

**PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI GAME BERBASIS
MUATAN LOKAL TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Dessy Dwitalia Sari¹, Susilawaty²

Surel: dessy.sari@ulm.ac.id, susilawaty@ulm.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using Monopoly Games media based Local Content on the speaking skills of fourth grade students of SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. This research uses quasi experimental. The research uses three classes, namely class IV A, B, and C SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. The results showed that: (1) there was a difference in the effect of using Monopoly Games media based Local Content on speaking skills with a significance value of $0,000 < 0.05$.

Keywords: Skills, Speaking, Monopoly

ABSTRAK

Media *Monopoly Games* Berbasis Muatan Lokal dapat digunakan untuk memudahkan siswa kelas IV dalam keterampilan berbicara. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *Monopoly Games* Berbasis Muatan Lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experimental*. Adapun penelitian ini menggunakan tiga kelas yaitu kelas IV A, B, dan C SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media Monopoli Games Berbasis Muatan Lokal terhadap keterampilan berbicara dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Keterampilan, Berbicara, Monopoli, Game

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya mengembangkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga membentuk dan mengembangkan sikap serta memberikan bekal keterampilan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Demi terciptanya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sejalan. Proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan pendidik yang memahami materi, tetapi juga

mampu menyampaikan materi kepada peserta didik. Kebermaknaan pembelajaran pada peserta didik tidak terlepas dari peran strategi dan model pembelajaran yang digunakan, serta media yang mampu menjembatani antara pengetahuan dan pemikiran peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, serta dapat memperjelas penyajian pesan dan

¹²Universitas Lambung Mangkurat

informasi dalam proses belajar mengajar. Media juga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Arsyad (2017:4) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, pengajaran yang diantaranya terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, foto, komputer, televisi, grafik, slide, film dan banyak lagi jenisnya. Pada konteks ini media yang digunakan adalah media permainan disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang disampaikan. Media permainan menjadi langkah yang tepat dalam perkembangan sosial dan moral anak karena anak belajar mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Permainan menjadi begitu penting bagi anak-anak karena mempunyai kesempatan yang sama untuk lebih kreatif, inovatif baik kelompok maupun individual.

Pada pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus teliti, agar penggunaan media menjadi lebih efektif. Sudjana & Rivai (2011: 3) membagi jenis media pembelajaran menjadi 4 yaitu: (1) media grafis, (2) media proyeksi, (3) lingkungan sebagai media pembelajaran, dan (4) media tiga dimensi. Penelitian ini menggunakan media monopoli sebagai media tiga dimensi dengan berdasar pada muatan lokal, sehingga tidak hanya mengenalkan permainan kepada peserta didik tetapi juga membelajarkan muatan lokal kepada

mereka. Pemilihan media monopoli game dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan.

Permainan monopoli dipilih dengan alasan guru belum pernah menggunakan permainan tersebut dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Konsep permainan monopoli pada pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan dalam hal keterampilan berbicara yang dikuasai oleh peserta didik. Permainan monopoli ini telah dimodifikasi untuk memudahkan peserta didik dalam mengikuti jalannya permainan. Pada penelitian yang dilakukan Munawaroh (2018) menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada materi Bahasa Arab. Tidak menutup kemungkinan bahwa media monopoli ini dapat digunakan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap mudah bagi sebagian peserta didik, namun masih saja belum mendapatkan nilai yang memuaskan. Bahasa Indonesia merupakan disiplin ilmu yang juga sarana mengkomunikasikan antar disiplin ilmu yang lainnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Chakiki (2017), hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media monopoli *smart games* terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD. Melalui penggunaan

monopoli game berbasis muatan lokal ini diharapkan juga dapat melatih kemampuan berbicara siswa kelas IV SD. Mengajarkan peserta didik untuk mengolah topik yang disediakan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui transaksi pembelian, penyewaan, dan penukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Umumnya banyak orang bermain monopoli sebagai hiburan semata, akan tetapi seiring dengan perkembangan model pembelajaran dan media pembelajaran, monopoli dapat digunakan sebagai salah satu media dalam menumbuhkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penggunaan monopoli sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang pertama adalah untuk menarik minat siswa belajar. Ketika minat siswa dalam belajar sudah tergugah maka selanjutnya tugas guru adalah mengarahkan.

Berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Nurgiyantoro (2001:276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa lisan merupakan dasar utama dari

pengajaran bahasa karena kemampuan berbahasa lisan (1) merupakan mode ekspresi yang sering digunakan, (2) merupakan bentuk kemampuan pertama yang biasanya dipelajari anak-anak, (3) merupakan tipe kemampuan berbahasa yang paling umum dipakai.

Mulgrave (Tarigan, 2008:16) merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Seringkali keterampilan berbicara kurang dilatih dan diberi stimulus kepada peserta didik, sehingga ditemukan peserta didik yang enggan untuk mengungkapkan ide dan gagasan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran yang diharapkan.

Ahmad & Darmayati (2001/2002: 7) mengemukakan ada tiga cara untuk mengembangkan secara vertikal keterampilan berbicara yaitu: (1) Menirukan pembicaraan orang lain (khususnya guru), (2) Mengembangkan bentuk ujaran yang dikuasai, dan (3) Mendekatkan/mensejajarkan dua bentuk ujaran sendiri yang belum benar dengan ujaran orang dewasa (terutama guru) yang sudah benar. Tugas guru adalah mengembangkan pengajaran berbicara agar aktifitas kelas dinamis hidup dan diminati siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan memanfaatkan media monopoli game berbasis

muatan lokal untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Media permainan dikembangkan sendiri dengan disesuaikan pada keadaan dan karakteristik peserta didik

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperiment* tipe *pretest-posttest control group design*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. *Pretest-posttest* digunakan untuk memperkuat bukti empiris bahwa memang ada pengaruh yang positif dari *pretest* dan *posttest* serta adanya perbedaan antara hasil penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian akan menggunakan 2 kelompok yang berbeda yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen ada 2 kelas, sedangkan kelompok kontrol satu kelas. Kelompok eksperimen menggunakan media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal dan kelompok kontrol menggunakan media yang biasa digunakan guru pada kelas tersebut. Adapun desain penelitian yang akan dilaksanakan dapat dilihat tabel 1.

Tabel 1. Desain Eksperimental

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
	t	n	t
Kontrol	O ₁	X _C	O ₂

Eks 1	O ₃	X _T	O ₄
Eks 2	O ₅	X _T	O ₆

Keterangan:

X_T: Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal

X_C: Non Media

O₁: *Pretest* kelompok kontrol

O₂: *Posttest* kelompok kontrol

O₃: *Pretest* kelompok eksperimen pertama

O₄: *Posttest* kelompok eksperimen pertama

O₅: *Pretest* kelompok eksperimen kedua

O₆: *Posttest* kelompok eksperimen kedua (Johnson & Christensen, 2012: 301).

Tes awal (*pretest*) diadakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan pengaruh pada kondisi awal. Pada akhir perlakuan dilihat perbedaan pengaruh pencapaian *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen (O₄ – O₃ dan O₆ – O₅) dan perbedaan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol (O₂ – O₁). Kemudian *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan media Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal dibandingkan dengan *posttest* kelompok kontrol yang biasa menggunakan media gambar (O₆ – O₄ – O₂).

Tempat penelitian akan dilaksanakan di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada

bulan Januari sampai dengan Juli Tahun Pelajaran 2019/2020. Pemilihan waktu disesuaikan dengan waktu pelaksanaan pembelajaran pada materi tersebut yang diajarkan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Sampel menurut Sugiyono (2011: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk memilih sampel dari populasi ada beberapa teknik pengambilan sampel atau teknik sampling yaitu *Probabiliy Sampling* dan *Non Probability Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes. Tes yang diujikan adalah tes uji praktik untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Tes dilaksanakan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diselenggarakan pada awal pembelajaran, tujuannya untuk mengukur keterampilan berbicara siswa sebelum perlakuan diterapkan. Sedangkan *posttest* diselenggarakan pada akhir pelaksanaan pembelajaran, digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan pada akhir pembelajaran.

