



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MONOPOLI IPA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MENUMBUHKAN NILAI KARAKTER
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

Oleh:

SIDIK RAHARJO

0103513113

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR KONSENTRASI IPA S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MONOPOLI IPA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MENUMBUHKAN NILAI KARAKTER
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

Oleh:

SIDIK RAHARJO

0103513113

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR KONSENTRASI IPA

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Draft tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai Karakter Siswa Di Sekolah Dasar” karya,

Nama : Sidik Raharjo

NIM : 0103513113

Program Studi : Pendidikan Dasar (Konsentrasi IPA)

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 17 November 2015.

Semarang, 23 November 2015

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. rer. nat. Wahyu Hardyanto, M.Si.
NIP. 19601124 198403 1 002

Prof. Dr. Joko Sutarto M.Pd.
NIP. 19560908 198303 1 003

Penguji I,

Pengui II,

Dr. Suharto Linuwih, M.Si.
NIP. 19680714 199603 1 005

Prof. Dr. Sarwi, M. Si.
NIP. 19620809 198703 1 001

Penguji III,

Dr. Achmad Sopyan, M. Pd.
NIP. 19600611 198403 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sidik Raharjo

NIM : 0103513113

Prodi : Pendidikan Dasar Konsentrasi IPA (S2)

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli
IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai
Karakter Siswa Di Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 1 September 2015

Sidik Raharjo

NIM. 0103513113

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka kejahatan itu untuk dirimu sendiri.” (QS. Al Isra’: 7)

“Tidak pernah ada kata terlambat untuk menjadi seperti orang yang kita inginkan”

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

- Kedua orang tuaku tercinta (Bapak Sarwono dan Ibu Imlatul Fatonah) yang dengan tulus selalu memberikan dukungan semangat, motivasi dan do’a dalam setiap langkah mewujudkan impianku.
- Adik tersayang (Isna Risqi Amalia), semoga bisa menjadikan inspirasi dalam menuntut ilmu dan meraih masa depan yang gemilang.

ABSTRAK

Raharjo, Sidik. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai Karakter Siswa Di Sekolah Dasar”. *Tesis*. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi IPA. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Achmad Sopyan, M.Pd., Pembimbing II: Prof. Dr. Sarwi, M.Si.

Kata Kunci: Media Monopoli IPA, Kognitif, Karakter.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SD diperoleh kurangnya penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran, belum mengarah pada aktivitas yang dapat menumbuhkan nilai karakter. Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan monopoli sebagai media edukatif dalam pembelajaran IPA sebagai sumber belajar di SD guna menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif dan menyenangkan agar siswa lebih minat serta tertarik dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan menumbuhkan nilai karakter siswa.

Media merupakan alat bantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menggunakan media pembelajaran yang menarik secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal.

Prosedur penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan penyederhanaan. Terdiri tiga langkah yaitu tahap pendahuluan, pengembangan dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, validasi ahli, observasi, angket dan lembar soal evaluasi siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini yaitu dihasilkan produk berupa media permainan monopoli IPA yang “valid” telah divalidasi oleh ahli media dan materi dengan skor 76%. Diperoleh efektifitas media dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan perolehan skor (gain) sebesar 0,44 dalam kategori “sedang” dan ketuntasan klasikal siswa sebanyak 85%. saat proses penggunaan media monopoli IPA berlangsung diperoleh skor tumbuhnya nilai karakter siswa antara lain disiplin 71,25%, rasa ingin tahu 76%, kerja keras 73,75%, dan tanggung jawab 78,75%. Jumlah keseluruhan penumbuhan nilai karakter siswa kelas memperoleh 75% dengan kriteria “baik”. Kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa memperoleh 83,75% dan respon guru 82,5% dengan kriteria “praktis”.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan pengembangan media permainan monopoli IPA dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan menumbuhkan nilai karakter siswa. Hasil inovasi media monopoli ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPA untuk menumbuhkan nilai karakter siswa dan menciptakan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

ABSTRACT

Raharjo, Sidik. 2015. "Development of Science Instructional Media Monopoly Games To Improve Cognitive Ability and Fostering Value Character Students Primary Schools". Thesis. Basic Education Studies Program Concentration IPA. Graduate program. Semarang State University. Supervisor I: Dr. Achmad Sopyan, M.Pd., Supervisor II: Prof. Dr. Sarwi, M. Si.

Keywords: Media Monopoly Science, Cognitive, Character.

Based on the results of the analysis of needs in elementary school acquired the lack of use of media used by teachers in teaching, has not led to activities that can foster character value. This research aims to develop game of monopoly as educational media in learning science as a source of learning in elementary school learning to create an innovative, interactive, effective and fun to make students more interested in learning interests and to improve cognitive abilities Siwa and grow the value of the student's character..

