

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TEMATIK DIGITAL PADA TEMA 9 SUBTEMA 2
UNTUK SISWA KELAS VI SDN 193 PEKANBARU**

SKRIPSI



**MEHMEZZY ANNISSA MILLENNILOPER
NPM 186910594**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
MEI 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TEMATIK DIGITAL PADA TEMA 9 SUBTEMA 2
UNTUK SISWA KELAS VI SDN 193 PEKANBARU**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**MEHMEZZY ANNISSA MILLENNILOPER
NPM 186910594**

PEMBIMBING

**ZAKA HADIKUSUMA RAMADAN, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
MEI 2022**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Mehmezzy Annissa Milleniloper

NPM : 186910594

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada
Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Skripsi ini asli pemikiran saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana yang ditulis oleh orang lain, baik yang ada di Universitas Islam Riau atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 25 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Mehmezzy Annissa M
NPM 186910594



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 30 Juni 2022, Nomor: /FKIP-UIR/Kpts/2021, maka pada hari Kamis tanggal 30 Juni 2022, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2021/2022 berikut ini..

1. Nama : Mehmezzy Annisa M
2. NPM : 186910594
3. Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru
4. Waktu Ujian : 13.00 – 14.00 WIB
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang Sidang PGSD

Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi:
 Lulus*/ Lulus dengan Perbaikan*/ Tidak Lulus*

Nilai Ujian:
 Nilai Ujian Angka = 91,3 Nilai Huruf = A

Tim Penguji Skripsi.

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd	Ketua	1.
2	Dea Mustika, S.Pd., M.Pd	Anggota	2.
3	Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd	Anggota	3.

Mengetahui
 Dekan FKIP UIR,

Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.
 NIP. 19701007 199803 2 002
 NIDN. 0007107005

Pekanbaru, 30 Juni 2022

Panitia Ujian
 Ketua,

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.
 NIDN: 1026029001

* Coret yang tidak perlu.

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TEMATIK
DIGITAL PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS VI
SDN 193 PEKANBARU**

Dipersembahkan dan disusun oleh

Nama : Mehmezzy Annissa Millenniloper
NPM : 186910594
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Ketua Program Studi

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1015109001

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 28 Juli 2022


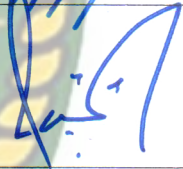

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed
NIDN. 1005068201

**HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)
UJIAN AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Mehmezzy Annissa Milleniloper
NPM : 186910594
Tanggal Ujian Akhir : 30 Juni 2022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru

Telah Diperbaiki Dan Disetujui Oleh Tim Pengarah Dan Diperkenankan Untuk Dicitak Serta Diperbanyak

NO.	TIM PENGARAH	TANDA TANGAN
1.	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd	
2.	Dea Mustika, S.Pd., M.Pd	
3.	Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd	

Pekanbaru, 18 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Prodi



Zaka Hadikusuma Ramadan S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TEMATIK DIGITAL PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS VI SDN 193 PEKANBARU” tepat pada waktunya. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mempelajari pembuatan skripsi pada Universitas Islam Riau dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Pihak Pertamina Foundation yang telah memberikan beasiswa kepada penulis.
2. Dekan Fakultas dan Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan izin penelitian dalam proses menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UIR sekaligus menjadi Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktunya dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Eko Hero, M.Soc. Sc dan Ibu Yessi Dwi Putri, S.T selaku ahli desain, Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd dan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku ahli bahasa, serta Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd dan Ibu Yumarni Masli, S.S selaku ahli materi tematik yang telah memberikan saran dan masukan dalam pengembangan media permainan monopoli tematik digital.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

6. Ibu Yumarni Masli, S.S selaku wali kelas V1 SDN 193 Pekanbaru yang telah memberikan waktu untuk berdiskusi dan memberikan masukan yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan di SDN 193 Pekanbaru.
8. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah mendukung penulisan skripsi ini dari segi moril dan finansial.
9. Kepada Kardasian *Fams* yang selalu memberikan dukungan, canda tawa, keluh kesah serta traktiran makan yang tidak ada henti-hentinya dan kepada *member* Masalah pada Wajah yang tidak pernah bosan-bosannya untuk menghibur penulis dikala sedih ataupun bosan serta teman-teman PFS 7 & 8 UIR yang selalu memiliki kegiatan positif di setiap aksinya sehingga membuat penulis merasa memiliki keluarga baru.
10. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all this time.*

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan karunia-Nya serta membalas kebaikan kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Pekanbaru, Mei 2022

Mehmezzy Annissa Millennialoper

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TEMATIK DIGITAL PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS VI SDN 193 PEKANBARU

Mehmezzy Annissa Millennialoper¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Program Studi PGSD Universitas Islam Riau

Surel: mehmezzyannisa230500@gmail.com , zakahadi@edu.uir.ac.id

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran harus disediakan sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar yang layak digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *formative research*. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan; (1) tahap *preliminary*, (2) tahap *self evaluation* meliputi tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan guru, siswa, dan kurikulum serta tahap desain dan pembuatan media permainan monopoli tematik digital yang menggunakan bantuan aplikasi Construct 2, (3) *prototyping* meliputi tahap validasi dan revisi produk. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru, 3 siswa serta 2 ahli desain, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi tematik. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli desain dengan 98% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa 93% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi tematik 97% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata hasil validasi sebesar 96% dengan kategori valid tanpa revisi. Validitas media permainan monopoli tematik digital memperoleh kategori **valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik.

Kata Kunci: Construct 2, Media Pembelajaran, Permainan Monopoli

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TEMATIK
DIGITAL PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS VI
SDN 193 PEKANBARU**

Mehmezzy Annissa Millennialoper¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Program Studi PGSD Universitas Islam Riau

Surel: mehmezzyannisa230500@gmail.com , zakahadi@edu.uir.ac.id

Abstract: The use of learning media must be provided so that it can support the achievement of optimal learning goals. This study aims to develop a digital theme monopoly game on the theme 9 sub-theme 2 for grade VI elementary school students that are worth using in learning. The type of research used is development research using the formative research method. This research was conducted in three stages; (1) the preliminary stage, (2) the self-evaluation stage includes the analysis stage consisting of teacher needs analysis, student, and curriculum as well as the design and production stages of digital theme monopoly game using the help of Construct 2, and (3) prototyping including product validation and revision stages. While the subjects in this study were 1 teacher, 3 students and 2 design experts, 2 linguists, and 2 thematic material experts. The instrument used was a validation sheet and the data analysis techniques used were quantitative and qualitative. The results of the research obtained are digital theme monopoly game on the theme 9 sub-theme 2 for grade VI elementary school students which are feasible based on the design experts assessment with a percentage of 98% with very valid criteria, experts 93% language that meets the very valid criteria, and thematic material experts 97% with very valid criteria. The average percentage of validation results is 96% with the very valid category without revision. The validity of the digital theme monopoly game is valid category without revision being reviewed by design experts, linguists, and thematic materials experts.

Keywords: Construct 2, Learning Media, Monopoly Game

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS & PERSETUJUAN PUBLIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL..... vii

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR LAMPIRAN..... ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Batasan Masalah..... 4

1.4 Rumusan Masalah 4

1.5 Tujuan Penelitian 5

1.6 Manfaat Penelitian..... 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Pengembangan

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan 7

2.1.2 Model Penelitian Pengembangan 7

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 12

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran 13

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran..... 14

2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran 16

2.3 Pembelajaran Tematik

2.3.1. Pengertian Pembelajaran Tematik 18

2.3.2. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik 20

2.4 Media Permainan Monopoli Tematik Digital

2.4.1 Pengertian Monopoli Tematik Digital 21

2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Monopoli Tematik .. 23

2.5 Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital	
2.5.1 Tahapan Pembuatan Media Monopoli Tematik Digital	24
2.5.2 Tahapan Penggunaan Media Monopoli Tematik Digital	27
2.6 Penelitian Relevan.....	28
2.7 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	
3.2.1 Tempat Penelitian.....	32
3.2.2 Waktu Penelitian.....	32
3.3 Prosedur Penelitian	32
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	
3.4.1 Data.....	35
3.4.2 Sumber Data.....	36
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	37
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
3.7 Analisis Validitas Media	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Penelitian.....	43
4.2 Hasil Penelitian	44
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	148
DRAF ARTIKEL ILMIAH	
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk ahli desain.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk ahli bahasa	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk ahli materi tematik	40
Tabel 3.4 Kriteria kevalidan produk	42
Tabel 4.1 Nama-nama Validator	44
Tabel 4.2 Kompetensi Inti.....	47
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	47
Tabel 4.4 Tampilan Media Permainan Monopoli Tematik Digital	53
Tabel 4.5 Hasil Validasi 1 Ahli Desain.....	58
Tabel 4.6 Revisi Produk Validator 1	58
Tabel 4.7 Revisi Produk Validator 2	59
Tabel 4.8 Hasil Validasi 2 Ahli Desain.....	60
Tabel 4.9 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa	61
Tabel 4.10 Revisi Produk Validator 3.....	62
Tabel 4.11 Revisi Produk Validator 4.....	62
Tabel 4.12 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa	63
Tabel 4.13 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Tematik.....	64
Tabel 4.14 Revisi Produk Validator 5.....	65
Tabel 4.15 Revisi Produk Validator 6.....	66
Tabel 4.16 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Tematik	67
Tabel 4.17 Hasil Validitas Aspek Media	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur desain formative research (Tessmer, 1993)	10
Gambar 2.2 Ikon Construct 2	25
Gambar 2.3 Lembar Kerja Construct 2.....	26
Gambar 2.4 Tampilan Error.....	27
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Alur desain formative evaluation	33
Gambar 4.1 Membuat Storyboard	50
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Construct 2.....	51
Gambar 4.3 Tampilan Error.....	52
Gambar 4.4 Tampilan Media Permainan Monopoli Telah Terinstal.....	53
Gambar 4.5 Diagram Hasil Penelitian Seluruh Aspek.....	73
Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	82
Lampiran 2 Teks Wawancara Terhadap Guru.....	83
Lampiran 3 Teks Wawancara Terhadap Siswa	85
Lampiran 4 Hasil Belajar Siswa	87
Lampiran 5 Buku Tematik Kelas VI Tema 9	90
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Desain	91
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa	93
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi Tematik.....	95
Lampiran 9 Hasil Validasi 1 Ahli Desain (Validator 1)	98
Lampiran 10 Hasil Validasi 2 Ahli Desain (Validator 1)	100
Lampiran 11 Hasil Validasi 1 Ahli Desain (Validator 2)	102
Lampiran 12 Hasil Validasi 2 Ahli Desain (Validator 2)	104
Lampiran 13 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa (Validator 3).....	106
Lampiran 14 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa (Validator 3).....	108
Lampiran 15 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa (Validator 4).....	110
Lampiran 16 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa (Validator 4).....	112
Lampiran 17 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Tematik (Validator 5).....	114
Lampiran 18 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Tematik (Validator 5).....	117
Lampiran 19 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Tematik (Validator 6).....	120
Lampiran 20 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Tematik (Validator 6).....	123
Lampiran 21 Rekap Pengolahan Data Validasi.....	126
Lampiran 22 Visualisasi Media Permainan Monopoli Tematik Digital	129
Lampiran 23 Surat Izin Riset TU FKIP	135
Lampiran 24 Surat Rekomendasi DPMPTSP	136
Lampiran 25 Surat Keterangan Penelitian Kesbangpol.....	137
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	138
Lampiran 27 Surat Tugas Validator.....	139
Lampiran 28 Dokumentasi	145

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Agar dapat merubah sikap, perilaku dan keilmuan yang dimiliki oleh seseorang agar menjadi manusia yang lebih baik, maka diperlukan usaha sadar yang disebut dengan pendidikan. Menurut Mahayuni (2018:35) tujuan pembelajaran yang efektif dapat tercapai dengan cara menggunakan media pembelajaran, agar kondisi belajar di dalam kelas dapat berjalan secara optimal. Maka penggunaan media pembelajaran harus disediakan sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran dapat dibuat dan dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan (Kharizmi, 2015:11). Guru sebagai fasilitator hendaknya mampu memberikan fasilitas yang baik bagi siswa. Proses dalam kegiatan belajar mengajar akan sangat dirasakan manfaatnya jika guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi ajar. Dampak positif yang dirasakan oleh siswa biasanya akan terlihat dari proses belajar yang kondusif, adanya respon dari siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat (Guslinda & Kurnia, 2018:19). Pemilihan media yang tepat akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Media yang berperan sebagai alat bantu dalam belajar akan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Salah satu bentuk media yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan yaitu kegiatan bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang penting bagi siswa, melalui bermain siswa dapat belajar mematuhi peraturan, sistem nilai, dan moral (Karo-karo & Rohani, 2018:95). Karena memiliki banyak manfaat, maka konsep permainan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam

mengembangkan media pembelajaran dalam kelas. Sejalan dengan itu menurut Siswanto & Putra (dalam Widyastuti & Puspita, 2020: 95) bahwa permainan edukasi bertujuan untuk mendidik. Permainan edukasi dapat disebut *game* edukasi. *Game* edukasi memiliki kepentingan untuk membawa proses belajar sambil bermain. Beberapa siswa ketika diajak belajar mereka akan merasa cemas dan takut akan materi yang tidak mereka pahami.