Instrument penelitian harus melewati uji coba kepada sejumlah responden sebelum digunakan, sehingga menghasilkan data yang akan dianalisis untuk mengetahui

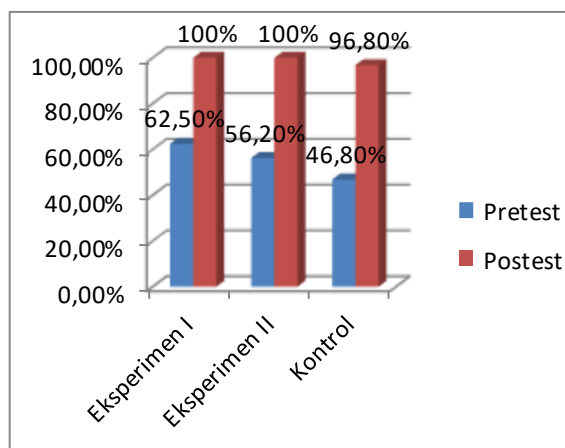
instrument tersebut layak atau tidak untuk dijadikan alat pengumpulan data dalam penelitian. Pengujian instrumen meliputi uji validitas dan reabilitas.

Teknik analisis data yang dilakukan meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Penggunaan teknik analisis data tersebut untuk memperoleh suatu hasil yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang sudah dikumpulkan baik dari hasil *pretest* maupun *posttest* setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media monopoli *game* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Pada penelitian ini kedua kelas yakni kelas kontrol dan eksperimen diberikan uji praktik berbicara sebagai *pretest*. Setelah pemberian *pretest*, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media monopoli *game*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Setelah itu, kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *post-test* dengan melakukan praktik berbicara sesuai dengan soal yang diberikan.

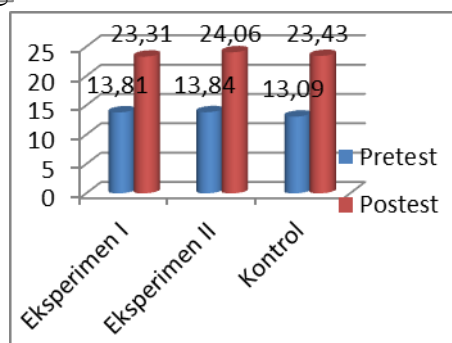


Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Pretest Siswa yang Telah Lulus KKM Pada Keterampilan berbicara

Berdasarkan analisis diskriptif diketahui bahwa perbedaan baik dari persentase jumlah siswa yang lulus KKM maupun rata-rata nilai keterampilan berbicara yang cukup signifikan di kelas eksperimen. Jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebesar 70 juga meningkat jika dibandingkan dari hasil pretest dan posttest keterampilan berbicara. Perbandingan persentase jumlah siswa yang telah lulus KKM dapat dilihat pada gambar gambar 1.

Pada gambar 1 menunjukkan adanya perbedaan pengaruh persentase yang cukup signifikan siswa yang lulus KKM pada kelas eksperimen I yakni dari 62,5% menjadi 100% atau naik sebesar 37,5%. Begitu pula di kelas eksperimen II yang meningkat dari 56,2% menjadi 100,00% atau naik sebesar 45,8%. Sementara itu, kelas kontrol juga meningkat dari 46,8% menjadi 96,8% atau naik sebesar 50%. Hasil ini memang menunjukkan

bahwa persentase siswa yang lulus KKM pada keterampilan berbicara baik di kelas eksperimen I, II, dan kelas kontrol, sama-sama mengalami peningkatan. Namun, jika dilihat kembali dari kenaikan nilai rata-rata kelas, kelas eksperimen mengalami kenaikan yang hampir sama dengan kelas eksperimen I. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Rangkuman Rata-Rata Hasil Pretest Dan Posttest Keterampilan berbicara

Pada gambar 4.2 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pada kelas eksperimen I dengan nilai rata-rata sebesar 23,31 yang mulanya 13, dan nilai rata-rata di kelas eksperimen II sebanyak 24,06 yang awalnya 13,84. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest keterampilan berbicara di kedua kelas eksperimen. Sementara itu, kelas kontrol juga menunjukkan perbedaan sebesar 10,34 yakni dari 13,09 menjadi 23,43. Hasil menunjukkan bahwa media monopoli games berbasis muatan lokal lebih memberikan perbedaan pengaruh terhadap keterampilan berbicara.