The media is an invaluable tool learning process and serves to channel messages from the sender to the receiver so that it can stimulate the mind, feelings, concerns and interests as well as the student's attention such that learning process occurs. Using interesting learning media effectively, will create an optimal learning process.

The procedure of this study using research and development has been done simplification. Consists of three steps, namely the preliminary stages, development and evaluation. Data collection instrument using interview techniques, validation expert, observations, questionnaires and evaluation sheets about the student. Data were analyzed using qualitative and quantitative analysis.

This development is the result of research produced products such as game media monopoly science "valid" has been validated by expert media and materials with a score of 76%. Retrieved media effectiveness in improving the cognitive abilities of students with scores acquisition (gain) of 0.44 in the category "medium" and master classical completeness of students as much as 85%. while the use of media monopoly lasted science obtained a score of growth of the value of the student's character, among others disciplines 71.25%, curiosity 76%, hard work 73.75%, and responsibility 78, 75%. Total number of student character class value growth gained 75% with the criteria of "good". Practicality media based on questionnaire responses students acquire 83.75% and 82.5% of teachers respond to the criteria of "practical".

Based on the research results, it can be concluded the development of media monopoly game science declared valid, practical and effective in improving students' cognitive abilities and grow the value of student character. This monopoly media innovation results can be used by teachers in science teaching to cultivate students' character value and create activeness of students in participating in learning activities.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga peneliti mendapat kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai Karakter Siswa Di Sekolah Dasar”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi IPA Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penelitian ini, diantaranya:

1. Direksi Program Pascasarjana UNNES, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, memberikan tugas penelitian dalam menyusun tesis dan memintakan izin penelitian.
2. Prof. Dr. Ani Rusilowati, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Dr. Achmad Sopyan, M.Pd., Dosen Pembimbing I dalam penulisan tesis yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga serta selalu memberikan motivasi bagi peneliti.
4. Prof. Dr. Sarwi, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II dalam penulisan tesis yang selalu memberikan masukan, saran dan arahan yang sangat berharga serta selalu memberikan motivasi bagi peneliti
5. Dr. Lisdiana, M. Si., selaku Validator ahli materi dan perangkat pembelajaran pada Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran-saran dan penilaian

dalam proses validasi, sehingga menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik.

6. Rahina Nugrahani, S. Sn., M. Ds., selaku Validator ahli desain grafis dalam memvalidasi Media Pembelaaran Permainan Monopoli IPA yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran-saran dan penilaian dalam proses validasi, sehingga menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, khususnya Dosen Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi IPA yang telah banyak memberikan bimbingan dan bekal ilmu yang tidak ternilai harganya serta telah membentuk kepribadian peneliti menjadi lebih baik selama menempuh pendidikan.
8. Seluruh staf dan karyawan SD Negeri Kandri 01, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang dan SD Negeri Kuningan 01, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Dasar Konsentrasi IPA atas segala bantuan dan kerja sama dalam menyelenggarakan penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyusun tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini masih terdapat kekurangan, baik dari isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 1 September 2015

Sidik Raharjo

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN UJIAN TESIS | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|---|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 6 |
| 1.3 Cakupan Masalah | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 8 |
| 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 8 |
| 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 9 |

BAB II KAJIAN PUSTAKA

| | |
|---------------------------------------|----|
| 2.1 Kerangka Teoritis | 11 |
| 2.1.1 Media Pembelajaran | 11 |
| 2.1.2 Hakikat Permainan Monopoli..... | 15 |
| 2.1.3 Ilmu Pengetahuan Alam | 17 |
| 2.1.4 Kemampuan Kognitif Siswa..... | 19 |

| | |
|--|----|
| 2.1.5 Pendidikan Karakter | 21 |
| 2.1.6 Karakteristik Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA. | 24 |
| 2.1.7 Cara Memainkan Media Monopoli IPA | 26 |
| 2.2 Penelitian Relevan | 29 |
| 2.3 Kerangka Berpikir..... | 31 |