Sejalan dengan pendapat diatas, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 02 September 2021 dengan wali kelas VI di SDN 193 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi bahwa di sekolah tersebut terdapat perbedaan antara kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran untuk kelas rendah yang dilakukan adalah tematik terpadu, sedangkan untuk kelas tinggi masih menggunakan tematik tetapi beberapa mata pelajaran seperti Matematika, Penjaskes dan Agama telah terpisah. SDN 193 Pekanbaru sudah dialiri aliran listrik setiap kelasnya dan memiliki sarana serta prasarana yang cukup lengkap, seperti Perpustakaan, UKS, dan Apotek Hidup. Pembelajaran biasanya difokuskan pada buku teks siswa, yang membuat siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti Globe untuk materi IPA kelas VI. Pada tema 9 subtema 2 khususnya pada pembelajaran 1 dan 2 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi tuturan dan tindakan tokoh dalam teks fiksi, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi tata surya serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan materi tari kreasi daerah yang dirasa cukup sulit bagi siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan persentase pencapaian KKM siswa pada tema 9 subtema 2 hanya 70% yang tuntas dari 30 siswa didalam kelas.

Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi hal ini dapat diperkuat dengan wawancara bersama siswa pada tanggal 04 September 2021 yang mana mereka mengatakan bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika adanya media pembelajaran digital berupa permainan seperti kuis yang memiliki nilai. Salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah permainan monopoli yang berisikan soal. Diharapkan dengan adanya media permainan monopoli tematik digital yang menyenangkan ini, siswa dapat menyadari bahwa belajar itu menyenangkan.

Penelitian yang menggunakan media monopoli khususnya tingkat sekolah dasar, masih tergolong rendah. Sehingga mendorong peneliti untuk mengembangkan media permainan monopoli. Peneliti akan mengembangkan media permainan monopoli tematik menjadi monopoli tematik digital pada materi tema 9 “Menjelajah Luar Angkasa” subtema 2 “Benda Luar Angkasa dan Rahasiannya” pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 untuk siswa kelas VI SDN 193 Pekanbaru.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1.2.1 Terdapat perbedaan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas rendah dan kelas tinggi.

1.2.2 Penggunaa media pembelajaran yang kurang bervariasi.

1.2.3 Pembelajaran hanya terfokus pada buku siswa.

1.2.4 Tema 9 terletak pada akhir semester yang mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi karena cukup sulit.

1.2.5 Hasil belajar siswa cukup rendah pada tema 9 (Menjelajah Luar Angkasa) subtema 2 (Benda Luar Angkasa dan Rahasiannya) pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru Tema 9 “Menjelajah Luar Angkasa” Subtema 2 “Benda Luar Angkasa dan Rahasiannya” pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagaimana pengembangan media permainan monopoli tematik digital untuk siswa kelas VI sekolah dasar?

1.4.2 Bagaimana validitas media permainan monopoli tematik digital untuk siswa kelas VI sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah

- 1.5.1 Mengembangkan media permainan monopoli tematik digital untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
- 1.5.2 Mengetahui validitas media permainan monopoli tematik digital untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teroritis

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan monopoli tematik digital, untuk menambah keberagaman media pembelajaran dalam pembelajaran tematik disekolah dasar, khususnya pada Kelas VI Tema 9 “Menjelajah Luar Angkasa” Subtema 2 “Menjelajah Luar Angkasa dan Rahasiannya” pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam mengetahui materi pembelajaran tematik.
- 2) Menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan keterampilan mandiri siswa dalam memahami materi.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah pilihan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

2) Menambah pengetahuan tentang kreatifitas dalam mengembangkan media permainan monopoli tematik digital.

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang pengembangan media permainan monopoli tematik digital.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Pengembangan

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Mumtaz (2017:31) untuk mengembangkan, mendapatkan, dan menentukan keabsahan suatu objek atau produk yang akan diteliti maka harus dilakukan penelitian pengembangan. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Sugiyono (2019:28) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan tujuan dan kegunaan tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sohibun & Ade (2017:123) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sehingga produk tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan sebuah produk yang telah ada dengan cara mengembangkan ataupun membuat produk baru dapat dikatakan sebagai penelitian pengembangan. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan media permainan monopoli tematik digital.

2.1.2 Model Penelitian Pengembangan

Terdapat beberapa model pengembangan dan tahapan penelitian yang dapat dijadikan alur penelitian berikut penjelasan untuk setiap model pengembangan yang ada:

- 1) Model ADDIE

Model ADDIE biasanya digunakan untuk melihat kinerja yang didukung, model ini dirancang untuk pengaturan yang fleksibel dan tujuan pembinaan yang sederhana. Sejalan dengan itu menurut Januszewski and Molenda (dalam Cahyadi 2019:36) menyatakan bahwa model ADDIE memiliki lima langkah, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019:12) mengembangkan desain pembelajaran menggunakan ADDIE dengan tahap analisis, yaitu menganalisis situasi yang ada pada lingkungan sehingga nanti ditemukan produk apa yang ingin dikembangkan. Pada tahap desain yaitu peneliti merancang produk yang ingin dikembangkan. Lalu di tahap pengembangan peneliti melakukan usaha untuk membuat dan mengembangkan produk berdasarkan rancangan/ide yang telah ada dan melakukan uji coba produk. Tahap implementasi, peneliti bertugas untuk melakukan kegiatan mencoba produk yang sudah dinyatakan valid dan pada tahap akhir ini peneliti melakukan evaluasi, yaitu kegiatan menilai produk.

Dari pendapat ahli tersebut mengenai tahap-tahap model ADDIE, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan dari model ADDIE yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2) Model 4D

Model pengembangan 4D yang dijelaskan oleh Thiagarajan, Sammel dan Semmel (dalam Kristanti & Julia, 2017:40) terdapat tiga tahap yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahap pengembangan.

a) Tahap *define*

Tahap ini dinamakan tahap pendefinisian yang mana peneliti menentukan kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan pengembangan peralatan pembelajaran.

b) Tahap *design*

Tahap ini merupakan perencanaan dan perancangan peralatan pembelajaran untuk mempersiapkan prototipe jenis peralatan yang akan dikembangkan.

c) Tahap *develop*

Tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli untuk mengevaluasi apakah produk perangkat akhir pembelajaran memenuhi syarat. Sehingga akhir dari tahap ini adalah produk yang akan dikembangkan sudah diperbarui berdasarkan pendapat dari para ahli yang sudah valid.

Menurut Gustiawati, dkk (2020:357) keunggulan yang dimiliki oleh Pendekatan 4-D yaitu: (1) saat mengembangkan bahan ajar, model ini lebih cocok dijadikan dasar atau pedoman, (2) sistematis dan lebih lengkap penjelasan berdasarkan tahapannya dan (3) sebelum dilakukan uji coba dilapangan, bahan ajar yang telah diperbarui sudah dinilai dan dikomentari oleh para ahli sebelumnya.

Dari penjelasan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

3) Model Pengembangan Tipe *Formative Research*

Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015:42) menyatakan bahwa penelitian pengembangan difokuskan pada dua tahap yaitu, tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi

review). Sehingga hasil rencana produk tersebut dikatakan sebagai prototipe pertama.

(2) *Prototyping*

Hasil rancangan prototipe pertama yang dikembangkan berdasarkan *self evaluation* diserahkan kepada validator (*expert review*) dan siswa (*one-to-one*) serta *small group* dengan sejalan. Berdasarkan hasil dari ahli dan siswa maka rancangan prototipe pertama tersebut dijadikan bahan perbaikan pada prototipe kedua.

(a) *Expert review*

Pada tahap ini produk yang telah dirancang diperhatikan, dinilai dan dipertimbangkan oleh validator. Para validator memeriksa desain, bahasa dan materi berdasarkan prototipe. Perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan akan berpedoman dari masukan para validator. Komentar dan saran yang diberikan oleh para validator dicatat pada lembar validasi sebagai bahan perbaikan dan menerangkan apakah rancangan ini sudah layak atau tidak.

(b) *One-to-one*

Pada tahap ini rancangan yang sudah dikembangkan akan diujicobakan kepada siswa dan guru. Hasil dari proses pada tahap ini digunakan untuk memperbaiki rancangan media pembelajaran dibuat.

(c) *Small group*

Untuk memperbaiki prototipe pertama maka komentar dan saran dari *expert review* dijadikan sebagai dasar perbaikan. Hasil dari perbaikan tersebut dinamakan prototipe kedua dan akan diujicobakan pada *small*

group. Sehingga hasil dari prototipe kedua akan digunakan sebagai perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap *field test*.

(3) *Field Test*

Dalam memperbaiki rancangan prototipe kedua, peneliti harus menjadikan komentar/saran dari validator sebagai dasar perbaikan. Perbaikan untuk subjek penelitian dilakukan dengan Uji lapangan atau *field test*. Untuk melakukan uji coba lapangan, maka produk yang harus diuji adalah produk yang sudah dikatakan standar dan teruji kelayakannya.

Pada penelitian ini, peneliti berencana menggunakan model pengembangan tipe *formative research* dalam proses pengembangan media permainan monopoli tematik digital yang dikemukakan oleh Tessmer yang terdiri dari dua tahapan yaitu *preliminary* dan *formative evaluation*.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian media pembelajaran

Menurut Guslinda & Kurnia (2018:3) untuk membangkitkan minat serta motivasi siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi serta membantu menekankan materi ajar. Susanti (2014:124) mengatakan bahwa asal kata media adalah medium, yang memiliki arti sebagai instrumen ataupun perantara dalam mengantarkan informasi, dapat menyampaikan informasi, dan dapat memicu atensi, serta hasrat siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Musfiqon (2012:28) juga mengatakan bahwa media pembelajaran bukan untuk menjelaskan semua materi ajar, tetapi hanya menerangkan sebagian materi ajar yang belum jelas. Oleh sebab itu materi ajar yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran.

Instrumen atau perantara merupakan peralatan yang dirancang serta dikembangkan dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Semua bentuk instrumen atau perantara tersebut didesain dengan mantap untuk dapat menerangkan informasi dan memicu interaksi guru dengan siswa. Instrumen tersebut meliputi, benda asli, bahan cetak, audio-visual, multimedia maupun web (Yaumi, 2018:7).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara antara guru kepada siswa (individu/kelompok) untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk cetak maupun non cetak.

2.2.2 Fungsi media pembelajaran

Livi & Lents (dalam Elpira & Ghufon, 2015:96) menguraikan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual dapat meningkatkan minat siswa untuk berfokus kepada materi ajar yang ditampilkan melalui media visual.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tanggapan siswa ketika kegiatan belajar mengajar atau ketika mengamati teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual dapat dilihat saat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga siswa dapat memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam media visual.

