ARTIKEL

"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN TERMASUK YANG BERKAITAN DENGAN UANG PADA SISWA KELAS III SDN KETAMI 2 KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN 2017"

"MONOPOLY GAME MEDIA DEVELOPMENT TO INCREASE CALCULATION PROBLEM SLOVING ABILITY INCLUDE WHICH RELATED WITH MONEY ON THE THIRD GRADE STUDENTS OF KETAMI 2 ELEMENTARY SCHOOL PESANTREN KEDIRI 2017"

Oleh:

WIDHIA PANGESTIKA ST

13.1.01.10.0155

Dibimbing oleh :

1. **Dra. ENDANG SRI MUJIWATI, M.Pd.**
2. **SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd.**

PENDIDKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Widhia Pangestika ST
NPM	: 13.1.01.10.0155
Telepun/HP	: 081217567229
Alamat Surel (Email)	: skrharsono@gmail.com
Judul Artikel	:

Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Perhitungan Termasuk yang Berkaitan dengan Uang Pada Siswa Kelas III SDN Ketami 2

Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No.76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui

Kediri, 31 JULI 2017

Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dra. Endang Sri Mujiwati. M.Pd.	Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.	Widhia Pangestika ST
NIDN. 0725076201	NIDN. 0713037304	13.1.01.10.0155

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN TERMASUK YANG BERKAITAN DENGAN UANG PADA SISWA KELAS III SDN KETAMI 2 KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN 2017

WIDHIA PANGESTIKA ST
13.1.01.10.0155
FKIP - PGSD
skrharsono@gmail.com
Dra. ENDANG SRI MUJIWATI, M.Pd. dan SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Widhia Pangestika ST: Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Perhitungan Termasuk yang Berkaitan dengan Uang pada Siswa Kelas III SDN Ketami 2 Kecamatan Pesantren Kota Kediri, skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh informasi bahwa nilai rata-rata siswa pada materi memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang masih di bawah KKM (70). Salah satu penyebabnya adalah guru tidak menggunakan media untuk mengajarkan materi tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya media yang dikembangkan sesuai dengan materi.Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar *ceklist* dengan teknik observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Model pengembangan untuk mengembangkan media monopoli mengacu pada model pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang mencakup 5 tahap yaitu analysis (analisis), desain (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Kesimpulan hasil penelitian ini yaitu media pemainan monopoli dinyatakan valid setelah direvisi oleh ahli materi dan ahli media dengan skor perolehan 75% yang tergolong dalam kriteria B dengan kategori Baik. Keefektifan media dalam meningkatkan kmampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang dengan menggunakan pengembangan permainan monopoli pada siswa kelas III SDN Ketami 2 Kota Kediri. Hal ini terbukti dari hasil nilai 29 orang siswa diperoleh nilai rata-rata *post-test* siswa (80) lebih besar dari rata-rata nilai *pre-test* siswa (61). Skor akhir dari respon siswa terhadap media pada uji terbatas adalah 84% dengan kategori "Sangat Baik", sedangkan pada uji perluasan respon siswa diperoleh skor akhir 77% dengan kategori "Sangat Baik". Skor akhir angket respon guru adalah 90% dengan kategori "Sangat Baik". Maka kepraktisan media permainan monopoli secara keseluruhan mendapatkan respon sangat baik dari siswa maupun guru, hal ini berarti tidak diperlukan revisi pada media.

KATA KUNCI: Media pemainan, monopoli, kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan uang.

