



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI IPA TEMA ORGANISASI KEHIDUPAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK SISWA SMP

Dea Aransa Vikagustanti[✉], Sudarmin, Stephani Diah Pamelasari

Jurusan IPA Terpadu, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2014

Disetujui April 2014

Dipublikasikan Juli 2014

Keywords:

Learning Resources; Life

Organization; Science

Monopoly Learning Media

Abstrak

Hasil observasi di SMP N 1 Doro, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran belum meningkatkan kompetensi siswa secara utuh. Hal ini terjadi karena sumber belajar yang digunakan kurang menarik minat siswa karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca buku panduan, sehingga belum memberikan kesempatan siswa untuk memperluas kemampuan yang dimilikinya. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk memperluas kemampuan yang dimilikinya. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan yaitu berupa media pembelajaran monopoli IPA. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan dapat dikatakan layak oleh pakar sesuai dengan indikator kelayakan yang ditetapkan BSNP. Pada uji coba skala kecil dan besar, media pembelajaran monopoli IPA mendapat respon sangat baik oleh guru dan siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Abstract

Observation result in SMP N 1 Doro showed that teaching learning process has not been able improve the students' competence. This happens due to lack of learning resources to attract students interest because the students only listen to the teacher explanation and read their text book, so it does not give students the opportunity to improve their capabilities. Because of that reason, the Monopoly that can give students the opportunity to improve their abilities have been developed. In this study, the researcher used Research and Development method. The results showed that the science monopoly learning media development with Life Organization them was appropriate according to expert validators. In the small scale trials and extensive, the science monopoly learning media received very good criteria of responses by teacher and students'. From the result of this study also showed that the use of science monopoly learning media has influenced positive is in improving students' learning outcomes.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:

Prodi Pendidikan IPA FMIPA Universitas Negeri Semarang

Gedung D7 Kampus Sekaran Gunungpati

Telp. (024) 70805795 Kode Pos 50229

E-mail: dhea.aransa@gmail.com

ISSN 2252-6617

PENDAHULUAN

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena banyak konsep yang memuat tentang ilmu hafalan baik teori maupun rumus. Belajar IPA merupakan proses aktif, namun keaktifan secara fisik saja tidak cukup untuk belajar IPA, siswa juga harus memperoleh pengalaman berpikir melalui kebiasaan berpikir dalam belajar IPA. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Susetiyono (2010) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) dan teknologi dalam abad ini mengalami perkembangan yang pesat dan diperkirakan akan lebih pesat pada abad-abad yang akan datang. IPA merupakan ilmu yang mendasari kemajuan teknologi, sehingga harus disajikan secara merangsang dan menarik, sifat ingin tahu pada anak didik supaya terus dipupuk dan dikembangkan. Siswa memerlukan kegiatan sehingga terlibat dalam proses belajar.

Pada kegiatan pembelajaran siswa tidak sekedar meniru dan membentuk bayangan dari apa yang diamati atau diajarkan guru, tetapi secara aktif ia menyeleksi, menyaring, memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterimanya (Yazdi, 2012). Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal. Guru perlu memilih metode, model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai agar pengajaran guru lebih menarik dan materi yang diterima oleh siswa tidak hanya sekedar sekumpulan konsep.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung sebagai transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di depan kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran

merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan metode belajar yang dipakai. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas (Wena, 2009).

Belajar memerlukan situasi yang menggembirakan dan tenang. Ketenangan dalam arti luas meliputi ketenangan lahir maupun batin. Kondisi lingkungan yang mendukung menyenangkan dan terbebas dari rasa bosan baik di lingkungan keluarga maupun sekolah pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dapat mengantarkan siswa untuk mengekspresikan segala kemampuannya. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengurangi kebosanan, kesulitan dan kondisi tertekan siswa terhadap mata pelajaran IPA sekaligus menciptakan suasana pembelajaran adalah mengemas pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Karena ditengah permainanlah terdapat hal yang paling dekat dengan suatu kekuatan secara penuh (Rianti & Kurniawan, 2010).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media monopoli untuk IPA terpadu tema organisasi kehidupan. Kunci keberhasilan pembelajaran IPA terpadu dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan (Wulandari dan Sukimo, 2012). Permainan monopoli dipilih karena

termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Bagian-bagian dari sel dapat dianalogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan. Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi.

