6 subtema 1 kelas VI, 2) membutuhkan kehadiran guru sebagai penengah permainan. Berdasarkan hal tersebut media dipahami bahwa tidak dapat dipergunakan pada materi pembelajaran lainnya.

SIMPULAN

Media monopoli *games smart* telah melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji yang telah dilakukan dapat diperoleh bahwa media monopoli *games smart* memiliki kevalidan dengan memperoleh persentase 96% dengan kategori “sangat valid”, kepraktisan dengan memperoleh persentase “sangat praktis”, efektif dengan memperoleh rata-rata n-gain 10,95 dengan kategori “tinggi” serta rata-rata persentase n-gain mencapai 72,99% dengan kategori “cukup efektif”. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli *games smart* valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa pada tema 6 subtema 1 Kelas VISDN 081235 Sibolga.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, H. F., Sumanto, S., & Untari, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire pada Tema 3 Subtema 7 dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(3), 213-224. Doi: [10.17977/um065v1i32021p213-224](https://doi.org/10.17977/um065v1i32021p213-224)
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170-175. Doi: <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Terapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cholifah, T. N., & Wahidah, M. (2022). Pengembangan Media Moraku pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(2), 741-751. Doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2302>
- Firmansyah, H. dan Astrini E. Putri. (2021). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar dan Teori)*. Pontianak: Penerbit Lakeisha.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pusdiklat Perpusnas. Jakarta: Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148. Di unduh di <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214>
- Lubis, Maulana A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Padang sidimpuan: Penerbit Samudra Biru.
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Rangkuti, Ahmad N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Padangsidimpuan: Cita pustaka Media.
- Setiawan, E. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoretis & Praktis*. Jakarta: Esensi.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Tirtoni, Feri. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UmsidaPress.
- Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD & D (Model RD & D Pendidikan dan Sosial)*. Semarang: Penerbit KBM Indonesia.
- Zulfiana, S., Gunamantha, I. M., & Putrayasa, I. B. (2023). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 13-24. Doi: https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1384