BAB III METOD PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Desain Penelitian | 35 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 35 |
| 3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian..... | 39 |
| 3.4 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data | 42 |
| 3.5 Teknik Analisis Data | 44 |
| 3.5.1 Uji Kevalidan Instrumen Soal Evaluasi Kognitif | 44 |
| 3.5.2 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran | 47 |
| 3.5.3 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran | 48 |
| 3.5.4 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli IPA | 49 |
| 1. Uji Normalitas..... | 49 |
| 2. Uji Homogenitas | 49 |
| 3. Uji t | 50 |
| 4. Uji Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa | 50 |
| 5. Analisis Data Karakter Siswa | 51 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| 4.1 Hasil Penelitian | 52 |
| 4.1.1 Analisis Kevalidan Media Monopoli IPA | 53 |
| 4.1.2 Uji Coba Skala Kecil | 55 |
| 4.1.3 Uji Coba Skala Besar..... | 57 |
| 4.1.4 Analisis Keefektifan Media Monopoli IPA..... | 59 |
| 4.1.5 Analisis Kepraktisan Media Monopoli IPA | 65 |
| 4.2 Hasil Pengembangan | 67 |

| | |
|---|-----------|
| 4.2.1 Perumusan Desain..... | 67 |
| 4.2.2 Penyusunan Media Monopoli IPA | 68 |
| 4.2.3 Hasil Penyusunan Media Monopoli IPA | 69 |
| 4.2.4 Pengembangan Perangkat pembelajaran Media Monopoli IPA | 69 |
| 4.3 Pembahasan Produk Akhir | 70 |
| 4.3.1 Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa | 72 |
| 4.3.2 Media Monopoli Dapat Menumbuhkan Nilai Karakter Siswa . | 73 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Simpulan | 77 |
| 5.2 Implikasi | 78 |
| 5.3 Saran | 79 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 80 |
| LAMPIRAN..... | 83 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Reliabilitas Lembar Evaluasi Siswa | 45 |
| Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Kevalidan Produk Media Monopoli IPA..... | 47 |
| Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Kepraktisan Media Monopoli IPA | 49 |
| | |
| Tabel 4.1 Hasil Validasi Media dan Perangkat Pembelajaran | 54 |
| Tabel 4.2 Hasil Temuan Validasi Ahli | 54 |
| Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Soal Evaluasi | 56 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Beda..... | 57 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal..... | 57 |
| Tabel 4.6 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol | 59 |
| Tabel 4.7 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol..... | 59 |
| Tabel 4.8 Rekapitulasi <i>N-gain</i> Pretest-Posttest Eksperimen dan Kontrol..... | 62 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Kriteria Hasil Uji Peningkatan Kognitif..... | 63 |
| Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Nilai Karakter | 64 |
| Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa | 65 |
| Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru..... | 66 |
| Tabel 4.13 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk Pengembangan | 67 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian | 34 |
| Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Produk | 38 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|----------------|
| Lampiran 1 Hasil Wawancara Kebutuhan Siswa dan Guru | 83 |
| Lampiran 2 Silabus, RPP, Kisi-kisi dan Tes Evaluasi Pretest-Posttest..... | 92 |
| Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media..... | 115 |
| Lampiran 4 Hasil Uji Coba Skala Kecil..... | 127 |
| Lampiran 5 Hasil Uji Coba Skala Besar | 130 |
| 5.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen | 131 |
| 5.2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol..... | 132 |
| 5.3 Hasil Uji Data Awal (Normalitas, Homogenitas, Uji t) | 133 |
| 5.4 Hasil Uji Data Akhir (Normalitas, Homogenitas, Uji t)..... | 134 |
| 5.5 Hasil Analisis Uji Peningkatan (<i>N-gain</i>) Kelas Eksperimen..... | 135 |
| 5.6 Hasil Analisis Uji Peningkatan (<i>N-gain</i>) Kelas Kontrol | 136 |
| 5.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Penilaian Karakter Siswa (Eksperimen) | 139 |
| 5.8 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa | 140 |
| 5.9 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru | 141 |
| Lampiran 6 Surat-surat Penelitian | 147 |
| Lampiran 7 Produk Media Monopoli IPA | 153 |
| Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian | 162 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk berpikir lebih maju dan terbuka. Salah satu usaha yang mendukung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan ialah dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang luas, sikap yang baik dan memiliki keterampilan hidup. Hal ini berdasarkan pada UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional Pasal 1 yang menyatakan bahwa

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pelaksanaan pendidikan harus diperhatikan oleh semua kalangan, baik dari pihak pemerintah, kalangan pendidikan, maupun masyarakat agar tercapainya tujuan pendidikan.

Mutu pendidikan dapat dicapai apabila proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, berdaya guna, tepat guna. Salah satu upaya mencapai tujuan pendidikan adalah melalui peningkatan kualitas khususnya pada pembelajaran IPA di SD dengan harapan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang

dijabarkan dalam tujuan pembelajaran pada setiap rencana pelaksanaan pembelajaran.

