MEDIA MONOPOLI TEMATIK BERBASIS *QR CODE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA ORGAN GERAK HEWAN DAN TUMBUHAN KELAS IV SD N BRINGIN 2

Dwi Putriana Naibaho¹, Lailatul Fitriyah²

Universitas Negeri Semarang
dwiputriananaibaho07@gmail.com

ABSTRAK

Kualitas pendidikan di tingkat dasar dituntut untuk selalu lebih baik seiring dengan perkembangan dunia. Pemerintah sudah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu dengan penggantian Kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum menggunakan model tematik integratif. Namun, dalam pelaksanaannya masih banyak kendala, salah satunya tidak adanya media tematik. Anak-anak di tingkat sekolah dasar cenderung bermain. Dengan bermain anak-anak akan belajar semakin banyak dan ketika belajar dengan situasi yang menyenangkan, pembelajaran akan lebih efektif. Perkembangan media pembelajaran ini dalam bentuk monopoli tematik berbasis *qr code* yang bertujuan untuk memberikan media alternatif untuk tingkat sekolah dasar khususnya pada tema organ gerak hewan dan tumbuhan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Reserch and development (R&D)* dari Borg & Gall (1983). Data yang diperoleh dari uji coba produk monopoli tematik berbasis *qr code* bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui nilai pretest dan posttest dari uji lapangan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dokumentasi, diskusi dan konsultasi, wawancara, dan kuesioner. Penggunaan media alternatif ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya pada tema organ gerak hewan dan tumbuhan.

Kata kunci: media pembelajaran, monopoli tematik berbasis *qr code*

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, tujuan standar kompetensi lulusan SD yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sekolah Dasar adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah.

Kualitas pendidikan di tingkat dasar dituntut untuk selalu lebih baik mengikuti perkembangan dunia. Pemerintah sudah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah yaitu dengan penggantian Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 sangat berbeda dengan kurikulum KTSP. Dalam

kurikulum 2013 organisasi pembelajaran terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain, artinya kurikulum ini menggunakan model tematik integratif.

Hal tersebut, didukung dengan adanya Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan adalah mengenai kurikulum. Dalam hal ini terjadi perubahan model pendekatan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran tematik terpadu atau yang biasa dikenal dengan sebagai tematik integratif.

Menurut Ibnu Hajar (2013:21) pembelajaran tematik integratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut tidak hanya dilakukan dalam aspek kognitif atau pengetahuan tetapi juga dalam aspek afektik dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan serta psikologis peserta didik.

Dari paparan peraturan pemerintah tersebut, menuntut semua satuan pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan mengaplikasikan konsep dari kurikulum 2013. Konsep dari Kurikulum 2013 menempatkan siswa sebagai pusat belajar (*Student centered*) yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa belajar untuk mengonstruksi pengetahuan sendiri yang dikehendaki melalui pendekatan saintifik. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan lagi sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran. Sumber belajar dan media pembelajaran sangat penting dalam Kurikulum 2013 untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Penerapan Kurikulum 2013 di sekolah-sekolah belum maksimal. Masih terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti kurangnya media pembelajaran. Kondisi tersebut juga dialami oleh SD N Bringin 2. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD N Bringin 2 terdapat media pembelajaran seperti, gambar, video, dan berbagai fasilitas pembelajaran seperti LCD dan proyektor. Tetapi media tersebut belum terintegrasi dengan kurikulum 2013. Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan Kurikulum 2013 yaitu modul tematik yang diperoleh dari Kemendikbud. Dalam pembelajaran, guru masih menggunakan modul tematik saja, belum ada media penunjang lainnya. Sementara kelemahan dari modul tematik yaitu materi yang dipaparkan masih kurang luas dan modul tematik cenderung untuk pembelajaran mandiri, sehingga keaktifan antar siswa kurang terwujud.

Peran aktif siswa dalam konsep Kurikulum 2013 tidak hanya aktif pada ilmu pengetahuan saja, tetapi juga terhadap hubungan interaktif sosial antar siswa. Dalam teori humanis pembelajaran tematik menetapkan bahwa belajar mengarahkan pada aktualisasi diri antar teman sebaya (Andi Prastowo, 2014:83). Aplikasi pandangan humanis dalam pembelajaran tematik, siswa dapat menyikapi hal-hal unik yang ada pada siswa, baik yang mengenai tentang dirinya sendiri maupun dengan lingkungan sosial seperti interaksi dengan masyarakat.