I. LATAR BELAKANG

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu, agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar pelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar yaitu, 1.5 Memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang yang dikembangkan menjadi indikator 1) menghitung nilai sekelompok uang rupiah dalam bentuk permasalahan matematika, 2) menyelesaikan masalah yang melibatkan uang rupiah dalam kehidupan sehari-hari, 3) menampilkan sikap jujur dalam melakukan permainan monopoli.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III nilai rata-rata siswa pada kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang pada siswa kelas III SDN Ketami 2 masih dibawah nilai (KKM) 70. Sedangkan dari hasil observasi lapangan menunjukan guru tidak menggunakan media untuk mengajarkan materi tersebut, padahal media merupakan perantara antara guru dan siswa yang penting dalam penyampaian materi pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, seperti media kinestetik berupa permainan monopoli.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana pengembangan media permainan monopoli untuk pembelajaran memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang pada siswa kelas III SDN Ketami 2, dan bagaimana produk pengembangan media permainan monopoli berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam pembelajaran memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang pada siswa kelas III SDN Ketami 2

Atas dasar uraian di atas maka, dipilihlah judul skripsi "Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan

Kemampuan Memecahkan Masalah Perhitungan Termasuk yang Berkaitan dengan Uang Pada Siswa Kelas III SDN Ketami 2".

II. METODE

A. Model pengembangan

Model pengembangan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2015: 38). ADDIE. *(Analysis)* Pada tahap awal penelitian ini dimulai dengan menganalisis kondisi dan situasi lingkungan penelitian melalui pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SDN Ketami 2 tentang pembelajaran. (*Design)* Pada tahap ini pengembangan media monopoli dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan alat, bahan dan sarana pendukung berupa *printer*, komputer, *banner*, kertas karton tebal, kertas *buffalo* putih, kertas *buffalo* warna, gunting. (*Development)* Media dibuat sesuai dengan rancangan yang sudah disusun sebelumnya. Rancangan produk tersebut selanjutnya diuji berdasarkan pendapat para ahli dan praktisi. Selanjutnya digunakan untuk merevisi rancangan. Setelah desain direvisi, selanjutnya desain tersebut dibuat menjadi produk awal yang siap diuji coba di lapangan. (*Implementation)* Pada tahap ini uji coba produk akan dilakukan dengan menggunakan 5 hingga 8 siswa dan uji lapangan dengan 32 siswa SDN Ketami 2 Kediri yang akan dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota 5 sampai 8 siswa. (*Evaluation)* Pada tahap evaluasi diadakan pengumpulan data terkait sesuai atau tidaknya produk yang telah dibuat dengan spesifikasi tertentu melalui lembar validasi media permainan monopoli, lembar validasi materi memecahkan masalah yang melibatkan uang, dan perbandingan hasil pretes dan post tes siswa.

B. Validasi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu permainan monopoli perlu divalidasi sebelum diujicobakan. Validator pada pengembangan produk ini adalah sebagai berikut.

1. Ahli Materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media pembelajaran permainan monopoli dengan ahli materi

yaitu Dian Devita Yohanie, M.Pd. yakni dosen dari program didik Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

2. Ahli Media memberikan saran pada media permainan monopoli yang dikembangkan. Kukuh Andri Aka, M.Pd. dari program didik Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kediri sebagai ahli media dalam penelitian ini. Setelah ahli media melakukan penilaian, dapat diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

C. Uji Coba Produk

1. Uji Coba Terbatas.

Pada uji coba terbatas dilakukan pada 6 orang siswa yang dipilih secara acak. Siswa akan memainkan media permainan monopoli bersama guru, guru berperan sebagai bangkir.

2. Uji Coba Perluasan

Uji coba produk dilakukan pada seluruh siswa kelas III SDN Ketami 2. Siswa dibentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 orang siswa. Siswa secara bergiliran memainkan permainan monopoli secara bergiliran tiap kelompok.

D. Instrument Pengumpulan Data

1. Pengembangan instrument

Alat bantu pengumpulan data dalam penelitian dapat berupa tes, angket, pedoman wawancara, dokumentasi, dan lembar *ceklist*.

a. Instrumen berupa lembar *ceklist* digunakan untuk memvalidasi media pemainan monopoli, buku petunjuk penggunaan media permainan monopoli, dan materi pada permainan monopoli. Hal ini dilakukan oleh tim ahli,
b. Instrument berupa tes digunakan untuk mengukur keefektifan media permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah termasuk yang berkaitan dengan uang.

c. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kepraktisan media permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Sedangkan angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kepraktisan media permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika

2. Validasi instrument

Pada penelitian ini instrumen akan divalidasi dengan menguji validitas butir-butir isi instrumen, kemudian mengkonsultasikan dengan ahli materi dan ahli media.