Di dalam dunia pendidikan sekolah dasar sering kita temukan siswa yang sulit mempelajari materi IPA yang diajarkan. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sulit memahami materi adalah kurangnya strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang diajarkan. Maka dari itu kita harus mengupayakan strategi belajar mengajar yang dapat menyalurkan materi pembelajaran IPA agar mengena kepada siswa secara langsung dalam pembelajaran IPA baik secara lisan, fisik dan tertulis. Salah satu strategi tersebut adalah dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyalurkan materi pembelajaran IPA kepada siswa. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2014: 4) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Jadi, dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media berperan penting sebagai perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa. Menurut Djamarah (2010: 137) Manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD, sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berpikir konkret, belum mampu sepenuhnya berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa.

Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Segala sesuatu yang dimulai dengan rasa kecintaan, maka akan menghasilkan sebuah kepuasan. Menurut pendapat Naz dan Akbar (2010) menyatakan bahwa media atau alat bantu pelajaran dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan dengan cara yang mengesankan, dan membuat pembelajaran lebih efektif. Sebaiknya dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA disajikan dengan sebuah alat yang memiliki daya pikat bagi siswa, salah satunya dengan menggabungkan unsur permainan kedalam media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menarik, tidak menimbulkan rasa bosan dan tentunya menyenangkan bagi siswa dalam belajar IPA.

Pengembangan media dengan menggabungkan unsur permainan adalah salah satu solusi inovasi perbaikan pembelajaran IPA di kelas. Perbaikan media dalam hal ini dikhususkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar guna menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan. Apalagi pada jenjang pendidikan sekolah dasar ini siswanya masih suka bermain, masih belajar memahami dan berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah yang bersifat logika dan konsep-konsep yang bersifat konkrit. Menurut Piaget (Sagala, 2010: 24) menyatakan anak pada usia 7-11 tahun (operasional kongkrit) telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan,

kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif. Anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap operasional konkrit). Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pembelajaran di kelas. Cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan inovatif.

Hal diatas sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal lapangan terkait dengan permasalahan kebutuhan siswa yang pada kenyataannya kurang serius dalam memahami materi IPA pada waktu pembelajaran berlangsung ketika sedang diajarkan oleh guru, dikarenakan kurangnya penggunaan media yang menarik minat belajar siswa, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang bosan, mereka akan asik ribut sendiri dan bersendagurau dengan teman lainnya, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal tersebut berdampak pada penguasaan kognitif pada siswa dan karakter siswa. Berdasarkan hasil kebutuhan guru diperlukan media inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan guru mengalami kendala dan kesulitan dalam mentransferkan materi pelajaran IPA akibat kurangnya media di sekolahnya. Guru juga menyetujui apabila dalam penggunaan media monopoli tersebut agar dimunculkan nilai-nilai karakter, hal ini supaya siswa tidak ceroboh,

melatih disiplin dalam belajar, memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Salah satu untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran IPA tersebut dengan membuat dan mengembangkan media yang menarik bagi siswa. Media yang dikembangkan adalah permainan *monopoli* berisikan tentang materi pelajaran IPA. Permainan edukatif berbentuk monopoli ini tentunya sangat digemari oleh anak, bahkan kalangan orang dewasa juga menyukai permainan ini. Fungsi permainan monopoli adalah sebagai media dan sumber belajar siswa dalam mempelajari materi IPA pada saat proses pembelajaran berlangsung. Monopoli tersebut dibuat dan dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Terdapat beberapa materi pembelajaran, petak-petak wilayah bergambar yang sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran, dan di dalam monopoli tersebut, juga terdapat beberapa pertanyaan untuk mengasah kemampuan peserta didik pada saat permainan sedang berlangsung. Menurut (Vikagustanti, *et al.*, 2014) media permainan monopoli ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli IPA ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar kelas IV dengan mengambil materi "*Hubungan*

Sumber daya Alam dengan Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat". Selain merencanakan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli IPA di sekolah dasar, juga berencana akan meningkatkan *kemampuan kognitif siswa* dan menanamkan *nilai-nilai karakter* yang diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran dari pemanfaatan media monopoli IPA tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka secara umum mengidentifikasi masalah yang muncul, yaitu:

- 1) Hambatan guru dalam pembelajaran terkait dengan minimnya media pembelajaran inovatif dan interaktif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA yang belum melibatkan siswa secara aktif.
- 2) Proses pembelajaran masih kurang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa.
- 3) Kurangnya antusias dan keaktifan siswa dalam belajar akibat minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan kognitif siswa dan karakter siswa yang rendah.
- 4) Kebutuhan media pembelajaran inovatif berbentuk permainan *monopoli IPA* sebagai sumber belajar siswa di sekolah dasar.