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari media visual yang dapat mendorong siswa lemah saat membaca dan memahami teks untuk mengelola pesan dalam teks dan mengulang pesan tersebut lagi.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran media dapat digunakan untuk mempermudah menyampaikan informasi, karena media pembelajaran berisikan pesan ataupun informasi materi ajar. Sesuai dengan yang disampaikan Zaman (dalam Hasjianto dkk, 2016:8) agar terjadi perubahan perilaku dalam hal kognitif, afektif maupun psikomotor, maka guru harus menggunakan media pembelajaran supaya siswa dapat mencerna materi pelajaran dengan baik. Menurut Daryanto (dalam Mustaqim, 2016:177) mengatakan bahwa “media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa pesan yaitu dari pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Dari pendapat ahli tersebut mengenai fungsi media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, memperlihatkan yang tidak nyata menjadi nyata serta dapat meningkatkan kualitas proses belajar.

2.2.3 Manfaat media pembelajaran

Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Menurut Hamalik (dalam Karo dan Rohani, 2018:94) mengemukakan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2016:28) menerangkan manfaat media pembelajaran saat proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Agar lebih memicu perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
- 2) Materi ajar menjadi lebih jelas definisinya sehingga siswa dapat lebih mengerti dan diharapkan siswa menguasai materi ajar yang disampaikan oleh guru maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3) Metode pengajaran lebih bermacam-macam, tidak hanya secara ceramah tetapi melalui penyampaian konsep oleh guru berdasarkan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak merasa kesulitan.
- 4) Siswa dapat melakukan aktivitas seperti mengamati, mendemonstrasikan dan memerankan media pembelajaran yang membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Sebagaimana disebutkan Asnawir dan Umar (dalam Fadlillah 2017:198) masih terdapat manfaat-manfaat lain dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa dapat diatasi dengan media pembelajaran yang menarik.
- 2) Ruang kelas dapat dikuasai oleh media pembelajaran.
- 3) Interaksi guru dengan siswa, siswa dengan lingkungan dapat terjadi karena adanya media pembelajaran.
- 4) Pengamatan yang dilakukan oleh siswa menjadi lebih seragam.

- 5) Konsep dasar yang realitas, benar dan konkret dapat ditanamkan melalui media pembelajaran.
- 6) Minat dan keinginan siswa yang baru dapat tercipta karena adanya media pembelajaran.
- 7) Motivasi dan dorongan siswa dapat tercipta dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
- 8) Pengalaman yang menyeluruh sampai kepada pengalaman yang maya akan didapatkan oleh siswa melalui media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran adalah dapat menumbuhkan motivasi siswa, meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan aktivitas siswa selama kegiatan belajar, dan media dapat merangsang kegiatan belajar siswa.

2.2.4 Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Pribadi (2019:18) ada lima jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media cetak, dapat berupa teks yang memiliki keragaman dan variasi, seperti modul, buku, brosur, dan handout. Biasanya media cetak ini harganya murah dan sudah lama ada serta mudah digunakan.
- 2) Media grafis dan media pameran, dapat berupa diorama, kit, dan realia. Biasanya media ini ditunjukkan ditempat tertentu yang mana informasi yang ada dapat tersampaikan.
- 3) Media audio, dapat berupa rekaman suara seseorang. Media audio ini berfungsi sebagai penyampaian pesan secara lisan.

- 4) Gambar bergerak, dapat berupa film atau video. Media ini bisa menampilkan gambar yang bergerak dan berisikan suara
- 5) Multimedia, dapat berisikan teks, gambar, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan yang berfungsi sebagai penyampaian pesan.

Seels & Glasgow (dalam Aghni 2018:101) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klarifikasi, yaitu:

Media Tradisional,

- 1) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
- 3) Audio: rekaman piringan, pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), *multiimage*.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
- 6) Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah.
- 7) Permainan: teka-teki, simulasi.
- 8) Realita: model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka).

Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi: telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- 2) Media Berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, *compact disk*.

Sedangkan menurut Asyhar (dalam Hapsari, 2017:5) ada 4 jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual, contohnya seperti gambar, buku dan sebagainya.
- 2) Media audio, contohnya seperti rekaman suara.
- 3) Media audio visual, contohnya video.

- 4) Multimedia, yaitu media yang menampilkan, menyajikan serta menggabungkan teks, gambar, suara, animasi dengan melibatkan beberapa peralatan.

Berdasarkan penjelasan dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis dari media pembelajaran antara lain media audio, visual, audio visual dan multimedia. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa multimedia yaitu media permainan monopoli tematik digital yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

2.3 Pembelajaran Tematik

2.3.1 Pengertian pembelajaran tematik

Menurut Majid (2014:80) yang berpartisipasi aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara menyeluruh, bermakna dan nyata merupakan model pembelajaran tematik terpadu (*integrated instruction*) yang mana aktivitas tersebut terjadi didalam kelas baik secara individu ataupun kelompok. Pembelajaran tematik terpadu ialah model pembelajaran yang memakai tema sebagai penyatu aktivitas pembelajaran. Didalam tema tadi dipadukan beberapa mata pelajaran sekaligus pada satu atau beberapa kali tatap muka, dengan tujuan untuk menyampaikan pengalaman yang bermakna serta konkret bagi siswa (Kosasih, 2021:227). Sejalan dengan pendapat Laksana (2017:152) pembelajaran bermakna didapat jika anak belajar sesuai dengan lingkungannya sehingga unsur budaya tidak dapat dipisahkan dalam penyusunan pembelajaran.

Adapun menurut Alismail (2015:150) mengatakan bahwa

“Curriculum in the 21st century should focus on the construction of knowledge and encourage students to produce

the information that has value or meaning to them in order to develop new skills. Preparing curriculum to be connected with the real world can support student participation, their motivation and understanding for the academic subjects, as well as preparing them for adult life”.

Bahwa kurikulum abad 21 harus fokus pada konstruksi pengetahuan dan mendorong siswa untuk menghasilkan informasi yang memiliki nilai atau makna bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan baru. Penyusunan kurikulum untuk dihubungkan dengan dunia nyata dapat mendukung partisipasi siswa, motivasi dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran akademik, serta mempersiapkan mereka untuk kehidupan dewasa.

Sehingga pembelajaran tematik memfasilitasi siswa belajar secara produktif dengan menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu mereka tentang dunia sekitar. Oleh sebab itu pendidikan harus menyediakan keleluasan serta kedalaman implementasi kurikulum, memberikan kesempatan yang sangat banyak bagi siswa untuk memunculkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu kali tatap muka yang membuat siswa untuk memunculkan motivasi dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih bermakna serta konkret bagi siswa.

2.3.2 Rambu-rambu pembelajaran tematik

Menurut Majid (2014:91) adapun rambu-rambu pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Mata pelajaran tidak harus semua disatukan.
- 2) Kompetensi dasar lintas semester mungkin dapat terjadi.
- 3) Belajar sendiri dapat dilakukan pada kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan dalam pembelajaran tematik.
- 4) Kompetensi dasar yang tidak termasuk dalam tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain ataupun dipaparkan secara terpisah.
- 5) Menanamkan nilai-nilai moral harus dilakukan saat proses belajar mengajar pada kegiatan membaca, menulis dan berhitung.
- 6) Karakteristik siswa, lingkungan sekolah dan daerah tempat tinggal mengacu pada tema yang diajarkan kepada siswa.

Sejalan dengan itu Menurut Rusman (2015:153) mengemukakanada beberapa rambu-rambu pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

- 1) Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
- 2) Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
- 3) Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diinteraksikan atau dibelajarkan secara tersendiri.
- 4) Kompetensi dasar yang tidak dapat tema harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
- 5) Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.

- 6) Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan dan daerah setempat.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya rambu-rambu pembelajaran tematik sebagai berikut: a) Tidak semua mata pelajaran harus disatukan; b) Kompetensi dasar lintas semester mungkin dapat terjadi; c) Belajar sendiri dapat dilakukan pada kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan dalam pembelajaran tematik; d) Kompetensi dasar yang tidak dapat tema harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri; e) Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral; dan f) Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan dan daerah setempat.

2.4 Media Permainan Monopoli Tematik Digital

2.4.1 Pengertian monopoli tematik digital

Orang-orang di dunia tidak mungkin tidak kenal dengan permainan yang bernama monopoli. Permainan monopoli ini adalah permainan ekonomi yang disederhanakan dan memiliki tujuan agar salah satu pemain dapat menguasai semua petak diatas papan monopoli dengan cara pembelian, penyewaan ataupun pertukaran properti. Pemain dapat membeli petak sesuai harga yang belum dimiliki oleh orang lain dengan cara melemparkan dadu terlebih dahulu dan saling bergantian dengan pemain lain (Yulaini, 2017:1457).

Menurut Naz dan Akbar (dalam Agustiya, Sunarsono, & Haryani, 2017:114) guru dapat mentransfer ilmu kedalam bentuk pengalaman yang yang mengesankan kepada siswa dengan cara menggunakan media permainan

monopoli. Salah satu media *game* yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah media permainan monopoli. Hal ini terjadi ketika berlangsungnya permainan, siswa dituntut untuk melatih kemampuan otaknya dalam menyelesaikan setiap aturan permainan. Selain itu, permainan monopoli juga akan mengasah kemampuan berpikir cepat, menentukan strategi, dan sebagainya.

Permainan monopoli yang telah ada biasanya hanya berbentuk papan yang memiliki petak berjumlah 30 petak, yang terdiri dari 22 petak untuk rumah dan hotel, 4 petak untuk stasiun kereta, 2 petak untuk perusahaan air dan listrik, serta masing-masing satu petak untuk dana umum dan kesempatan. Dalam permainan ini, setiap pemain secara bergiliran melemparkan dadu untuk menempatkan objek pada petak lain. Apabila objek berada di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain dapat membeli petak tersebut sesuai dengan harga yang tertera. Namun jika petak tersebut telah dimiliki oleh pemain lain, maka pemain harus membayar uang sewa yang telah ditetapkan kepada pemain lain.

Pada permainan monopoli tematik digital yang akan peneliti kembangkan, media permainan monopoli yang akan dibuat memiliki 32 petak, yang terdiri dari 28 petak didalam papan monopoli tersebut, 4 petak sisanya berisikan *start/finish*, penjara hanya lewat, bebas parkir dan masuk penjara. Pemain akan mengacak dadu secara bergantian dan yang mendapatkan angka dadu terbesar akan main terlebih dahulu. Jika pemain pertama mendapatkan angka dadu yang disana ada pertanyaan, maka pemain harus mencari jawaban dari soal yang telah disediakan. Jika tidak dapat menjawab dengan benar maka poin akan dikurangi berdasarkan petak soal dan jika pemain menjawab dengan benar maka poin akan bertambah

berdasarkan petak soal. Durasi untuk menjawab soal hanyalah 15 detik, tetapi jika pemain tidak dapat menjawab soal poin tidak akan dikurangi.

2.4.2 Kelebihan dan kelemahan permainan monopoli tematik digital

Media permainan monopoli tematik digital menurut Yulaini (2017:1467) memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Saat siswa merasa jenuh atau bosan media digital seperti *smartphone* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa dalam memainkan permainan monopoli tematik digital.
- 3) Dapat dimainkan oleh 2 orang.
- 4) Rasa senang dan rasa ingin tahu yang tinggi saat melakukan proses belajar akan meningkat dengan cara menggunakan media permainan.
- 5) Mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar.
- 6) Melatih daya serap pemahaman dari lawan main.
- 7) Interaksi antara pemain lebih mudah.
- 8) Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Disamping keunggulan, media permainan monopoli tematik digital juga memiliki kelemahan yang disampaikan oleh Yulaini (2017:1468), yaitu:

- 1) Tidak mudah bagi guru untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital dengan menggunakan aplikasi Construct 2.
- 2) Waktu yang dibutuhkan banyak untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ada kelebihan permainan monopoli tematik digital, seperti; a) media digital seperti *smartphone* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik; b) Permainan ini memiliki banyak komponen yang dapat membuat siswa menjadi teliti; c) Mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar; d) Rasa senang dan rasa ingin tahu yang tinggi saat melakukan proses belajar. Sedangkan kelemahan permainan monopoli tematik digital, seperti a) Tidak mudah bagi guru untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital; b) Membutuhkan waktu yang banyak untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital.