Setelah butir soal dikonsultasikan dengan ahli materi, kemudian diuji validitas mengunakan program Microsoft Excel, secara manual digunakan rumus korelasi *Product Moment* Angka Kasar sebagai berikut. (Arikunto, 2010: 213)

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum} {\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad \| 7 \|$$

Nilai r_{xy} yang sudah dihitung kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} berdasarkan banyak kasus penelitian. Kriteria pengujian jika r_{xy} lebih besar atau sama dengan $r_{tabel,}$ maka butir instrument tersebut dinyatakan valid dan jika r_{xy} lebih kecil dari $r_{tabel,}$ maka butir instrument dinyatakan tidak valid.

Dalam penelitian pengujian reliabilitas digunakan program Microsoft Excel dengan rumus manual sebagai berikut. (Sugiyono, 2015: 185)

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Suatu instrument dikatakan reliabel apabila r_{hitung} lebih besar 5% dari $r_{tabel,}$ sedangkan jika r_{hitung} lebih kecil 5% dari r_{tabel} maka instrument tersebut tidak reliabel.

E. Teknik analisis data

Analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Analisis deskriptif kuantitatif

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil validasi dari ahli media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut.

- Kategori “Sangat Baik” (produk layak digunakan

tanpa revisi), skor total 76% - 100%. Predikat A.

- Kategori "Baik" (produk layak digunakan dengan revisi kecil), skor total 51% - 75%. Predikat B.
- Kategori "Cukup" (produk layak digunakan dengan revisi besar), skor total 26% - 50% . Predikat C.
- Kategori "Kurang" (produk tidak layak digunakan), skor total 0% – 25%. Predikat D.

Selain itu dalam penelitian ini teknik deskriptif kualitatif juga digunakan untuk menganalisis hasil angket kepraktisan produk dengan kriteria sebagai berikut.

- Kategori Kepraktisan Media "Sangat Praktis" (produk layak digunakan tanpa revisi), skor total 76% - 100%. Predikat A.
- Kategori Kepraktisan Media "Praktis" (produk layak digunakan dengan revisi kecil), skor total 51% - 75%. Predikat B.
- Kategori Kepraktisan Media "Cukup Praktis" (produk layak digunakan dengan revisi besar), skor total 26% - 50% . Predikat C.
- Kategori Kepraktisan Media "Kurang Praktis" (produk tidak layak digunakan), skor total 0% – 25%. Predikat D.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang dilakukan terhadap rerata kedua nilai tes, untuk keperluan ini digunakan langkah-langkah sebagai berikut.

Untuk mencari rerata nilai tes menggunakan rumus mean sebagai berikut.

$$\text{Me} = \frac{\sum x_i}{\text{n}}$$

(Sugiyono, 2015: 280)

Membandingkan kedua tes tersebut menggunakan rumus $0_1 > / < / = 0_2$ (Sugiyono, 2015: 111)

Media pembelajaran permainan monopoli matematika ini dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang melibatkan uang apabila nilai 0_2 lebih besar daripada nilai 0_1.

2. Norma pengujian
   - Produk telah dinyatakan valid jika memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Media layak uji, jika skor akhir memenuhi predikat A dengan jumlah skor 76% - 100%, predikat B dengan jumlah skor 51% – 75%, produk harus melalui perbaikan kecil terlebih dahulu sebelum diujicobakan, atau predikat C dengan skor 26% – 50%. Untuk predikat C, produk harus melalui perbaikan besar terlebih dahulu, setelah produk diperbaiki maka dapat diujicobakan pada siswa.
   - Media permainan monopoli dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang melibatkan uang pada siswa jika nilai rata rata posttest > nilai rata-rata pretes.
   - Produk dinyatakan praktis apabila hasil analisis data angket respon siswa memperoleh skor akhir skor total 76%-100%, kepraktisan media "Sangat Praktis" (produk layak digunakan tanpa revisi), Predikat A., kategori kepraktisan media "Praktis" (produk layak digunakan dengan revisi kecil), skor total 51% - 75%. Predikat B atau kategori kepraktisan media "Cukup Praktis" (produk layak digunakan dengan revisi besar), skor total 26% - 50% . Predikat C.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media pembelajaran monopoli dinyatakan valid setelah melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil uji validasi materi diperoleh skor total 75% dengan kategori "Baik" dan kriteria B, sedangkan hasil uji validasi media diperoleh skor total 75% dengan kategori "Baik" dan kriteria B.
2. Pengembangan media permainan monopoli dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang. Hal ini

dibuktikan dari hasil perbandingan nilai post tes dengan nilai pretes, nilai *post test* siswa yaitu 80 lebih besar dari pada nilai pretes siswa yaitu 61.

3. Kepraktisan pengembangan media permainan monopoli sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan skor atau nilai akhir 84% dengan katergori "Sangat Baik" pada uji terbatas, untuk uji perluasan diperoleh nilai akhir 77% dengan kategori "Sangat Baik". Data angket respon guru mendapatkan skor atau nilai 90% dengan kategori kepraktisan media "Sangat baik".

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis".* Jakarta. Rineka Cipta.

Aqib, Zainal. 2010. "*Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)".* Bandung. Yrama Widya.

Arsyad,Azhar.2007.*"Media Pembelajaran".* Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *"Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005".* Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta. Depdiknas. (Online), tersedia http://m.hukumonline.com/pusatdata/detail/21141/nprt/707/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005., diunduh 10 Desember 2016.Departemen Pendidikan Nasional, 2005.

Departemen Pendidikan Nasional, 2005.*"Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas IV SD".* Depdiknas (Online), tersedia https://www.google.co.id/search?hl=id&q=sk+kd+matematika+sd, diunduh pada 23 Februari 2017 pukul 00.03 WIB..Departemen Pendidikan Nasional, 2005.

Hidayat, Atma dan Muhajir, 2015, *"PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BATIK KELAS V SD SITI AMINAH SURABAYA".* Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Volume 3 Nomor 2.

Karim, Muchtar Abdul, dkk. 2009. *"Pendidikan Matematika 2".* Jakarta. Universitas Terbuka.

Musfiqon.2012.*"Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran"*. Jakarta.Prestasi Pustaka.

Rohman, Miftah Arif dan Siti, 2015, *"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN KELAS VI SDN TANAMERA I"*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Volume 3 Nomor 1.

Rolina, Nelva. 2012. *"Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini".* Yogyakarta. Ombak.

Runtukahu, J. Tombokan dan Selpius. 2014. *"Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak"*. Jakarta. Ar-Ruzz Media.

Sadiman, Arief S, dkk. 2007. *"Media Pendidikan"*. Jakarta. PT raja Grafindo Persada.

Sobel, Max A dan Evan. 2002. *"Mengajar Matematika" Edisi 2*. Jakarta. Erlangga.

Solekhah, 2015, *"PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK PADA TEMA "TEMPAT TINGGALKU" UNTUK SISWA KELAS IV DI SD N BABARSARI"*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Volume 1.

Sugiyono.2015.*"Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)"*.Bandung.Alfabeta.

Sugiyono.2011.*"Metode Penelitian Pendidikan"*.Bandung.Alfabeta.

Suwarma, Dina Mayadiana. 2009. *"Suatu Alternatif Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemapuan Berpikir Kritis Matematika".* Jakarta. Cakrawala Maha Karya

Van De Walle, John A., 2008. *"Pengembangan Pengajaran Matematika SD dan Menengah"* Edisi 6. Jakarta. Erlangga.