1.3 Cakupan Masalah

Penelitian ini mencangkup masalah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan media permainan monopoli IPA sebagai alat belajar, juga meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan karakter siswa.

Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum. Isi media permainan monopoli dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi bahan ajar dan berbagai sumber terkait, kemudian disusun berbentuk monopoli IPA dan direvisi untuk disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik yang selanjutnya dijadikan sebagai media pembelajaran pendamping dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan utama dalam penelitian ini dirumuskan:

- 1) Bagaimana kevalidan desain *media permainan monopoli IPA* yang dikembangkan?
- 2) Bagaimana kepraktisan *media permainan monopoli IPA* di kelas IV sekolah dasar?
- 3) Bagaimana keefektifan penerapan *media permainan monopoli IPA* dalam meningkatkan *kemampuan kognitif* siswa di kelas IV sekolah dasar?
- 4) Bagaimana keefektifan penerapan *media permainan monopoli IPA* dalam menanamkan dan menumbuhkan *nilai karakter* pada siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Menentukan kelayakan dan kepraktisan *media pembelajaran permainan monopoli IPA* di kelas IV sekolah dasar.

- 2) Menentukan keefektifan dari penerapan *media pembelajaran monopoli IPA* dalam meningkatkan *kemampuan kognitif siswa* dalam belajar IPA.
- 3) Menentukan keefektifan penerapan *media permainan monopoli IPA* dalam menumbuhkan *nilai karakter* pada siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis diharapkan memberi sumbangan pada media pembelajaran inovatif dan edukatif bermuatan nilai karakter dalam pembelajaran IPA pada jenjang pendidikan dasar. Adapun hasil dari penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik sebagai sarana untuk menambah motivasi belajar dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran yang didapatkan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan menambah nilai karakter pada dirinya..

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang inovatif dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Bagi sekolah sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan lingkungannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk utama yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan monopoli yang diadopsi sebagai media pembelajaran IPA, kemudian dimodifikasi baik desainnya maupun tata cara bermainnya. Materi dalam media permainan monopoli IPA ini dibatasi pada materi “Hubungan Sumber daya Alam dengan Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat” di kelas IV Sekolah Dasar. Monopoli

dibuat dengan ukuran besar. Terdiri dari 4 kelompok, Setiap kelompok (1 bidak) terdiri atas 4-5 anggota. Terdapat *kartu kesempatan belajar* sebagai bahan ajar kumpulan rangkuman matri yang akan dipelajari siswa secara bersama, dan juga terdapat *kartu bank soal* untuk siswa guna melatih memecahkan masalah soal dan mengetahui seberapa banyak pengetahuan dalam mempelajari materi.

Selain itu dikembangkan juga Silabus, RPP, dan tes evaluasi sebagai produk pendamping dalam menerapkan media pembelajaran monopoli IPA. Semua produk yang dikembangkan baik produk utama media monopoli IPA maupun produk pendamping berupa Silabus, RPP, dan tes evaluasi diharapkan dapat melancarkan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mempelajari materi melalui media permainan, dan menumbuhkan karakter siswa seperti disiplin, rasa ingin tahu, kerja keras, dan tanggung jawab pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pengembangan menurut Borg & Gall (Sukmadinata, 2005:169) yang telah dilakukan penyederhanaan menjadi tujuh langkah yang harus ditempuh yaitu: pengumpulan data dan studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan skala luas, dan penyempurnaan produk hasil uji lapangan.

Adanya permainan dalam pembelajaran, peserta didik dapat belajar berinteraksi dengan teman kelompok ataupun lawan mereka, mematuhi peraturan

permainan untuk memunculkan karakter kedisiplinan dalam belajar, memunculkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari serta kerja keras dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan perintah tugas soal permasalahan yang ada dalam media. Output yang kita harapkan adalah terciptanya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan menubuhkan karakter disiplin, sikap ingin tahu, kerja keras, dan tanggung jawab pada siswa.

Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang keterkaitan pengetahuan konsep materi hubungan sumber daya alam, dengan teknologi, lingkungan, dan masyarakat. Siswa diharapkan tertarik dan dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA dengan muatan karakter di dalam permainannya. Penggunaan media permainan monopoli IPA akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar tentang materi yang dipelajarinya dan dapat mengaplikasikan nilai-nilai karakter seperti disiplin, rasa ingin tahu, kerja keras, dan tanggung jawab. Guru diharapkan dapat memberikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Produk permainan monopoli sebelum digunakan divalidasi oleh pakar/ahli terlebih dahulu, sehingga monopoli yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan dapat diujicobakan pada kelas IV semester II Sekolah Dasar.