Hal ini diperkuat melalui penghitungan statistika dengan *independent sample t-test* dengan membandingkan posttest kelas eksperimen I dan II dengan kelas kontrol. Hasil uji memperlihatkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 di kelas eksperimen I dan 0,000 di kelas eksperimen II, yang mana keduanya $< 0,05$. Dan diperkuat dari hasil penghitungan statistika dengan *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} kelas eksperimen I sebesar -9,572, kelas

eksperimen II sebesar -15,174 dan kelas kontrol -10,184. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara di kelas eksperimen I, eksperimen II setelah mengikuti pembelajaran media monopoli games berbasis muatan lokal.

Setelah dikonversi kedalam bentuk nilai, dilakukan perhitungan hasil *gain score* keterampilan berbicara.

Tabel 2. Rangkuman Hasil *Gain Score* Keterampilan Berbicara

Kelas	Sub Indikator	Nilai Mean	<i>Gain score</i>
Eks I	<i>Pretest</i>	65,600	77,000
	<i>Posttest</i>	88,400	6,242
Eks II	<i>Pretest</i>	65,652	76,902
	<i>Posttest</i>	88,152	6,144
Kontrol	<i>Pretest</i>	65,682	70,758
	<i>Posttest</i>	75,833	

Berdasarkan data tersebut keterampilan berbicara kelas eksperimen I diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* ($88,400 > 65,600$); pada kelas eksperimen II ($88,152 > 65,652$) dan pada kelas kontrol diketahui nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($75,833 > 65,682$). Rata-rata kelas eksperimen I sebesar 77,000 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 70,758. Begitu juga pada rata-rata kelas eksperimen II sebesar 76,902 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 70,758. Dan nilai *gain score*

dari kelas eksperimen I ke kelas kontrol sebesar 6,242 serta nilai *gain score* dari kelas eksperimen II ke kelas kontrol sebesar 6,144.

Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa besarnya perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori dinyatakan diterima. Artinya, nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media memiliki nilai rata-rata lebih

tinggi pada keterampilan berbicara Banjarmasin dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran ekspositori tanpa media. Keseluruhan hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal dengan pembelajaran tanpa menggunakan media terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Besarnya perbedaan pengaruh media monopoli games berbasis muatan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin, dibuktikan dengan nilai *gain score* keterampilan berbicara eksperimen I sebesar 6,242 dan eksperimen II sebesar 6,144.

Bertitik tolak Bertitik tolak pada hasil penelitian dan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli games berbasis muatan lokal lebih memberikan perbedaan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Melalui penerapan media monopoli games berbasis muatan lokal di kelas membuat pembelajaran lebih bermakna

siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 sehingga dapat mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Hal ini dikarenakan media monopoli games berbasis muatan lokal lebih menyenangkan dan menarik minat belajar siswa. Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Bermuara dari pendapat tersebut media menjadi jembatan penghantar ilmu pengetahuan atau konsep yang hendak dipelajari.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Para pendidik agar menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran, seperti halnya media monopoli game.
2. Media pembelajaran monopoli game menjadi salah satu media yang membawa pengaruh positif dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna yang selayaknya diberikan secara variatif pada pembelajaran disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
4. Para peneliti berikutnya agar dapat melakukan penelitian dengan memperluas materi yang digunakan dalam penelitian, sehingga memungkinkan generalisasi yang sama.
5. Perlu dikembangkan lagi penelitian yang membandingkan media monopoli games dengan

materi lain, untuk menguji perbedaan pengaruh maupun keefektifannya terhadap variabel terikat lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Rofi'udin & Darmiyati, Zuhdi. (2001/2002). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Depdikbud Dirjen Dikti PPTK.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chakiki, Iqomatul. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Smart Games terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Isi Cerita Siswa Kelas IV SD Se-Kecamatan Lakarsantri*. Universitas Negeri Surabaya. Skripsi: Surabaya.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Johnson, Burke & Christensen, Larry. (2012). *Educational research: quantitative, qualitative, and mixed approaches (4th Edition)*. London: SAGE Publication Ltd.
- Munawaroh, Vivi Salisatul. (2018). *Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran (2017/2018)*. Universitas Islam Negeri Walisongo. Skripsi: Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.