Berdasarkan data prapenelitian melalui kegiatan observasi, wawancara, dan data dokumentasi di SD N Bringin 2 pada kelas IV diperoleh beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran selain kurangnya media pembelajaran yaitu minat belajar siswa yang kurang, waktu yang dibutuhkan dalam satu kali pembelajaran belum mencukupi sehingga

materi yang disampaikan kurang maksimal. Selain itu perbedaan karakteristik dari peserta didik menjadikan guru harus memahami dan memenuhi kebutuhan peserta didik, sehingga guru memerlukan waktu lebih untuk mengkondisikan kelas agar kondusif. Variasi model pembelajaran yang pernah digunakan yaitu PBL, PjBL, dan model-model permainan. Namun, ketika menggunakan model permainan peserta didik lebih banyak bermain sehingga materi yang harusnya mereka pahami belum tersampaikan secara maksimal.

Dari data kualitatif tersebut didukung dengan hasil belajar di SD N Bringin 2 jumlah peserta didik kelas IV terdiri atas 32 siswa. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan KKM 65 hanya 42.5% siswa yang tuntas dan 57.5% tidak tuntas. Mata pelajaran Matematika dengan KKM 63, 55% siswa tuntas sedangkan 45% siswa tidak tuntas. Untuk mata pelajaran IPS dan PPKn dengan KKM sama yakni 68, sebanyak 72.5% siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran IPS dan 30% siswa dalam pelajaran PPKn. Dalam mata pelajaran IPA dengan KKM 65, 60% siswa tidak tuntas dan 40% siswa telah tuntas. Sedangkan dalam mata pelajaran SBdP dengan KKM 70, 80% siswa tidak tuntas dan hanya 20% siswa yang tuntas. Adapun

Bentuk media pembelajaran dapat diberikan dalam bentuk berbagai macam. Namun, mengingat teori konstruktivisme dimana siswa diminta aktif dalam menemukan gagasan. Maka, media pembelajaran yang paling sesuai adalah dengan permainan. Melalui bermain siswa beraktivitas dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan yaitu monopoli. Dengan permainan monopoli ini dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, dan tidak membuat siswa terbebani untuk belajar. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan praktisi pendidikan yaitu Ibu Noviasari, S. Pd. selaku guru kelas IV SD N Bringin 2, beliau mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli belum pernah menggunakan media pembelajaran monopoli.

Media permainan monopoli yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan monopoli tematik berbasis *QR Code*. Menurut Nurhikmah (2016:144) monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Pemian yang memilikitanah, rumah dan hotel adalah pemenangnya. Media permainan monopoli tematik berbasis *QR Code* adalah permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi, kemudian di tengah terdapat kotak bank dan bank materi yang dilengkapi dengan *QR Code* untuk penjelasan lebih lanjut dalam bentuk video animasi.

Permainan edukatif ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik yang merupakan pengembangan dari permainan monopoli yang biasanya digunakan oleh anak-anak. Permainan yang menarik akan menumbuhkan minat belajar dan sikap aktif siswa. Media permainan monopoli tematik berbasis *QR Code* diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam proses pembelajaran di SD N Bringin 2.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Solekhah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SD N Babarsari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli tematik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan saat uji coba lapangan utama mendapatkan persentase 93.7%.

Penelitian juga dilakukan oleh Fatimatuz Zuhroh (2015) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD N Lempunyang 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil coba pada siswa mendapatkan skor 1235, rata-rata 4,41 dengan kategori baik.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan mengembangkan media permainan monopoli tematik berbasis *QR Code* pada tema “Gerak Hewan dan Tumbuhan” di kelas IV SD N Bringin 2. Peneliti akan melakukan penelitian *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Ogan Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas IV SD N Bringin 2”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Goll (1983). Tahap-tahap penelitian *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Goll yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produksi massal. Data penelitian ini berupa data validasi ahli media dan materi tentang kelayakan produk yang dikembangkan yakni monopoli tematik berbasis *QR Code*, data angket reson siswa terhadap penggunaan media dan data praktisi pendidikan. Teknik pengumpulan data yakni dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisa yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif adalah berisi pemaparan dari hasil pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti dengan berpedoman pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase dan kriteria kualitatif