Peran media sangat besar pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari suatu penelitian tentang penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian Susanto, *et al* (2012) menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media pembelajaran monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli pembelajaran berpusat pada siswa. Pada permainan monopoli siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan sehingga akan tumbuh minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPA terpadu berupa monopoli IPA yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2009), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan serta

keefektifan produk tersebut. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Doro dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Data dan analisis data yang diperoleh dijabarkan sebagai berikut. 1) Uji kelayakan media pembelajaran monopoli IPA oleh pakar menggunakan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang telah dimodifikasi dari BSNP kemudian dianalisis secara deskriptif persentase, 2) Hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran monopoli IPA dianalisis secara deskriptif persentase, 3) Hasil belajar siswa dianalisis dengan ketuntasan nilai KKM, artinya apabila siswa $\geq 85\%$ secara klasikal mendapat nilai ≥ 72 (nilai KKM) maka media pembelajaran monopoli IPA efektif digunakan sebagai media pembelajaran. 4) Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli IPA terhadap hasil belajar siswa dihitung dengan rumus t-test (Arikunto, 2010). Apabila nilai t_{hitung} signifikan, berarti media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. 5) Peningkatan rerata hasil belajar siswa dianalisis dengan rumus gain ternormalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran monopoli IPA dilakukan melalui berbagai tahap yang dikembangkan dari buku *Research and Development* (Sugiyono, 2009). Muslimin (2011) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas pada umumnya menggunakan model *teacher-centre* (berpusat pada guru), bukan *student centre* (berpusat pada murid). Pengembangan media pembelajaran monopoli IPA dilakukan karena buku panduan yang digunakan oleh siswa tidak membahas IPA secara terpadu. Siswa juga menganggap buku panduan tidak menarik sehingga mereka malas untuk belajar. Salah satu penyebabnya adalah bahan belajar siswa berupa buku yang tebal dan penuh dengan tulisan sehingga siswa kurang termotivasi untuk membukanya, jadi diperlukan sebuah media yang

dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang mudah dibawa dan dilengkapi dengan gambar. Oleh karena itu, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli IPA.

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data mengenai kebutuhan media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi. Data-data pendukung yang digunakan untuk proses pengembangan media pembelajaran monopoli IPA dikumpulkan. Data pendukung tersebut diantaranya pengumpulan materi yang berkaitan dengan organisasi kehidupan dari beberapa pengarang, sehingga diperoleh materi yang luas tetapi dikemas dengan padat pada satu media pembelajaran. Dilakukan juga pencarian informasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, misalnya komputer yang dilengkapi dengan *software windows 7* dan *coreldraw graphic suite x4* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran monopoli IPA. Selain itu, dilakukan pengumpulan gambar yang mendukung melalui penelusuran internet. Penyusunan desain monopoli IPA melalui beberapa tahap yaitu penyusunan pokok materi, penyusunan media secara keseluruhan, dan editing. Desain adalah pembuatan produk penelitian. Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan yang bertujuan sebagai sumber belajar untuk siswa SMP.