2.5 Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli tematik digital adalah rencana pengembangan yang akan peneliti lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada sekolah dasar. Media permainan monopoli tematik digital merupakan permainan yang di desain berbentuk permainan monopoli pada umumnya, tetapi dimodifikasi dengan berisikan soal-soal. Media permainan monopoli biasanya disuka dan mainkan pada anak usia peralihan. Permainan monopoli ini dapat membantu mengembangkan logika, penalaran, pemrosesan visual dan dapat menarik perhatian siswa. Media permainan monopoli yang dikembangkan merangkum dua pembelajaran, yaitu tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 kelas VI Sekolah Dasar.

2.5.1 Tahapan pembuatan media monopoli tematik

1) Melakukan analisis

- a) Menganalisis kebutuhan guru, didapatkan dari hasil wawancara peneliti bersama guru kelas VI. Pada tahap ini bertujuan untuk memahami media permainan seperti apa yang dibutuhkan oleh guru.
 - b) Menganalisis kebutuhan siswa, didapatkan dari hasil wawancara peneliti bersama siswa kelas VI. Pada tahap ini bertujuan untuk memahami media permainan seperti apa yang diinginkan oleh siswa dalam menambah pengetahuan tentang materi pembelajaran.
 - c) Menganalisis kurikulum, didapatkan dari kegiatan menelaah buku guru dan buku siswa. Pada tahap ini bertujuan untuk memahami materi apa yang dapat dikembangkan pada media permainan monopoli dan menentukan kompetensi dasar yang akan dikembangkan.
- 2) Membuat rancangan media permainan monopoli tematik digital
 - a) Membuka Construct 2 pada perangkat komputer yang telah terinstal dengan cara mengklik ikon Construct 2.



Gambar 2.2 Ikon Construct 2

- b) Selanjutnya akan muncul tampilan lembar kerja aplikasi Construct 2.



Gambar 2.3 Lembar kerja Construct 2

- c) Pembuatan di mulai dengan merancang papan monopoli dengan hitungan perkotak.
- d) Gambar dan penulisan poin di dalam kotak disesuaikan dengan gambar planet yang telah diunduh sebelumnya.
- e) Manambahkan ikon dadu pada tengah papan monopoli.
- f) Meletakkan dua karakter pemain pada bawah papan monopoli dengan kotak poin disampingnya.
- g) Setelah semua tampilan papan monopoli selesai, selanjutnya memasukkan soal kesetiap kotak monopoli yang ada. Untuk penjara hanya lewat, bebas parkir dan masuk penjara aturannya akan berbeda yaitu berdasarkan aturan perkotaknya.
- h) Tahap selanjutnya peneliti membuat *layout* baru untuk biodata pengembang, tentang permainan, cara bermain dan keluar.
- i) Kemudian setelah semua selesai, peneliti menambahkan musik pendukung dalam media permainan monopoli.

- j) Tahap akhir yaitu peneliti melakukan pengecekan eror dalam setiap permainan.



Gambar 2.4 Tampilan Error

2.5.2 Tahapan penggunaan media monopoli tematik

- 1) Pada saat membuka aplikasi game monopoli tematik digital, siswa akan masuk pada menu utama. Didalam menu utama akan terdapat lima pilihan fitur, yaitu biodata pengembang, tentang permainan, cara bermain, mulai, dan keluar.
- 2) Biodata pengembang dapat dilihat oleh pengguna dengan cara mengklik fitur biodata pengembang.
- 3) Kompetensi dasar dan indikator dapat dilihat oleh pengguna dengan cara mengklik tentang permainan.
- 4) Selanjutnya saat siswa mengklik cara bermain, maka akan ada tujuan permainan, deskripsi serta cara bermain monopoli tematik digital.
- 5) Setelah semua panduan telah dibaca dan dipahami, maka siswa dapat mengklik mulai. Setelah mengklik mulai siswa dapat memilih pembelajaran 1 atau pembelajaran 2 yang akan dimainkan.

- 6) Sebelum papan monopoli ditampilkan, pengguna harus memasukkan nama terlebih dahulu. Setelah papan monopoli ditampilkan, akan terdapat dua objek yaitu, pemain 1 dan pemain 2 dengan nama yang telah dimasukkan.
- 7) Pemain pertama dapat menyentuh acak dadu pada dengan cara menekan layar *smartphone* pada tulisan acak dadu. Lalu dadu akan teracak, pemain yang mendapatkan angka dadu terbesar akan bermain terlebih dahulu.
- 8) Saat pemain pertama berhenti pada petak, maka akan muncul soal. Pemain harus menjawab soal dengan durasi 15 detik. Jika pemain menjawab benar maka akan mendapatkan poin sebanyak besar poin pada petak, jika pemain menjawab salah maka akan dikurangi poin sebanyak poin pada petak dan jika pemain tidak menjawab dalam waktu 15 detik maka tidak akan dikurangi atau ditambah poinnya.
- 9) Setelah semua tahapan telah dilaksanakan maka akan muncul pemenang.
- 10) Untuk keluar dari permainan monopoli tematik digital, pengguna dapat kembali ke menu utama dan memilih fitur keluar.

2.6 Penelitian yang relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penulis:

- a. Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android oleh Rina Nuqisari pada tahun 2019 dapat disimpulkan bahwa memperoleh nilai 66,25 yang menunjukkan bahwa *game* cukup baik untuk membantu proses belajar siswa kelas 5 SD.
- b. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup Pada Siswa

Kelas 6 Sekolah Dasar oleh Ganes Mahesti pada tahun 2021 dapat dikatakan sangat layak digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam belajar.

- c. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD oleh Azizah Dwi Ardhani pada tahun 2021 dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- d. Pengembangan *Game* Monopoli Zat Aditif Dan Tekanan Zat Padat Menggunakan Adobe Flash Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas VIIB MTsM Saniangbaka oleh Hijatul Fildzah dan Nurhasanah. Media pembelajaran berupa *game* monopoli menggunakan *Adobe Flash* layak berdasarkan hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *game* Monopoli Zat Aditif dan Tekanan Zat Padat Menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.
- e. Pengembangan Media “Economic Monopoly” Berbasis Game untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari oleh Endah Nur Amalina dan Ro’ufah Inayati. Pengembangan media “Economic Monopoly” menggunakan *software* Corel Draw X7, Sparkol Video Scribe dan Construct 3. Berdasarkan hasil analisis data validasi diperoleh hasil 92,85% terhadap ketiga aspek penelitian yang dikembangkan sehingga media pembelajaran Ecopoly dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi kelas X.

2.7 Kerangka Berpikir

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas rendah dan kelas tinggi, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, pembelajaran yang hanya terfokus pada buku teks siswa, tema 9 yang terletak diakhir semester menyebabkan siswa merasa sulit untuk memahami materi dan rendahnya hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2.

Kemudian peneliti menindak lanjuti permasalahan yang ditemukan dengan cara memberikan bantuan dalam mengembangkan media permainan monopoli tematik digital. Peneliti melakukan analisis terhadap buku siswa yang digunakan oleh guru yaitu buku dari Kemendikbud. Setelah itu peneliti membuat media permainan monopoli tematik berbasis digital.

Berikut adalah gambar kerangka berpikir teori penelitian:



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sohibun & Ade (2017:123) penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk sehingga produk tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan monopoli tematik digital untuk siswa kelas VI sekolah dasar semester dua tema 9 “Menjelajah Luar Angkasa” subtema 2 “Benda Luar Angkasa dan Rahasiannya” pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 dengan menggunakan model pengembangan *formative research*. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015:42) menyatakan bahwa penelitian pengembangan difokuskan pada dua tahap yaitu, tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews*, *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Namun dalam penelitian ini difokuskan pada tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

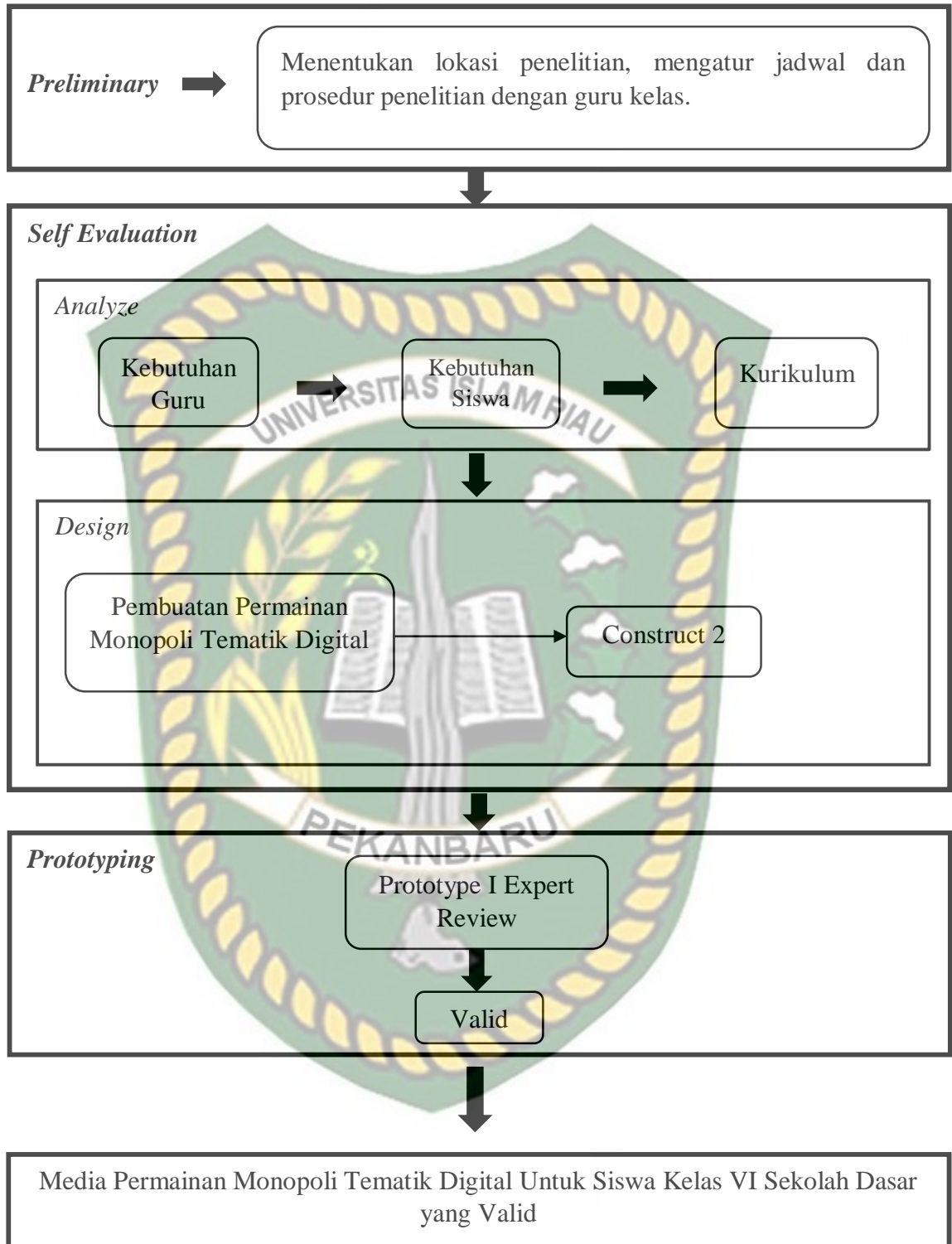
Penelitian ini dilakukan di SDN 193 Pekanbaru pada kelas VI yang beralamat di JL. Kartama, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2021 – Maret 2022.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengembangkan suatu produk media yaitu permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2, untuk mengembangkan permainan monopoli tematik digital ada tahap-tahap yang harus dilalui agar media permainan ini layak digunakan untuk siswa kelas VI sekolah dasar, adapun tahapannya sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur desain *formative evaluation*

Pengembangan media permainan ini melalui beberapa tahapan, yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

a. Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini, peneliti menentukan tempat penelitian. Kemudian peneliti mengadakan persiapan lainnya, seperti menghubungi kepala sekolah dan guru kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Selanjutnya peneliti mempersiapkan jadwal penelitian dan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan.

b. Tahap *Formative Evaluation*

1) *Self Evaluation*

a) Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan guru, siswa, lingkungan belajar dan kurikulum. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mengenai penggunaan media pembelajaran khususnya media permainan monopoli tematik digital dalam kegiatan pembelajaran pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Seni Budaya dan Prakarya.

b) Desain

Tahap desain merupakan perencanaan dan pembuatan media permainan monopoli. Permainan monopoli tematik yang dibuat berupa dalam bentuk digital. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain media permainan monopoli. Pembuatan media permainan monopoli tematik digital ini menggunakan bantuan program aplikasi yaitu Construct 2. Aplikasi Construct 2 adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *game* tanpa harus menulis kode

pemrograman, karena sebagian besar logika untuk *game* dapat dibuat menggunakan menu.