Persentase	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat baik
$60\% < P < 80\%$	Baik
$40\% < P < 60\%$	Cukup
$20\% < P < 40\%$	Kurang
$P < 20\%$	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pengembangan

Pada awal pengembangan dilakukan tahap pendefinisian yang meliputi kegiatan: analisis pustaka dan lapangan. Setelah tahap pendefinisian selesai kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan yang meliputi kegiatan pembuatan draf media monopoli tematik berbasis *QR Code*, mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan dalam pembuatan media monopoli tematik berbasis *QR Code*, pembuatan produk, melakukan *review* untuk mendapatkan validasi kepada ahli media, ahli materi, dan guru SD, dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari ahli media, materi, dan guru SD tersebut. Proses revisi pertama setelah selesai, kemudian mengemas produk awal media monopoli tematik berbasis *QR Code* sebagai media pembelajaran tematik-integratif. Draft produk yang telah selesai dikembangkan kemudian diujicobakan secara terbatas dan uji coba lapangan (di sekolah).

2. Deskripsi Uji Coba Produk

Uji coba pada tahap validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan guru SD dilakukan untuk memperoleh data kevalidan media dari aspek materi dan aspek media. Syarat kevalidan komponen adalah dengan minimal diperolehnya persentase rata-rata berkategori baik. Apabila kategori telah mencapai baik, maka komponen sudah dinyatakan layak.

Hasil akhir validasi dan uji kelayakan tercapai rata-rata berkategori sangat baik sehingga media monopoli tematik berbasis *QR Code* yang dikembangkan dinilai valid dan layak untuk diuji cobakan lebih lanjut. Saran dari ahli, antara lain (1) memperbaiki ejaan yang ada dalam media monopoli tematik berbasis *QR Code*, (2) pemilihan warna agar

disesuaikan karakter siswa, dan (3) memperbaiki bagian posisi gambar agar lebih disesuaikan dengan pesan dari media yang dikembangkan. Perbaikan pada produk media komik dilakukan sesuai dengan saran dari ahli.

Data hasil validasi produk oleh ahli media dan ahli materi disajikan dalam tabel 2 dan tabel 3, sedangkan untuk hasil penilaian produk oleh guru SD disajikan dalam tabel 4.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kevalidan Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code* Oleh Ahli Media

No	Aspek	Penilaian	Kriteria
1	Kemenarikan	85%	Sangat Baik
2	Penggunaan	86%	Sangat Baik
3	Komunikatif	85%	Sangat Baik
4	Kejelasan penggunaan huruf	80%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Penilaian Kevalidan Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code* Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Penilaian	Kriteria
1	Kelayakan materi	83%	Sangat Baik
2	Keakuratan materi	86%	Sangat Baik
3	Kemukhtahiran materi	85%	Sangat Baik
4	Kebahasaan	80%	Sangat Baik

Tabel 4. Hasil Penilaian Kevalidan Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code* Oleh Guru SD

No	Aspek	Penilaian	Kriteria
1	Kemenarikan	87%	Sangat Baik
2	Penggunaan	85%	Sangat Baik
3	Komunikatif	85%	Sangat Baik
4	Kebahasaan	80%	Sangat Baik
5	Kejelasan penggunaan huruf	82%	Sangat Baik
6	Kelayakan materi	86%	Sangat Baik
7	Keakuratan materi	83%	Sangat Baik
8	Kemukhtahiran materi	85%	Sangat Baik

Tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas diberikan kepada 8 siswa kelas IV. Data yang diperoleh berupa data respon siswa terhadap penggunaan media media monopoli tematik berbasis *QR Code* selama proses pembelajaran. Analisis respon siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Saran yang diperoleh dari uji terbatas yaitu penggunaan bahasa dalam kartu dan pembenahan beberapa gambar yang kurang menarik dan blur. Data hasil respon siswa terhadap penggunaan komik dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Responden Siswa Terhadap Penggunaan Media Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code*

No	Aspek	Penilaian	Kriteria
1	Tampilan media	87%	Sangat Baik
2	Kelayakan isi	85%	Sangat Baik
3	Kelayakan bahasa	85%	Sangat Baik

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan yang diperoleh pada uji coba terbatas, maka produk media monopoli tematik berbasis *QR Code* selanjutnya diujicobakan pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SD N Bringin 2 yang terdiri dari 40 siswa.