Media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan divalidasi oleh pakar media dan pakar materi sesuai ahli di bidang masing-masing. Validasi ini dilakukan berdasarkan pada penilaian aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang telah dimodifikasi dari BSNP. Hasil validasi media pembelajaran monopoli IPA oleh pakar media dan pakar materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil penilaian Pakar

No.	Pakar	Nilai	Kriteria
1.	Pakar Materi	89,58%	Sangat Layak
2.	Pakar Media	84,09%	Layak

Hasil validasi media pembelajaran monopoli IPA pada Tabel 1. Menunjukkan bahwa penilaian pakar materi memperoleh persentase sebesar 89,58% dengan kriteria sangat layak, penilaian pakar media memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kriteria layak. Secara keseluruhan, media pembelajaran monopoli IPA ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA di SMP kelas VII sebagaimana indikator-indikator pada aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan yang diajukan sesuai penilaian aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang telah dimodifikasi dari BSNP.

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII dan guru untuk dimintai tanggapan dan saran mengenai media pembelajaran monopoli IPA. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada siswa kelas VII D sebanyak 10 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling* serta pada satu orang guru yang mengajar mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Doro. Sebelum dilakukan uji coba pemakaian, pada tahap skala besar dilakukan revisi berdasarkan masukan dari tanggapan siswa dan guru. Pada tahap uji coba skala besar dilaksanakan pada siswa kelas VII C sebanyak 36 siswa serta satu orang guru IPA di SMP N 1 Doro. Kemudian dilakukan Uji Coba Pemakaian pada siswa kelas VII E sebanyak 35 siswa. Hasil tanggapan guru dan siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Monopoli IPA

Perlakuan	Guru		Siswa	
	%	Kriteria	%	Kriteria
Skala kecil	72,72	Baik	85,75	Sangat Baik
Skala besar	90,9	Sangat Baik	90,55	Sangat Baik
Uji coba pemakaian	-	-	92,86	Sangat Baik

Data pada Tabel 2. menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran monopoli IPA baik digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada tema organisasi kehidupan. Pada uji coba skala kecil persentase yang dicapai adalah 72,72% dengan kriteria baik. Hal ini dikarenakan pada aspek penyajian materi tersusun secara sistematis, namun masih terdapat beberapa materi yang perlu dilengkapi. Pada tahap uji coba skala kecil guru memberi masukan atau saran kepada peneliti untuk melengkapi materi yang tidak dijelaskan secara rinci. Peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dari guru untuk mendapatkan produk yang lebih baik. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kriteria sangat baik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran monopoli IPA sudah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari guru.

Angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran monopoli IPA yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang positif. Pada uji coba skala kecil diperoleh persentase 85,75% dengan kriteria sangat baik. Pada uji coba skala kecil, siswa memberikan masukan kepada peneliti. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari siswa pada uji coba skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan memperoleh persentase 90,55% yang memiliki kriteria sangat baik. Hasil tanggapan siswa pada uji coba skala besar mengalami peningkatan karena media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan yang dikembangkan sudah melalui proses revisi dari hasil uji coba skala kecil. Dengan demikian media pembelajaran monopoli IPA dinyatakan sangat baik digunakan untuk sebagai media pembelajaran IPA pada uji skala besar.

Tahap uji coba pemakaian siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli IPA. Pada uji coba pemakaian diperoleh persentase 92,86% dengan kriteria sangat baik. Pada uji coba pemakaian proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Proses pembelajaran dilakukan untuk memperoleh tanggapan siswa serta keefektifan media pembelajaran monopoli IPA yang digunakan

siswa pada tahap uji coba pemakaian. Pada akhir proses pembelajaran, dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap tema organisasi kehidupan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli IPA yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai *pre test* dan nilai *post test*. Dimana hasil belajar siswa tersebut mewakili kemampuan berpikir siswa. Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli IPA sebelum dan setelah pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli IPA terhadap hasil belajar digunakan uji *t pretest-posttest*. Hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siswa

Data	Kelas VII E	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Jumlah siswa	35	35
Nilai tertinggi	76	92
Nilai terendah	44	52
Rata-rata nilai	63.5	78.5
Σ Siswa tuntas	11	31
Σ Siswa tidak tuntas	24	4
Ketuntasan Klasikal	31,42%	88,5%
Skor Gain t-test	0.52 (sedang) 15.92 (signifikan)	