Proses pembuatan permainan monopoli tematik digital diawali dengan (a) mengumpulkan sumber antara lain sumber yang relevan dengan media permainan monopoli dan pembelajaran tematik sedangkan untuk materi didapat dari buku guru dan buku siswa kelas VI tema 9 “Menjelaah Luar Angkasa” subtema 2 “Benda Luar Angkasa dan Rahasiannya” pembelajaran 1 dan pembelajaran 2, (b) membuat storyboard, (c) produksi, tahap ini memiliki tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, peneliti mempersiapkan perangkat yang akan digunakan untuk membuat media permainan monopoli tematik digital seperti *personal computer* (PC) yang sudah terinstal aplikasi Construct 2. Setelah semua perangkat sudah tersedia maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan media permainan monopoli tematik digital.

2) *Prototyping* (validasi dan revisi) oleh *expert review*

Hasil desain yang dikembangkan atas dasar *self evaluation* diberikan kepada validator (*expert review*) untuk menelaah desain media, bahasa dan materi tematik. Saran yang diberikan oleh ahli akan digunakan untuk memperbaiki media permainan monopoli tematik digital.

3.4 Data, Sumber data, dan Subjek penelitian

3.4.1 Data

Data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, data pada penelitian ini berupa data primer dan data sekunder.

1) Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi data dari satu guru dan tiga orang siswa kelas VI serta 6 validator seperti 2 ahli desain, 2 ahli bahasa dan 2 ahli materi tematik.

2) Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh bukan secara langsung dari sumbernya. Data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber tertulis seperti buku, artikel, jurnal, situs internet dan lain sebagainya berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian media permainan monopoli tematik digital ada dua jenis yang dikumpulkan yaitu:

1) Sumber data primer

Pada tahap analisis peneliti bertugas menganalisa kebutuhan guru dan siswa serta validator dari ahli yang berkaitan dengan uji validitas yaitu 2 ahli desain, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi tematik merupakan sumber data primer dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli tematik digital.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian pengembang media permainan monopoli tematik yaitu 15 jurnal nasional, 5 jurnal nasional terakreditasi sinta, 2 jurnal internasional, dan 10 buku yang memperkuat penelitian ini. Selain itu buku guru dan buku siswa dalam telaah kurikulum untuk materi yang akan dikembangkan dalam media permainan monopoli tematik digital.

3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli tematik digital adalah 1 guru dan 3 siswa serta 6 validator. Validator ini dipilih sesuai dengan bidang keilmuan, memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun dan sedang aktif mengajar.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan validasi ahli.

(1) Wawancara

Wawancara mer yang dilakukan peneliti adalah wawancara terstruktur. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap *self evaluation*.

(2) Validasi

Validasi dimasukkan untuk mengetahui keterpaduan butir-butir pertanyaan yang digunakan dalam validasi media permainan monopoli tematik tersebut tujuannya untuk dapat memperoleh hasil berupa valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sejalan dengan itu menurut Trisliatanto (2020:245) instrumen penelitian dikatakan berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan jika sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya. Instrumen pengumpulan data penelitian sebagai berikut:

(1) Lembar Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab yang dilakukan dua orang antara pewawancara dan narasumber untuk memberikan informasi terkait data yang diperlukan. Instrumen wawancara dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap analisis kebutuhan media pembelajaran. Pedoman wawancara tersebut terlampir.

(2) Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan derajat yang menunjukkan dimana suatu tes yang hendak diukur. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli desain, ahli bahasa dan ahli tematik. Cara untuk mendapatkan validasi instrumen adalah dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan acuan instrumen. Validasi instrumen tersebut mengacu pada tiga komponen yaitu:

(a) Lembar Validasi untuk Ahli Desain

Tujuan validasi ahli desain adalah untuk melakukan uji kelayakan media permainan monopoli tematik dilihat dari aspek tampilan. Validasi dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pertanyaan-pertanyaan, ahli desain memberikan saran dan komentar untuk perbaikan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pernyataan
1.	Visualisasi	Keterbacaan media permainan monopoli tematik digital.	1
		Kejelasan gambar, animasi dan huruf pada media permainan monopoli tematik digital.	2, 3
		Kualitas warna	4
		Kesesuaian desain dan ukuran media permainan monopoli	5
2.	Penyajian	Keruntutan penyajian media permainan monopoli tematik digital.	6, 7
		Tampilan animasi, desain dan warna	8

		tulisan.	
		Kelengkapan informasi dalam media permainan monopoli tematik digital.	9
3.	Format	Sistematika penyajian media permainan monopoli tematik digital	10
		Cara bermain	11
		Komponen media	12
4.	Fungsi Media	Ketertarikan siswa pada media permainan monopoli tematik digital.	13
		Motivasi dan variasi belajar siswa	14

Sumber: Urip (dalam Agustania, 2014:57) telah dimodifikasi oleh peneliti

(b) Lembar Validasi untuk Ahli Bahasa

Tujuan validasi ahli bahasa adalah untuk melakukan uji kelayakan media permainan monopoli tematik dilihat dari aspek kebahasaan yang digunakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang berupa pertanyaan-pertanyaan, ahli bahasa memberikan saran dan komentar untuk perbaikan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Lugas	Struktur kalimat	1, 2, 3
2.	Menu utama dan isi materi	Kesesuaian bahasa dengan PUEBI	4
3.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5
4.	Dialog dan berpikir kritis	Kemampuan mendorong berpikir kritis	6, 7
5.	Kesesuaian dengan keseharian siswa	Kesesuaian dengan keseharian siswa	8, 9
6.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar.	10
		Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf.	11
7.	Penggunaan istilah, simbol dan ikon	Konsisten dalam penggunaan istilah, simbol dan ikon.	12.13

Sumber: Urip (dalam Agustania, 2014:57) telah dimodifikasi oleh peneliti

(c) Lembar Validasi untuk Ahli Materi Tematik

Tujuan validasi ahli materi tematik adalah untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media permainan monopoli tematik tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pertanyaan-pertanyaan, ahli materi tematik memberikan saran dan komentar untuk perbaikan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi Tematik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Kelayakan Isi	Konsep media permainan monopoli tematik digital sesuai dengan KI, KD dan tujuan Pembelajaran	1, 2, 3
		Kesesuaian media permainan monopoli tematik digital dengan perkembangan siswa	4
		Kesesuaian media permainan monopoli tematik digital dengan kebutuhan siswa	5, 6
		Kebenaran konsep materi pembelajaran pada media permainan monopoli tematik digital	7
		Manfaat media permainan monopoli tematik digital untuk menambah wawasan	8
2.	Penyajian	Keruntutan penyajian media permainan monopoli tematik digital	9, 10
		Tampilan animasi, desain dan warna tulisan	11
		Kelengkapan informasi dalam media permainan monopoli tematik digital	12
3.	Fungsi Media	Ketertarikan siswa pada media permainan monopoli tematik digital	13, 14
		Motivasi dan variasi belajar siswa	15, 16

Sumber: Dluha (2014) dan Susanto (2012) telah dimodifikasi oleh peneliti

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi tematik, yang akan dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif dan dijadikan dasar/acuan untuk memperbaiki/merevisi produk untuk dikembangkan menjadi produk yang layak untuk digunakan.

3.6.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berbentuk skor dari komentar-komentar yang dikemukakan oleh ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi tematik. Data dianalisis sebagai dasar dari kuesioner yang diubah menjadi data interval. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2019:165) skala likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, rancangan suatu produk, dan produk yang telah dikembangkan. Dengan *skala likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala penilaian terhadap media monopoli tematik digital yaitu skor 1 untuk sangat tidak setuju, skor 2 untuk tidak setuju, skor 3 untuk setuju dan skor 4 untuk sangat setuju.

3.7 Analisis Validitas Media

Dari nilai persentase kevalidan yang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk.

Tabel 3.4 Kriteria kevalidan produk

Skor	Keterangan
82% – 100%	Sangat Valid
63% – 81%	Valid
44% – 62%	Tidak Valid
20% – 43%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Hidayatullah (2016:85)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpul data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu pengembangan media permainan monopoli tematik digital pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 9 (Menjelajahi Luar Angkasa) subtema 2 (Benda Luar Angkasa dan Rahasiannya) serta pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Untuk mengembangkan media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2, peneliti menggunakan tahapan model tipe *formative research* yang terdiri dari 2 tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping (experts reviews, one to one dan small group)*, serta *field test* yang dimodifikasi oleh peneliti sehingga tahapan pengembangan media permainan monopoli tematik digital ini peneliti hanya melakukan tahapan *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation* dan *prototyping (expert reviews)* saja.

Pengembangan media permainan monopoli ini dilakukan dengan serangkaian proses. Adapun proses tersebut diawali dengan menentukan lokasi penelitian. Selanjutnya melakukan wawancara dengan salah satu guru dan 3 orang siswa kelas VI SDN 193 Pekanbaru. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa serta menganalisis kurikulum terkait penelitian yang akan dilakukan. Setelah melakukan serangkaian proses tersebut, maka selanjutnya peneliti mendesain media permainan monopoli. Permainan monopoli ini menggunakan bantuan program aplikasi Construct 2.

Aplikasi Construct 2 digunakan untuk mengembangkan permainan 2D tanpa harus membuat kode pemrograman.

Media permainan monopoli tematik digital yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi tematik. Proses validasi media permainan monopoli tematik ini dilakukan sebanyak 2 kali pada setiap validator. Adapun ahli tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama-nama Validator

No.	Ahli Desain	Ahli Bahasa	Ahli Materi Tematik
1.	Eko Hero, M.Soc. Sc	Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd
2.	Yessi Dwi Putri, S.T	Suryati, S.Pd., M.Si	Yumarni Masli, S.S

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media berupa permainan monopoli tematik digital dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut;

4.2.1 Tahap Preliminary

Pada tahap ini, peneliti menentukan lokasi penelitian. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah SDN 193 Pekanbaru tepatnya di JL. Kartama, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Pada tahap ini peneliti menghubungi kepala sekolah dan guru yang bersangkutan untuk mengadakan persiapan-persiapan seperti mengatur jadwal dan prosedur penelitiannya.

4.2.2 Tahap *Formative Evaluation*

a. *Self Evaluation*

Tahap ini meliputi;

1) Analisis

Hasil analisis kebutuhan yang menjadi acuan dalam pengembangan media permainan monopoli tematik digital ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan

siswa, analisis kebutuhan guru dan analisis kurikulum. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media permainan monopoli tematik digital sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu;

a) Analisis kebutuhan pendidik

Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas biasanya difokuskan pada buku teks siswa, yang membuat siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Terkadang saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan beberapa media pembelajaran seperti Globe untuk materi IPA kelas VI. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru kelas VI SDN 193 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seharusnya guru bisa menghadirkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik atensi siswa untuk semangat belajar. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media permainan monopoli. Dalam mengembangkan media permainan monopoli ini, peneliti menghadirkan pertanyaan-pertanyaan dan materi inti yang membuat siswa bisa paham akan materi tersebut.

b) Analisis kebutuhan peserta didik

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi terkait karakteristik dan hasil belajar yang diperoleh. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa untuk memperoleh informasi gambaran

dalam membuat media permainan monopoli tematik digital yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa,

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas VI SDN 193 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwa karakteristik siswa kelas VI berada pada tahap operasional konkret, dimana anak pada usia 7-12 tahun fokusnya terletak pada objek atau benda yang nyata serta kejadian atau peristiwa yang pernah dialaminya. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Ibda, 2015:37) menyatakan bahwa anak sudah cukup matang untuk berpikir secara logika, tetapi hanya berdasarkan benda yang ada. Tanpa benda yang nyata anak-anak dalam tahap operasional konkret ini memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berpikir secara logika. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa tema 9 khususnya subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi tuturan dan tindakan tokoh dalam teks fiksi, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi tata surya serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan materi tari kreasi daerah yang dirasa cukup sulit bagi siswa.