Dalam uji coba ini dilaksanakan pembelajaran dengan produk media monopoli tematik berbasis *QR Code* hasil pengembangan dengan desain *before-after*. Uji coba lapangan dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan media monopoli tematik berbasis *QR Code* yang sebelumnya sudah diuji cobakan pada skala yang lebih kecil. Selain itu, juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media monopoli tematik berbasis *QR Code*.

Data yang diperoleh dari uji lapangan data respon siswa, data observasi keterlaksanaan pembelajaran siswa dan guru oleh pengamat. Dari data respon siswa rerata penilaian siswa mengenai pembelajaran dengan media monopoli tematik berbasis *QR Code* berada pada kategori sangat baik. Data hasil respon siswa terhadap penggunaan monopoli tematik berbasis *QR Code* pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Data Hasil Responden Siswa Terhadap Penggunaan Media Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code* pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Penilaian	Kriteria
1	Tampilan media	95%	Sangat Baik
2	Kelayakan isi	92%	Sangat Baik
3	Kelayakan bahasa	90%	Sangat Baik

Uji coba lapangan juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media monopoli tematik berbasis *QR Code*. Data kelayakan penggunaan media monopoli tematik berbasis *QR Code* ini diperoleh dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran siswa dan guru oleh pengamat.

3. Pembahasan

Pembelajaran tematik-integratif yang dengan menggunakan media monopoli tematik berbasis *QR Code*, terbukti layak untuk digunakan. Monopoli tematik berbasis *QR Code* berfungsi sebagai media yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media monopoli tematik berbasis *QR Code* dengan benar berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tercipta suasana kelas yang lebih efektif dan kondusif. Hal ini disebabkan karena aktivitas guru dalam kelas memberikan peran yang nyata untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan media komik yang dikembangkan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru SD, seluruh aspek monopoli tematik berbasis *QR Code* yang meliputi aspek aspek desain dan warna, aspek tampilan menyeluruh, aspek kelayakan materi, aspek keakuratan materi, aspek kemutakhiran materi, aspek kebahasaan memperoleh penilaian "Sangat baik". Dengan hasil validasi dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase 84%, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 83,5%, praktisi pendidikan memperoleh rata-rata persentase 84,12% dan hasil uji coba kelas besar mendapatkan rata-rata persentase 92,33% dengan kategori "Sangat Baik". Sesuai dengan kualitas media yang telah ditetapkan, bahwa media monopoli tematik berbasis *QR Code* yang dikembangkan dianggap layak jika seluruh aspek yang dinilai mencapai kategori minimal "Baik". Dengan demikian, media monopoli tematik berbasis *QR Code* untuk pembelajaran tematik-integratif ini telah layak dan siap untuk diuji coba lebih lanjut.

Berdasarkan hasil kajian akhir tersebut dapat diperoleh informasi bahwa kualitas media monopoli tematik berbasis *QR Code* yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran tematik integratif kelas IV SD. Dengan demikian, media monopoli tematik berbasis *QR Code* dapat diimplementasikan sesuai tujuan yang hendak dicapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dapat disimpulkan berikut ini (1) Telah dapat dikembangkan media monopoli tematik

berbasis *QR Code* untuk pembelajaran tematik-integratif dengan tema “Organ Gerak Hewan dan Tumbuhan” yang layak untuk siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru SD, seluruh aspek monopoli tematik berbasis *QR Code* yang meliputi aspek desain dan warna, aspek tampilan menyeluruh, aspek kelayakan materi, aspek keakuratan materi, aspek kemutakhiran materi, aspek kebahasaan, serta aspek karakter, memperoleh penilaian “Sangat baik”. Hal tersebut membuktikan bahwa produk pengembangan berupa media monopoli tematik berbasis *QR Code* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Anggani, Sudono. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan; Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hasan, Iqsan. 2008. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Solekhaq. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada tema “tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV SD N Babarsari*. Yogyakarta: Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Zahro, Faimatuz. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD N Lempunyang 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.