Data pada Tabel 3. menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli IPA menunjukkan hasil yang positif. Tanggapan positif siswa terhadap media ternyata sebanding dengan nilai hasil belajar yang mereka dapatkan. Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan nilai hasil *pretest* dan nilai *posttest* jumlah keseluruhan siswa 35 siswa, pada saat *pretest* terdapat 11 siswa yang mengalami tuntas belajar secara individu dengan nilai di atas KKM (>72). Setelah menggunakan media pembelajaran monopoli IPA, untuk hasil *posttest* terdapat 31 siswa yang mengalami tuntas belajar secara individu. Sehingga diperoleh persentase nilai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 88,5%. Secara keseluruhan rerata skor *N-gain* sebesar 0,52 dan termasuk kriteria efektivitas

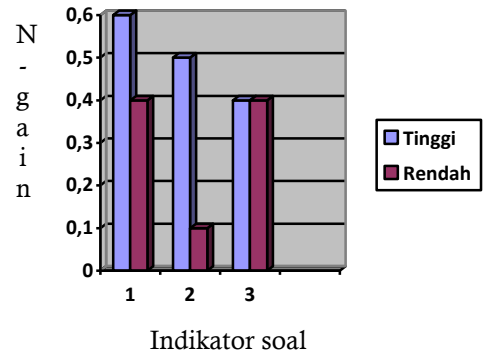
sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran monopoli IPA sehingga media ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guna mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli IPA terhadap hasil belajar, peneliti melakukan uji $t_{\text{pretets-postets}}$. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 15,92 dengan $t_{0,05}$ maka harga t_{tabel} sebesar 2,032 berarti perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* signifikan yang berarti penggunaan media pembelajaran Monopoli IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Perhitungan N-gain memperoleh hasil sebesar 0,52 dengan kriteria peningkatan yang sedang. Pada penelitian ini dianalisis juga peningkatan N-gain untuk setiap indikator soal, hal ini dilakukan untuk mengetahui indikator soal mana saja yang mempunyai peningkatan paling besar dan paling kecil untuk digunakan sebagai bahan koreksi lebih lanjut. Untuk peningkatan N-gain pada setiap indikator soal disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Rerata N-gain dan Taraf Pencapaian Hasil Belajar Siswa secara Klasikal per Indikator pada materi Organisasi Kehidupan

No.	N-gain	Tingkat pencapaian
Indikator 1	0,5	Sedang
Indikator 2	0,3	Sedang
Indikator 3	0,4	Sedang

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa peningkatan N-gain pada indikator pertama memperoleh harga N-gain sebesar 0,5 dengan kriteria sedang, pada indikator kedua memperoleh harga N-gain sebesar 0,3 dengan kriteria sedang dan pada indikator ketiga memperoleh harga N-gain sebesar 0,4 dengan kriteria sedang. Selain menghitung N-gain berdasarkan indikator soal, peneliti juga menghitung N-gain berdasarkan kelompok prestasi dimana disini kelompok prestasi dibagi menjadi 2 yaitu kelompok prestasi tinggi dan kelompok prestasi rendah. Hasil perhitungan N-gain pada setiap kelompok prestasi disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rata-rata N-gain untuk Kelompok Prestasi

Pada Gambar 1 dapat dilihat bahwa pada indikator kedua untuk kelompok prestasi rendah memiliki tingkat pencapaian yang paling rendah. Hal ini terjadi dikarenakan soal-soal yang terdapat pada indikator 2 terlalu sulit untuk siswa sehingga terjadi hasil peningkatan N-gain yang rendah terutama pada kelompok prestasi rendah karena terjadi perbedaan signifikan antara kelompok prestasi tinggi dan kelompok prestasi rendah yaitu 0,5 dan 0,1.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Ketuntasan secara klasikal pun sudah lebih dari 75% yaitu sebesar 88,5%. Media pembelajaran monopoli IPA merupakan hal baru dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar yang selama ini hanya terpaku pada penjelasan materi dari guru dan membaca buku panduan digantikan oleh media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran monopoli IPA ini siswa dapat belajar sambil bermain. Media pembelajaran monopoli IPA dapat menimbulkan gairah belajar pada anak, memberikan kemungkinan dan peluang pada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan realitas, memberikan kemungkinan dan peluang untuk belajar mandiri menurut minat dan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan penelitian Prasetyawati *et al.* (2011) yang menyatakan bahwa

alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak.

Khasanah et al. (2011) mengungkapkan bahwa bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Hal ini dapat dibuktikan dengan media pembelajaran monopoli IPA yang memiliki fungsi yang luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Misalnya saja fungsi dalam perkembangan kognitif, yaitu keterampilan anak dalam berfikir. Pada saat bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar membangun pengetahuannya sendiri dari interaksi. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan pada saat bermain, sehingga anak dapat terlatih untuk berfikir logis. Media pembelajaran monopoli IPA juga penting untuk perkembangan bahasa anak. Pada saat anak bermain, ketika kemampuan kognitifnya tumbuh dan berkembang, anak mulai berfikir secara simbolik melalui pemerolehan dan penggunaan bahasa. Fungsi dalam perkembangan psikologis yaitu pemahaman diri, ketika anak tumbuh secara kognitif dan fisik, ia akan mulai menyadari keberadaan dirinya. Dalam sosial emosional, yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa-masa sulit dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa. Keterampilan sosial ini akan terus bertambah ketika ia mulai berhubungan dengan lebih banyak orang lagi di lingkungan yang lebih luas.

Media pembelajaran monopoli IPA berfungsi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan penggunaan media akan mengendap lebih lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Susanto (2012), yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil belajar siswa ini mewakili kemampuan berpikir siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran monopoli IPA pada tema organisasi kehidupan dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran monopoli IPA yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran IPA terpadu yang menggabungkan dua bidang ilmu yaitu fisika dan biologi. Keterkaitan antara konsep-konsep lain akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari sehingga siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah nyata di dalam kehidupan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan yang dikembangkan memenuhi kriteria standar kelayakan media pembelajaran dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Hal itu terlihat dari persentase hasil validasi pakar yang menilai layak. Media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan efektif dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 88,5% sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu diperlukan adanya pengembangan berkelanjutan agar media yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi untuk memaparkan materi keterpaduan dalam bidang kajian IPA. Selain Penelitian ini diharapkan untuk dilanjutkan sampai tahap diseminasi dan implementasi dengan menggunakan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khasanah. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA* Volume 1 No. 1
- Muslimin. 2011. *Perlunya Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*

- “Solusi Mengatasi Problem Klasik Pengajaran Bahasa Dan Sastra Di Sekolah”. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya* Volume 1 No. 1
- Prasetyawati *et al.* 2011. Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Penelitian PAUDIA* Volume 1 No. 1
- Rianti & Kurniawan. 2010. Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 2 Gajah Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009. *Jurnal Penelitian Pengembangan Fisika* Volume 1 No. 1
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A., Raharjo., Muji S. R. 2012. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi* Volume 1 No. 1 : Universitas Negeri Surabaya (tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu> diakses tanggal 18 Februari 2013)
- Susetiyono. 2010. Penerapan Model Syndicate Group untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar zat dan wujudnya untuk kelas VII SMP. *Jurnal Fisika Indonesia* Volume 2 No. 2 : Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
- Wena, L., A. 2009. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA SMP Berbasis Kooperatif Tipe STAD Pada Tema Fotosintesis di SMP Giki-3. Surabaya: UNESA. *E-Jurnal* <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/download/222/158>. 1 Februari 2013.
- Wulandari, E & Sukimo. 2012. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Volume X No. 1
- Yazdi, Mohammad. 2012. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek* Volume 2 No. 1 : Universitas Tadulako