Kesimpulan dari pemaparan diatas adalah siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang baru, yang mana media pembelajaran tersebut nyata dalam pembelajaran sehingga mereka tidak perlu membayangkan tentang materi tersebut tanpa melihat objeknya secara langsung, karena hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI. Oleh karena itu media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran bagi siswa. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan tiga orang siswa kelas VI SDN 193 Pekanbaru, peneliti

mendapatkan informasi mengenai gambaran media permainan seperti apa yang mereka inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan media permainan yang berisikan pertanyaan yang membuat belajar menjadi lebih seperti bermain dan permainan yang memiliki nilai/skor didalamnya. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas pendapat siswa dengan melakukan pengembangan media permainan monopoli tematik digital yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

c) Analisis kurikulum

Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media permainan monopoli tematik digital. Hal ini mencakup;

Tabel 4.2 Kompetensi Inti (Pengetahuan dan Keterampilan)

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
4.2.3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.	4.2.4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1 dan 2

Kompetensi Dasar		Indikator	
Muatan: Bahasa Indonesia			
3.9	Menelusuri tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi.	3.9.1	Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita fiksi melalui permainan monopoli

			tematik digital dengan tepat.
		3.9.2	Siswa mampu memahami unsur- unsur intrinsik yang ada dalam cerita fiksi melalui permainan monopoli tematik digital dengan benar.
4.9	Menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1	Siswa mampu menentukan perbedaan unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita fiksi melalui permainan monopoli tematik digital dengan baik.
		4.9.2	Siswa mampu menunjukkan perbedaan unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita fiksi melalui permainan monopoli tematik digital dengan tepat.
Muatan: IPA			
3.7	Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.	3.7.1	Siswa mampu mengidentifikasi benda-benda langit melalui permainan monopoli tematik digital dengan baik.
		3.7.2	Siswa mampu memahami benda-benda langit melalui permainan monopoli tematik digital dengan baik.
4.7	Membuat model sistem tata surya.	4.7.1	Siswa mampu menentukan benda-benda langit melalui permainan monopoli tematik digital dengan tepat.
		4.7.2	Siswa mampu membedakan benda-benda langit melalui permainan monopoli

			tematik digital dengan tepat.
Muatan: SBdP			
3.3	Memahami penampilan tari kreasi daerah.	3.3.1	Siswa mampu menjelaskan perbedaan bentuk tari kreasi daerah dan tari khas tradisional melalui permainan monopoli tematik digital dengan benar.
4.3	Menampilkan tari kreasi daerah.	4.3.1	Siswa mampu memperagakan salah satu bentuk tari kreasi daerah melalui permainan monopoli tematik digital dengan tepat.

2)Desain

Tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan media permainan monopoli tematik digital. Berdasarkan kumpulan data yang diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain media permainan monopoli. Media permainan yang dibuat berupa permainan monopoli tematik digital. Dalam mengembangkan media permainan monopoli tematik digital ada tahapan-tahapan untuk menghasilkan media permainan monopoli tematik digital, diantaranya yaitu:

a. Mengumpulkan Sumber

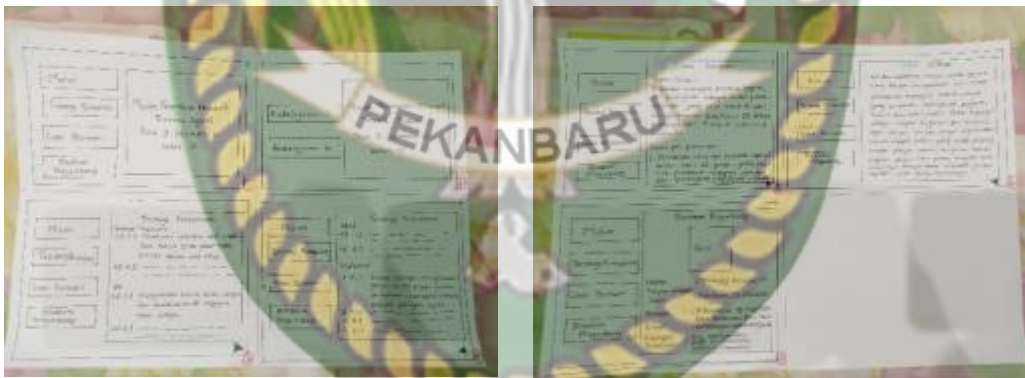
Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media permainan monopoli.

Sumber referensi untuk pengembangan media permainan monopoli didapat dari sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik, sedangkan untuk materi didapat dari;

- 1) Buku guru dan buku siswa kelas VI, Tema 9 (Menjelajah Luar Angkasa), Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) RPP Kelas VI tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

b. Membuat *storyboard*

Storyboard atau papan cerita adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan rancangan permainan yang telah dibuat. Background maupun karakter yang ada didalam media permaiann monopoli terintegrasi dengan materi soal yang dikembangkan didalamnya. Misalnya untuk background, peneliti menggunakan planet-planet sebagai backgroun untuk menarik minat siswa dalam materi pembelajaran. Adapun tampilan *storyboard* dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Membuat *storyboard*

c. Produksi

1. Pra produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan perangkat yang akan digunakan untuk membuat media permainan monopoli:

- a) PC dan *smartphone* yang telah terinstal chrome.
- b) Koneksi internet

c) Aplikasi Construct 2

Aplikasi Construct 2 adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat game tanpa harus menulis kode pemrograman, karena sebagian besar logika untuk *game* dapat dibuat menggunakan menu. Peneliti mencoba membuat papan monopoli dua dimensi berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Adapun beberapa tampilan aplikasi Construct 2 dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Tampilan aplikasi Construct 2

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media permainan monopoli tematik digital.

2. Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada *storyboard* yang sudah jadi. Berikut tahapan dalam mengembangkan media permainan monopoli:

- a) Pembuatan di mulai dengan merancang papan monopoli dengan hitungan perkotak.
- b) Gambar dan penulisan poin di dalam kotak disesuaikan dengan gambar planet yang telah didownload sebelumnya.
- c) Menambahkan ikon dadu pada tengah papan monopoli.

- d) Meletakkan dua karakter pemain pada bawah papan monopoli dengan kotak poin disampingnya.
- e) Setelah semua tampilan papan monopoli selesai, selanjutnya memasukkan soal-soal kesetiap kotak monopoli yang ada. Untuk penjara hanya lewat, bebas parkir dan masuk penjara aturannya akan berbeda yaitu berdasarkan aturan perkotaknya.
- f) Tahap selanjutnya peneliti membuat *layout* baru untuk biodata pengembang, tentang permainan, cara bermain dan keluar.
- g) Kemudian setelah semua selesai peneliti menambahkan musik pendukung dalam media permainan monopoli.
- h) Tahap akhir yaitu peneliti melakukan pengecekan error dalam setiap permainan. Tampilan error dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini



Gambar 4.3 Tampilan Error

3. Pasca produksi

Media Permainan monopoli tematik digital yang telah selesai di ekstrak agar bisa digunakan di *smartphone*. Saat aplikasi telah disalin ke *smartphone* maka proses penginstalan bisa dilakukan. Berikut tampilan proses penginstalan media

pemmainan monopoli tematik digital ke smartphone dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:






Gambar 4.4 Tampilan media permainan monopoli tematik digital telah terinstal

Tabel 4.4 berikut ini adalah beberapa visualisasi hasil pembuatan media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2:

Tabel 4.4 Tampilan Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Tampilan	Gambar
Halaman Awal	
Biodata Pengembang	

<p>Tentang Permainan (Kompetensi Dasar)</p>	<p>Kompetensi Dasar</p> <p>Sekolah Dasar/MI</p> <p>3/1 Menelaah budaya dan tradisi lokal serta permainan-permainan tradisional lokal. 3/2 Menelaah permainan-permainan tradisional lokal serta permainan-permainan tradisional lokal. 3/3 Menelaah permainan-permainan tradisional lokal serta permainan-permainan tradisional lokal. 3/4 Menelaah permainan-permainan tradisional lokal serta permainan-permainan tradisional lokal.</p>
<p>Tentang Permainan (Indikator)</p>	<p>INDIKATOR SBdP</p> <p>1.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian seni rupa dan kerajinan tradisional dan kerajinan tradisional. 1.2 Siswa mampu mengidentifikasi seni rupa dan kerajinan tradisional dan kerajinan tradisional. 1.3 Siswa mampu mengidentifikasi seni rupa dan kerajinan tradisional dan kerajinan tradisional.</p>
<p>Cara Bermain</p>	<p>PEKANBARU Cara Bermain</p> <p>1. Permainan ini dimainkan dengan kartu pemain yang sudah dibagikan. 2. Permainan ini dimainkan dengan kartu pemain yang sudah dibagikan. 3. Permainan ini dimainkan dengan kartu pemain yang sudah dibagikan. 4. Permainan ini dimainkan dengan kartu pemain yang sudah dibagikan. 5. Permainan ini dimainkan dengan kartu pemain yang sudah dibagikan.</p>

<p>Mulai Permainan</p>	
<p>Masukkan Nama Pemain</p>	
<p>Papan Monopoli</p>	

Masuk Penjara	
Pemenang	
Keluar	

Pada tabel 4.4 menunjukkan tampilan media permainan monopoli tematik digital yang didesain oleh peneliti. Tampilan monopoli tematik digital tersebut harus sesuai dengan warna yang digunakan agar mudah dibaca dan kesesuaian letak posisi baik itu kotak monopoli dan pion agar media permainan monopoli yang dihasilkan menarik.

b. Prototyping

Tahap *prototyping* merupakan tahap yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya media permainan monopoli tematik digital yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh *expert review* antara lain 2 ahli desain, 2 ahli materi dan 2 ahli bahasa. Validasi oleh *expert review* yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media permainan monopoli serta validasi juga dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media permainan monopoli yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli/pakar. Media permainan monopoli tematik digital ini divalidasi oleh 6 validator, berikut daftar validator yang memvalidasi media permainan monopoli tematik digital pada penelitian ini:

- 1) Eko Hero, M.Soc., Sc (Validator 1 Ahli Desain)
- 2) Yessi Dwi Putri, S.T (Validator 2 Ahli Desain)
- 3) Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd (Validator 3 Ahli Bahasa)
- 4) Suryati, S.Pd., M.Si (Validator 4 Ahli Bahasa)
- 5) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Validator 5 Ahli Materi Tematik)
- 6) Yumarni Masli, S.S (Validator 6 Ahli Materi Tematik)

Pada tahap revisi ini, komentar dan saran dari ahli desain, bahasa dan materi tematik akan ditindak lanjuti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut ini adalah hasil validasi dan saran dari para validator:

1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Desain

Pada validasi desain dilakukan oleh ahli desain media yaitu Bapak Eko Hero, M.Soc., Sc (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Ibu

Yessi Dwi Putri, S.T (Guru Sekolah Menengah Kejuruan Hasanah). Beliau adalah dosen dan guru yang berkompeten dalam bidang desain media. Ahli desain memberikan penilaian terhadap aspek tampilan media permainan monopoli tematik digital. Hasil penilaian aspek desain dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:



Tabel 4.5 Hasil Validasi 1 Ahli Desain Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eko Hero, M.Soc., Sc	52	56	93%	Sangat Valid
Yessi Dwi Putri, S.T	35	56	62%	Valid
Rata-rata			78%	Sangat Valid

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 4.5 merupakan hasil penilaian dari ahli desain pada tema 9 subtema 2. Pada kedua pembelajaran diperoleh jumlah kedua persentase total **78%** yang termasuk kategori “**sangat valid**”. Peneliti melakukan validasi pada hari Selasa tanggal 19 April 2022 dengan Bapak Eko Hero, M.Soc., Sc selaku validator 1 yang memberikan saran untuk memperhatikan kembali penataan papan monopoli dan pion yang ada agar tampilan lebih kelihatan proporsional. Adapun tampilan media permainan monopoli sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.6 Revisi Produk Validator 1

Produk Sebelum Revisi	Saran	Produk Sesudah Revisi
	Sebaiknya penataan papan monopoli dibuat lebih proporsional	

(Sumber: Olahan Peneliti)

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada hari Selasa tanggal 19 April 2022 dengan Ibu Yessi Dwi Putri, S.T selaku validator 2 yang memberikan saran sebagai berikut: 1) Perbaiki tampilan soal dengan menambahkan kotak pada tampilan soal dan opsi jawaban; 2) Tambahkan karakter senang dan sedih ketika jawaban benar ataupun salah; 3) Perbaiki warna kotak monopoli beserta pion nya dengan warna-warna yang lebih kontras; 4) Perbaiki *background* dengan gambar yang lebih menarik tanpa menghilangkan fokus siswa terhadap tampilan papan monopoli. Berikut tampilan media permainan monopoli sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7 Revisi Produk Validator 2

Produk Sebelum Revisi	Saran	Produk Setelah Revisi
	Sebaiknya mimik wajah ketika menjawab salah lebih terlihat menyedihkan	
	Sebaiknya mimik wajah ketika menjawab benar lebih terlihat ceria	

(Sumber: Olahan Peneliti)

Setelah tampilan media permainan monopoli diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator pada validasi pertama, maka selanjutnya peneliti akan melakukan validasi kedua. Hasil penilaian validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Validasi 2 Ahli Desain Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eko Hero, M.Soc., Sc	53	56	95%	Sangat Valid
Yessi Dwi Putri, S.T	56	56	100%	Sangat Valid
Rata-rata			98%	Sangat Valid

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 4.8 merupakan hasil penilaian validasi kedua dari ahli desain pada tema 9 subtema 2. Peneliti melakukan validasi kedua pada hari Senin tanggal 09 Mei 2022 dengan Bapak Eko Hero, M.Soc., Sc dan Ibu Yessi Dwi Putri, S.T. Dari hasil validasi kedua ini diperoleh rata-rata persentase **98%** dengan kategori “**sangat valid**” untuk pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Dari hasil validasi kedua maka media permainan monopoli telah dikatakan layak digunakan tanpa revisi dan bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran.

2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau) dan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si (Kepala Sekolah SDN 169 Pekanbaru) Beliau adalah dosen dan kepala sekolah yang berkompeten dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli yang dikembangkan. Hasil penilaian aspek bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd	39	52	75%	Valid
Suryati, S.Pd., M.Si	42	52	81%	Valid
Rata-rata			78%	Valid

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 4.9 diatas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media permainan monopoli pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd selaku validator 3 adalah 75% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 4 adalah 81% dengan kategori valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 78%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek bahasa dalam media permainan monopoli ini termasuk kedalam kategori “Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli bahasa pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada hari Selasa tanggal 26 April 2022 dengan Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd selaku validator 3. Setelah memeriksa isi bahasa dalam media permainan monopoli yang dikembangkan, validator memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran antara lain; 1) Sebaiknya pada setiap soal tidak perlu dicantumkan nomor; 2) Perbaiki bahasa saat menu keluar. Berikut tampilan media permainan monopoli sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 4.10 dibawah ini:

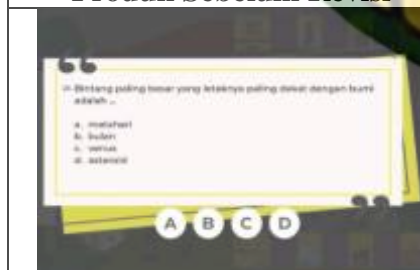
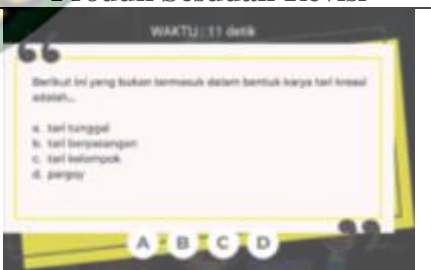
Tabel 4.10 Revisi Produk Validator 3

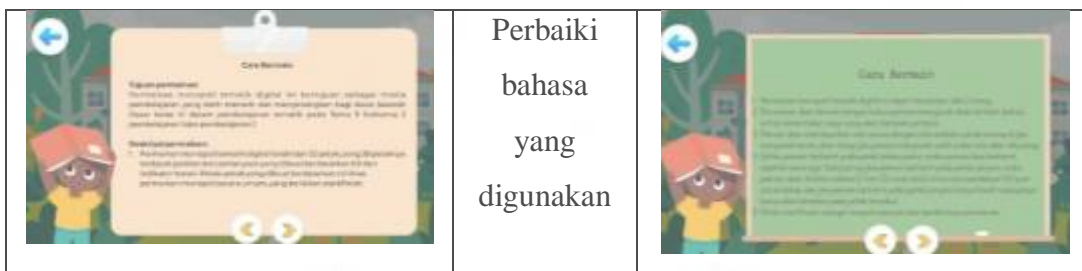
Produk Sebelum Revisi	Saran	Produk Sesudah Revisi
	Perhatikan kembali penulisan disetiap soal	
	Bahasa yang digunakan lebih diperhatikan lagi	

(Sumber: Olahan Peneliti)

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pada hari Jumat tanggal 20 April 2022 dengan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 4 dengan memberikan komentar dan saran sebagai berikut: 1) Perhatikan kembali tanda baca; 2) Berikan durasi waktu didalam siswa menjawab soal; 3) Perbaiki bahasa yang digunakan dalam cara bermain. Berikut tampilan media permainan monopoli sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 4.11 dibawah ini:

Tabel 4.11 Revisi Produk Validator 4

Produk Sebelum Revisi	Saran	Produk Sesudah Revisi
	Sebaiknya saat pemain menjawab soal diberikan durasi waktu	



(Sumber: Olahan Peneliti)

Setelah media permainan monopoli diperbaiki berdasarkan saran dan komentar validator yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek bahasa dari media permainan monopoli yang dikembangkan untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4.12 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd	50	52	96%	Sangat Valid
Suryati, S.Pd., M.Si	47	52	90%	Sangat Valid
Rata-rata			93%	Sangat Valid

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 4.12 di atas adalah hasil penelitian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media permainan monopoli pada validasi kedua. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd selaku validator 3 adalah 96% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 4 adalah 90% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 93% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi kedua maka media permainan monopoli telah dikatakan layak digunakan tanpa revisi dan bahasa yang digunakan dalam permainan monopoli telah layak untuk siswa sekolah dasar.

3. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi Tematik

Pada validasi materi tematik dilakukan oleh ahli materi tematik yaitu Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau) dan Ibu Yumarni Masli, S.S (Guru SDN 193 Pekanbaru). Beliau adalah Dosen dan guru yang kompeten dalam bidang materi tematik. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi tematik media permainan monopoli. Hasil penilaian aspek materi tematik dapat dilihat dalam tabel 4.13 berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Tematik Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	54	64	84%	Sangat Valid
Yumarni Masli, S.S	56	64	88%	Sangat Valid
Rata-rata			86%	Sangat Valid

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 4.13 diatas adalah hasil penilaian aspek materi tematik terhadap media permainan monopoli pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 5 adalah 84% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Yumarni Masli, S.S selaku validator 6 adalah 87% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi tematik

adalah 86%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek materi tematik media permainan monopoli ini termasuk dalam katogori “sangat valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli materi tematik pada validasi pertama dapat diurarikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada hari Kamis tanggal 21 April 2022 dengan Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 3. Setelah memeriksa media permainan monopoli yang dikembangkan, validator 5 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran antara lain: 1) Media permainan monopoli yang dikembangkan sudah ada keterbaharuan/*update*, namun perlu diperbaiki pada bagian *game*. Sebaiknya ada tombol *home* atau panah keluar, agar siswa bisa beralih ketampilan utama; 2) Urutan pada tampilan awal sebaiknya diperbaiki menjadi biodata, tentang permainan, cara bermain, mulai dan keluar. Beberapa tampilan media permainan monopoli sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini:

Tabel 4.14 Revisi Produk Validator 5

Produk Sebelum Revisi	Saran	Produk Sesudah Revisi
	Sebaiknya ditambahkan menu <i>home</i> didalam permainan	
	Sebaiknya urutan tampilan utama di perbaiki	

(Sumber: Olahan Peneliti)

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada hari Selasa tanggal 19 April 2022 dengan Ibu Yumarni Masli, S.S selaku validator 6. Setelah memeriksa media permainan monopoli yang dikembangkan, validator memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) Indikator IPA tidak sejalan dengan KD; 2) Indikator pada Bahasa Indonesia kurang jelas, sebaiknya siswa mampu menjelaskan unsur-unsur yang ada. Beberapa tampilan media permainan monopoli sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15 Revisi Produk Validator 6

Produk Sebelum Revisi	Saran	Produk Sesudah Revisi
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>Indikator</p> <p>3.9.1 Siswa mampu menjelaskan jalan cerita fiksi melalui permainan monopoli tematik digital dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Siswa mampu menyampaikan hasil telusuran, urutan dan tindakan tokoh serta penceritaan peristiwa dalam teks fiksi melalui permainan monopoli tematik digital dengan benar.</p>	<p>Perbaiki indikator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia</p>	
<p>IPA</p> <p>3.7.1 Siswa mampu menemukan perbedaan antar materi, akan tetapi materi melalui permainan monopoli tematik digital yang ada kurang baik.</p> <p>4.7.1 Siswa mampu mengurutkan dan menjelaskan sistem tata surya melalui permainan monopoli tematik digital dengan tepat.</p>	<p>Perbaiki indikator pada mata pelajaran IPA</p>	

(Sumber: Olahan Peneliti)

Setelah media permainan monopoli diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian materi tematik media permainan monopoli untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.16 berikut ini:

**Tabel 4.16 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Tematik Media Permainan
Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	61	64	95%	Sangat Valid
Yumarni Masli, S.S	63	64	98%	Sangat Valid
Rata-rata			97%	Sangat Valid

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 4.16 di atas adalah hasil penilaian aspek materi tematik oleh ahli materi tematik terhadap media permainan monopoli pada validasi 2. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 5 adalah 95% dengan kategori sangat valid sedangkan nilai persentase yang diberikan Ibu Yumarni Masli, S.S selaku validator 6 adalah 98% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi tematik adalah 97% dengan kategori sangat valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi kedua maka media permainan monopoli telah dikatakan layak digunakan tanpa revisi dan sudah dapat dilakukan uji coba terbatas atau *one to one*.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini tergolong sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sohibun & Ade (2017:123) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sehingga produk tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam perkembangan teknologi saat ini. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media permainan monopoli tematik digital pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 9

subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 untuk siswa kelas VI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran yang valid atau media pembelajaran yang layak digunakan.

Model penelitian yang digunakan mengacu pada model penelitian *formative research*. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015:42) menyatakan bahwa penelitian pengembangan difokuskan pada dua tahap yaitu, tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping*, (*expert reviews one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Namun pada penelitian ini langkah-langkahnya dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*).

Pada tahap *preliminary*, peneliti menentukan lokasi penelitian. Lokasi penelitian yang digunakan adalah SDN 193 Pekanbaru tepatnya di JL. Kartama, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Pada tahap *self evaluation* atau analisis, peneliti melakukan kegiatan seperti: (1) analisis kebutuhan pendidik, berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Maka dari itu peneliti berupaya untuk mengembangkan media permainan monopoli, (2) analisis kebutuhan siswa, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan satu guru kelas dan tiga siswa, peneliti mendapatkan informasi bahwa karakteristik siswa kelas VI SD berada pada tahap operasional konkrit, yaitu mereka memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berpikir secara logis. Selanjutnya berdasarkan

hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa tema 9 khususnya subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi tuturan dan tindakan tokoh dalam teks fiksi, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi tata surya serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan materi tari kreasi daerah yang dirasa cukup sulit bagi siswa. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 3 siswa kelas VI di SDN 193 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi mengenai gambaran media permainan seperti apa yang mereka inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan media permainan yang berisikan pertanyaan yang membuat belajar menjadi lebih seperti bermain dan permainan yang memiliki nilai/skor didalamnya. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas pendapat siswa dengan melakukan pengembangan media permainan monopoli tematik digital yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, (3) analisis kurikulum, pada analisis kurikulum ini, peneliti menganalisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media permainan monopoli tematik digital.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap desain produk. Pada tahap ini peneliti membuat media permainan monopoli tematik digital khususnya pada tema 9 (Menjelajah luar angkasa) subtema 2 (Benda luar angkasa dan rahasianya) pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Proses pembuatan media permainan monopoli diawali dengan (1) mengumpulkan sumber, antara lain sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik sedangkan untuk

materi didapat dari buku guru dan buku siswa kelas VI tema 9 (Menjelajah luar angkasa) subtema 2 (Benda luar angkasa dan rahasianya) pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 serta RPP kelas VI tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2, (2) membuat *storyboard*, *storyboard* atau papan cerita adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan rancangan permainan yang telah dibuat agar mempermudah peneliti dalam melihat rancangan, (3) menyusun peta materi, peta materi bertujuan agar materi yang akan dimasukkan ke dalam permainan monopoli adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari, (4) produksi, tahap ini meliputi 3 proses yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media permainan monopoli seperti PC dan *smartphone*, koneksi internet, dan aplikasi Construct 2. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media permainan monopoli tematik digital, berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media permainan monopoli: (a) pembuatan di mulai dengan merancang papan monopoli dengan hitungan perkotak, (b) gambar dan penulisan poin di dalam kotak disesuaikan dengan gambar planet yang telah diunduh sebelumnya, (c) menambahkan ikon dadu pada tengah papan monopoli, (d) meletakkan dua karakter pemain pada bawah papan monopoli dengan kotak poin disampingnya, (e) setelah semua tampilan papan monopoli selesai, selanjutnya memasukkan soal kesetiap kotak monopoli yang ada. Untuk penjara hanya lewat, bebas parkir, dan masuk penjara aturannya akan berbeda berdasarkan dnegan aturan perkotaknya, (f) tahap selanjutnya peneliti membuat *layout* baru untuk biodata pengembang, tentang permainan, cara bermain, dan keluar, (g)

kemudian setelah semua selesai peneliti menambahkan musik pendukung dalam media permainan monopoli, (h) tahap akhir yaitu peneliti melakukan pengecekan eror dalam permainan. Setelah produk media pembelajaran dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh validator.

Media permainan yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi pada tahap *prototyping* atau tahap validasi dan direvisi oleh *expert reviews*. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator ahli desain pada validasi pertama, bahwa media permainan monopoli tematik digital dikategorikan valid dengan hasil rata-rata persentase 78%. Setelah media permainan monopoli direvisi, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua yang memperoleh hasil rata-rata persentase 98% dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari ahli bahasa pada validasi pertama, bahwa media permainan monopoli dari aspek bahasa dikategorikan valid dengan hasil rata-rata persentase 78%. Setelah media permainan monopoli direvisi, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua yang memperoleh hasil rata-rata persentase 93% dengan kategori sangat valid.

Selanjutnya hasil rata-rata yang diperoleh dari validator ahli materi tematik pada validasi pertama adalah 86% dengan kategori sangat valid. Setelah media

permainan monopoli direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator, maka peneliti melakukan validasi kedua yang memperoleh hasil rata-rata persentase 97% dengan kategori sangat valid. Dapat diartikan bahwa materi tematik yang terdapat pada media permainan monopoli tematik digital telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Setelah didapatkan hasil keseluruhan validasi terhadap media permainan monopoli tematik digital kedua validasi direkap, maka peneliti memperoleh hasil rata-rata keseluruhan untuk 6 validator. Pada validasi pertama memperoleh hasil 81% dengan kategori valid, sedangkan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan 6 validator adalah 96% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut ini:

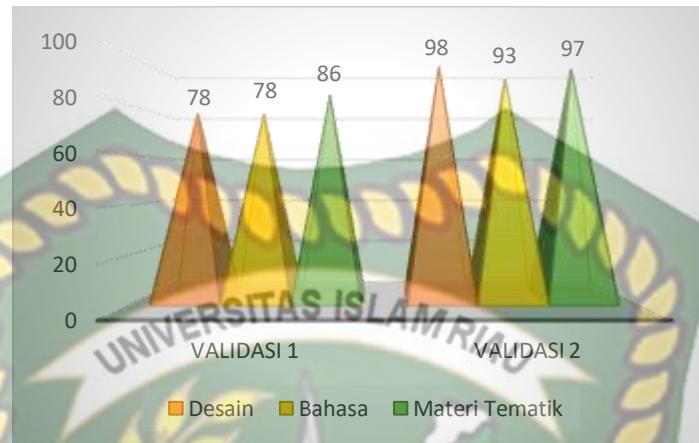
Tabel 4.17 Hasil Validitas Aspek Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Subtema 2

Aspek yang Dinilai	Validasi 1		Validasi 2	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Desain	78%	Valid	98%	Sangat Valid
Bahasa	78%	Valid	93%	Sangat Valid
Materi Tematik	86%	Sangat Valid	97%	Sangat Valid
Rata-rata	81%	Valid	96%	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

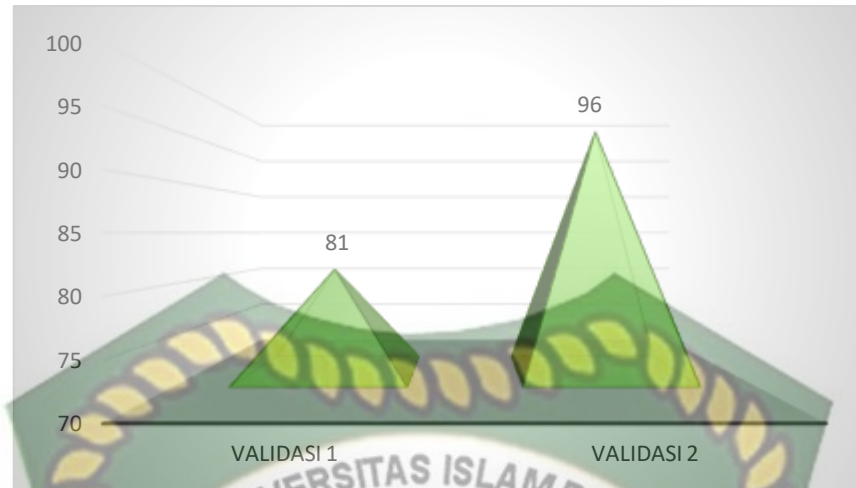
Tabel 4.17 diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media permainan monopoli tematik digital yaitu aspek desain, materi tematik, dan aspek bahasa yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validasi 1 yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek materi tematik dengan persentase 86% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dan desain dengan persentase 78% berkategori valid. Sedangkan pada validasi 2 yang memperoleh nilai rata-raa tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 98% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 93% berkategori sangat valid. Hasil penelitian

dari seluruh aspek media permainan monopoli tematik digital oleh ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi tematik pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.5 Diagram Hasil Penelitian Seluruh Aspek Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Berdasarkan tabel hasil penilaian keseluruhan aspek media permainan monopoli tematik yaitu aspek desain, bahasa, dan materi tematik terhadap media permainan monopoli tematik digital memperoleh rata-rata skor penilaian pada validasi pertama sebesar 81% dan pada validasi kedua memperoleh rata-rata skor penilaian 96%. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua yaitu 15%. Adapun perbandingan hasil penilaian media permainan monopoli tematik digital dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Permainan Monopoli Tematik Digital

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan monopoli tematik digital pada tema 9 subtema 2 terjadi peningkatan dengan hasil akhir rata-rata validitas yaitu 96% yang termasuk kategori sangat valid. Adapun terjadinya peningkatan hasil validasi tersebut dikarenakan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria valid, baik dari aspek desain, bahasa maupun materi tematik. Sejalan dengan pendapat Nieveen (dalam Purboningsih, 2015:468) menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan harusnya memenuhi kelayakan dan harus berdasarkan pada materi dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain. Jika media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi semua pernyataan diatas, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid.

Adapun kelebihan yang dimiliki media permainan monopoli tematik digital pada pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut: *Pertama*, media permainan monopoli tematik digital dapat menarik minat siswa agar tidak mudah

jenuh dan bosan dalam pembelajaran. *Kedua*, dalam permainan monopoli tematik digital siswa dapat melatih ketelitian dan kesabaran dalam memainkan permainan monopoli. *Ketiga*, dapat dimainkan dengan teman sebangku dan saling bertanding untuk mendapatkan poin terbanyak. *Keempat*, meningkatkan rasa ingin tahu dan senang yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran. *Kelima*, mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar. *Keenam*, melatih daya serap pemahaman dari lawan main. *Ketujuh*, interaksi antar pemain lebih mudah. *Kedelapan*, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Disamping memiliki kelebihan, media pembelajaran ini juga memiliki kekurangan seperti dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas, media permainan monopoli tematik digital yang dikembangkan ini membutuhkan *smartphone* android.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media permainan monopoli tematik digital khususnya pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Untuk membuat media pembelajaran monopoli tematik digital ini membutuhkan bantuan aplikasi Construct 2. Media permainan monopoli yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli desain, ahli dua orang ahli bahasa, dan dua orang ahli materi tematik. Kualitas media permainan monopoli tematik digital ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik.
2. Validitas media permainan monopoli tematik digital memperoleh kategori **valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi tematik. Pada aspek desain memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 93% dengan kategori sangat valid dan aspek materi tematik 97% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media permainan monopoli tematik digital memperoleh nilai rata-rata 96% sehingga menjadi media permainan monopoli berkategori valid tanpa revisi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan media pembelajaran sebaiknya sudah yakin dan memahami penggunaan dari aplikasi yang digunakan agar tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan media pembelajaran khususnya media permainan monopoli tematik digital.
2. Untuk pembaca yang ingin mengembangkan media permainan monopoli tematik digital, bisa mengembangkannya dengan tema lainnya yang lebih banyak atau bisa menggunakan aplikasi lain seperti Unity.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian seperti ini, disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (16.1): 98-107.
- Agustania, A. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di Smk Negeri 1 Pengasih. *Skripsi. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Agustiya, F., Sunarso, A., & Haryani, S. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to the Student Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 114-119.
- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st century standards and curriculum: Current research and practice. *Journal of Education and Practice*, 6(6), 150-154.
- Amalina, E. N. (2021). Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 129-137.
- Ardhani, A. S., Ilhamdi, M.L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pilar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buku Guru dan Buku Siswa kelas VI, Tema 9: Menjelajah Luar Angkasa. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Cahyadi, A., Ningsih, M., & Islamy, M. I. (2016). Pengembangan Komik Sains untuk Siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Menuju Banjarmasin Siaga Banjir. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dasar*, 9(1), 73-80.
- Dluha, N. (2014). *Validitas Permainan Planopoly (Plant Monopoly) sebagai Sumber Belajar pada Materi Angiospermae* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94-104.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355-360.
- Hadikusuma, Z. (2015). Pengembangan Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru. *Jurnal Tematik*, 5(01).
- Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9.
- Hasjiandito, A. dkk. (2016). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoin Tema Agama Di Kb-Tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 7-12.
- Hidayatullah, M.S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Bumi Aksara Sinar Grafika.
- Kristanti, D. & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Laksana, D. N. L. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis budaya lokal masyarakat Flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2).
- Mahayuni, N. K. V. (2018). STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 35.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mumtaz, F. (2017). *Kupas Tuntas Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Diantara.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92.
- Nurhasanah & Fildzah, H. (2019). Pengembangan Game Monopoli Zat Aditif dan Tekanan Zat Padat Menggunakan Adobe Flash terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 5(2), 824-834.
- Pribadi, A. Benny. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan guided discovery pada materi barisan dan deret untuk siswa SMK kelas X. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* (pp.467-474).
- Rusman, R. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121-129.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti R. (2014). Pembelajaran Model Examples Non Examples Berbantuan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 123-127.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD. *Journal of Primary Education*, 1(2).
- Trisliatanto, D. A. (2020). *Metodologi Penelitian: Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*. Yogyakarta: ANDI.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Yulaini, E. (2017). PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau