

Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar

Mohamad Fatih ⁽¹⁾, Cindya Alfi ⁽²⁾

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹ fatih.azix@gmail.com, mohamad.fatih.unublitar@gmail.com

² cindyalfi22@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran monopoli karakter berbasis simulasi dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kecerdasan sosioemosi siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan 4D, dengan meniadakan fase desiminasi. Pada fase validasi produk dilakukan 3 validator, ahli materi, media, dan bahasa. Sementara keefektifan dan kepraktisan di respon oleh guru dan siswa pada fase uji coba lapangan. Instrument yang digunakan (1) Angket, (2) Lember Observasi (3) Panduan Wawancara (4) tes. Hasil penelitian menunjukkan pada media monopoli karakter berbasis memenuhi kriteria “valid” dan efektif serta praktis.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada: 28-01-2021

Disetujui pada: 28-01-2021

Dipublikasikan pada: 31-01-2021

Kata Kunci:

Monopoli Karakter, Simulasi, Sosioemosi

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315

PENDAHULUAN

Suatu pembelajaran tidak terlepas dari komponennya. Salah satu komponen pembelajaran antara lain media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan baik berupa informasi dan pengetahuan kepada siswa. Informasi atau pengetahuan yang diterima siswa akan lebih mudah dan diterima serta diserap jika media pembelajaran memiliki kevalidan, kelayakan, keefektifan, kemenarikan yang tinggi

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan bulan Juli – Agustus 2019 di sekolah dasar di SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar, SDN Bendogerit 1 Kota Blitar dan SDN Pakunden 2 Kota Blitar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru sekolah dasar di Kota Blitar ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran, antara lain (a) cepatnya hilangnya konsentrasi siswa, (b) kegiatan pembelajaran kurang efektif karena siswa merasa bosan dan berdampak mengganggu teman yang lain dalam kelas. (c) tugas yang diberikan guru tidak terselesaikan dengan baik. Metode pembelajaran dilakukan menggunakan ceramah yang bersifat satu arah. Kondisi tersebut mengakibatkan tingkat kejenuhan tinggi dan motivasi belajar rendah. Hal tersebut terbukti hasil belajar dibawah rata-rata 70.

Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media yang serba terbatas. Keterbatasan media ini menjadikan proses pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri menjadi kurang menarik. Sumber belajar berupa buku yang digunakan membuat siswa jenuh dan proses pembelajaran kurang menyenangkan. Selain itu, media yang digunakan konvensional seperti papan dan gambar yang ada dibuku pelajaran.

Selanjutnya memperhatikan karakteristik peserta didik tingkat dasar yang belajar sambil bermain, peneliti berupaya meningkatkan kecerdasan sosioemosi siswa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli karakter berbasis permainan simulasi. *Udin (2008:3)* berpendapat pengalaman siswa secara langsung dengan melibatkan diri

setiap proses pembelajaran akan berdampak kebermaknaan pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang dapat digunakan siswa langsung akan memberikan pengalaman secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, media belajar yang efektif pada proses pembelajaran diperlukan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Sesuai dengan penelitian Vebrianto, R dan Osman, K (2011) berkaitan tentang *the effect of multiple media instruction in improving students sains process skill and achievement*. Tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satu media yang digunakan dapat merangsang perhatian dan minat serta pikiran dan perasaan siswa, (Mohamad Fatih, 2019) (Mohamad Fatih, 2020)

Media monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media monopoli melalui konsep permainan. Permainan monopoli dipilih karena relative digemari dan mudah dalam penggunaannya, *Raharjo (2012)*. Konsep simulasi permainan monopoli yang dikembangkan mengukur seberapa peningkatan kecerdasan emosi siswa.

Konsep pengembangan media monopoli diadopsi dari permainan monopoli secara umum dan hasil pengembangan penelitian (Susanto & Prastiwi, 2012) dengan modifikasi peraturan dan menambahkan pertanyaan melalui kartu karakter yang telah disediakan. Selama pengembangan dan penggunaan media monopoli di sisipkan nilai karakter.

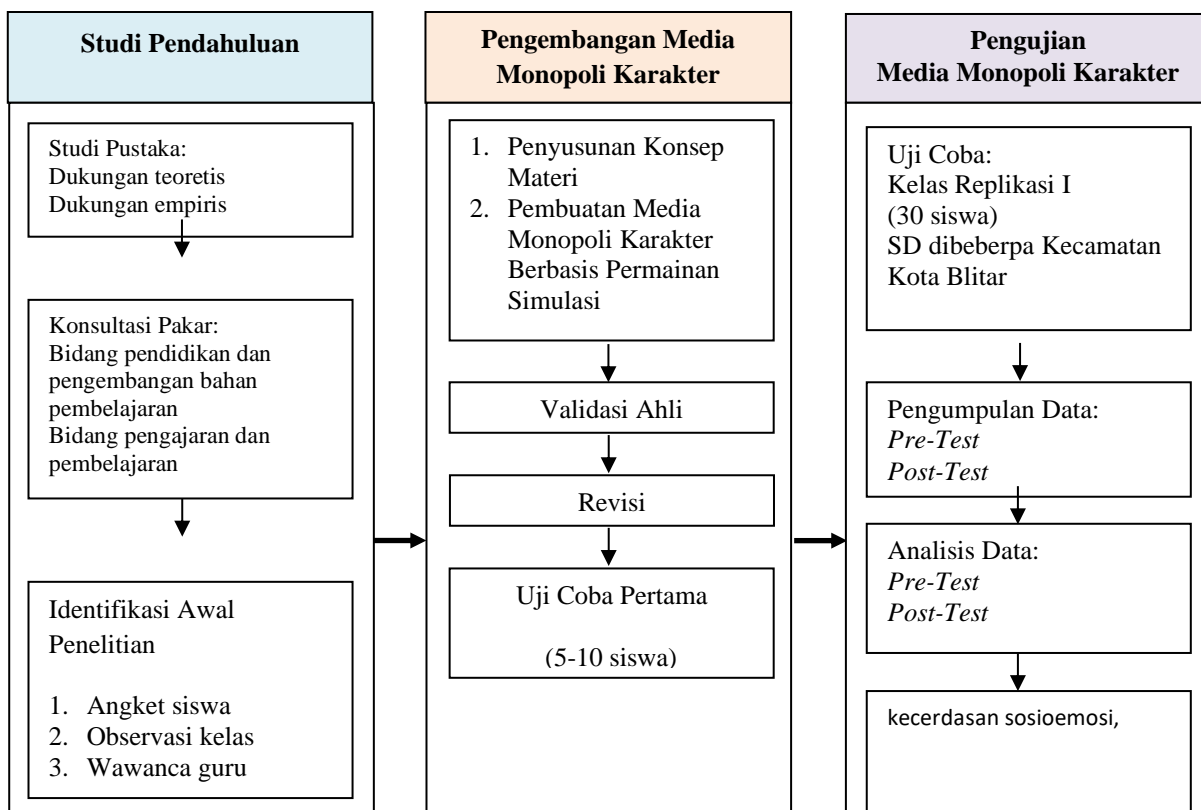
Media monopoli yang dikembangkan memuat nilai karakter moral jujur, tanggung jawab, kemandirian, saling menghargai, disiplin, sportivitas. Melalui penggunaan media pembelajaran monopoli karakter berbasis permainan simulasi, peneliti berharap dapat meningkatkan kecerdasan sosioemosi yang meliputi motivasi siswa, ketekunan siswa, rendah hati, keramahan siswa, kesetiakawanan siswa, kemampuan memecahkan masalah, mengungkan dan memahami perasaan orang lain. empati, konsentrasi dan *critical thinking*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (*Purwanto (2007:56)*) ketertarikan siswa akan menumbuhkan perhatian dan minat untuk lebih dari sekedar mengetahui.

METODE

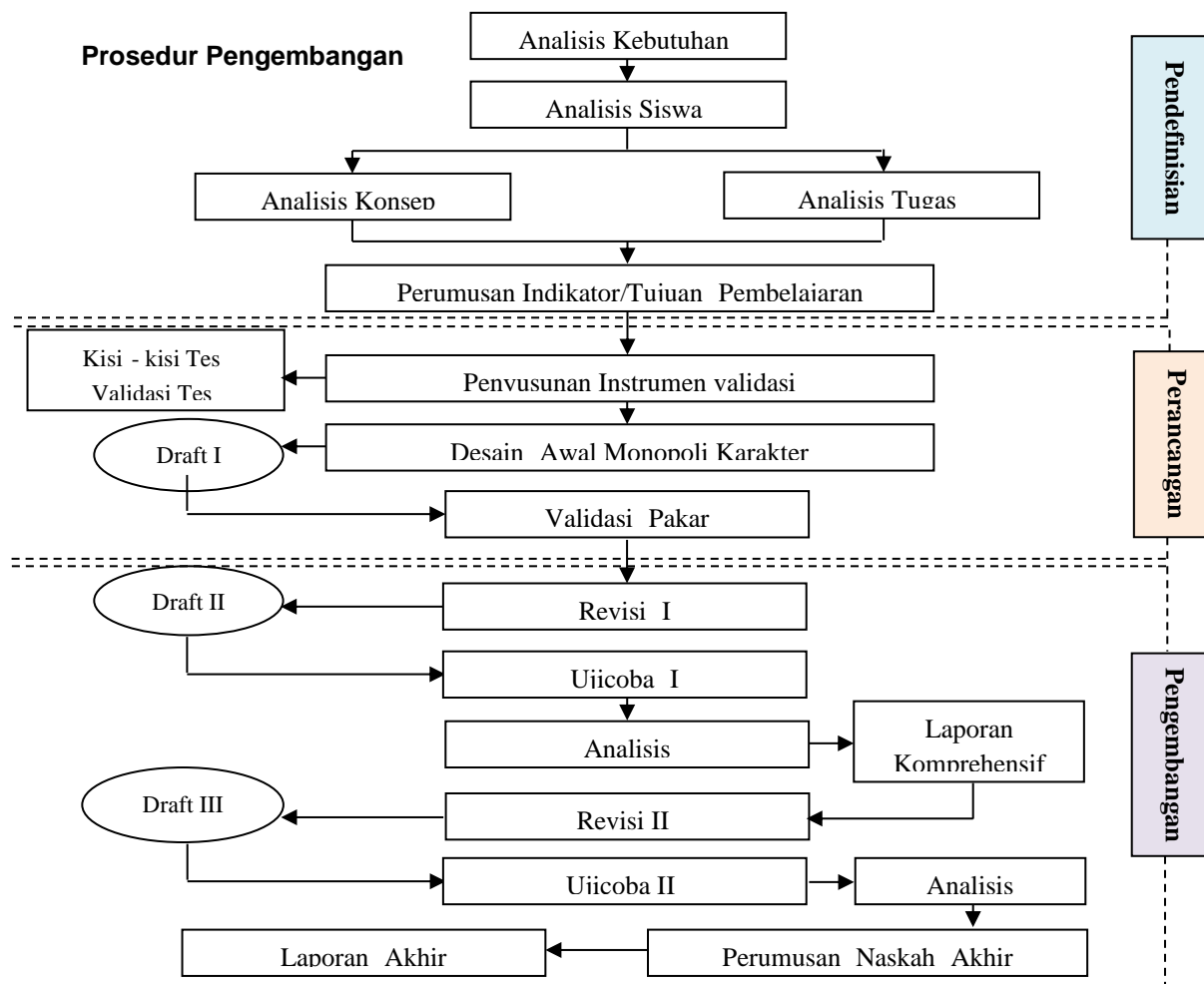
Model Pengembangan

Penelitian pengembangan monopoli karakter berbasis simulasi ini menggunakan model pengembangan model *research and development* (R&D). *Sugiono (2009)* model *research and development* digunakan untuk mengasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut saat digunakan. Selain keefektifan penelitian ini juga menguji kepratisan.

Model *research and development* yang digunakan merupakan pengembangan dari Thiagarajan 4 D. Mengingat penelitian dibidang pendidikan, model *research and development* digunakan menguji dan mengembangkan sumber, bahan ajar, dan media pembelajaran, *Sukmadinata (2005)*. Model *Research and development* dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap penelitian yaitu studi pendahuluan, pengembangan media pembelajaran monopoli karakter berbasis permainan simulasi dan pengujian media pembelajaran monopoli karakter berbasis permainan simulasi seperti yang terlihat pada Gambar 3.1



Gambar.3.1 Penelitian *Research and Development (R&D)* Thiagarajan, S. 1974



Gambar 3.2. Reduksi Model Pengembangan media pembelajaran monopoli karakter berbasis permainan simulasi diadaptasi dari Thiagarajan, S.,(1974)

Prosedur pengembangan media monopoli karakter berbasis permainan simulasi untuk megembangkan kecerdasan sosioemosi untuk siswa kelas 4, 5 SD Negeri di Blitar menggunakan 4D yang terdiri dari empat tahap antara lain, pendefinisian (*define*) perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*desiminate*). Bagan tahap pengemabangan dapat dilihat di atas.

3.2.1 Tahap Pendefinisian (Define)

Pendefinisian merupakan tahap awal dari pengembangan media monopoli karakter berbasis permainan simulasi. Pada tahap ini dilakukan unutup menentukan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Pada hap ini dilakukan beberapa analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep / materi dan perumusan indikator serta tujuan pembelajaran,

3.2.2 Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli berbasis simulasi dalam mengembgakan dan meingkatkan kecerdasan kemampuan sosioemosi anak yang akan di implementasikan pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini meliputi penyusunan instrument penelitian validasi dan respon siswa dan guru, serta produk monopoli karakter. Instrument validator terdiri dari instrument validator ahli materi, media dan bahasa. Sementara produk monopoli dimodifikasi dengan nilai karakter dan permainan simulasi.

3.2.3 Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan meliputi uji coba produk berupa monopoli karakter berbasis permainan simulasi. Kemudian dianalisa terkait kekurangan dan kelebihan serta hal apa saja yang perlu diperbaiki. Setelah itu direvisi sesuai saran masukan responden baik dari pengguna atau peneliti guna mengasilkan produk media monopoli karakter berbasis simulasi yang dapat meningkatkan kecerdasan sosioemosi. Media monopoli karakter berbasis permainan simulasi di uji cobakan menggunakan desain *one grup pre test posttes design* dengan Rumus

$$PP = P1 \times P2$$

Keterangan :

P_1 = *Pre-test*, Sosioemosi sebelum perlakuan.

P_2 = *Post-test*, Sosioemosi sesudah perlakuan.

X = Perlakuan dengan media monopoli karakter berbasis permainan

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media monopoli karakter berbasis permainan simulasi adalah sebagai berikut.

Table 3.1 Kriteria Tingkat Validitas Media (Arikunto, 2006:274)

Kategori	Presentase (%)	Tingkat Validitas	Ekuivalen
A	85-100	Valid	Layak
B	60-84	Cukup Valid	CukupLayak
C	40-59	Kurang Valid	KurangLayak
D	0-39	Tidak Valid	TidakLayak

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Pada hasil pelaksanaan penelitian terdapat tahapan meliputi tahap validasi, uji coba terbatas dan uji coba lapangan kelompok kecil serta revisi produk yang perlu dinalisa lebih lanjut untuk mendapatkan simpulan penelitian. Adapun hasil analisa sebagai berikut.

Validasi Materi

Pada validasi materi sudah dinyatakan valid oleh ahli materi yaitu oleh ibu Cindya Alfi. M,Pd tetapi mempunyai saran yang kemudian harus direvisi yang meliputi penilaian aspek isi dan aspek materi. Saran perbaikan dari validator materi diantaranya (1) Sesuaikan indikator dengan KKO dan tujuan pembelajaran. (2) Gunakan penomoran 1,2,3 dan seterusnya pada tujuan pembelajaran. (3) Lengkapi kekurangan lampiran pada RPP.

Berdasarkan perhitungan yang telah yang telah dilakukan dari segi materi, kevalidan media monopoli karakter sebesar skor 68 dengan rata-rata 47,36 yang jika diterpresentasikan hasilnya 96% dan dinyatakan valid menurut *Riduwan (2014)*. Media monopoli karakter ini dinyatakan layak uji coba lapangan dengan revisi materi sesuai arahan dari validator materi.

Penilaian materi dengan menggunakan skala penilaian 1= Tidak Baik, 2= Kurang Baik, 3= Cukup Baik, 4= Baik, 5 = Sangat Baik. Hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Penilaian Validasi Materi

No	Aspek	No	Diskriptor	Skor				
				1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					√
		2	Kesesuaian materi dengan tujuan & Indikator					√
		3	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa 4,5				√	
2	Minat siswa dengan materi	4	Peminatan siswa dengan materi pembelajaran				√	
3	Motivasi belajar	5	Materi menumbuhkan motivasi belajar					√
4	Aktualitas	6	Materi aktual yang disajikan					√
5	Kelengkapan dan kualitas	7	Materi diajarkan lengkap sesuai KI KD Indikator				√	
		8	Materi disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				√	
6	Kedalaman soal	9	Kecakupan kedalam materi ajar				√	
7	Sistematis	10	Pengemasan materi tersusun sistematis				√	
8	Kejelasan	11	Kejelasan materi dari segi konten dan bahasa				√	
9	Kemudahan dipahami	12	Kemudahan pemahaman materi					√
10	Ketepatan evaluasi	13	Kesesuaian evaluasi terhadap tujuan indikator					√
		14	Memberikan evaluasi kognitif, afektif, psikomotor					√
11	Pemberian umpan balik	15	Materi yang diberikan terdapat umpan balik siswa					√
			Jumlah Skor	68				

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (*Romi Satria Wahono, 2006*)

Validasi Media

Pada validasi media produk media monopoli karakter berbasis permainan simulasi sudah dinyatakan valid oleh validator media yaitu ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd, validasi dilakukan pada tgl 24 Juni 2020 meliputi penilaian aspek komunikasi visual dan rekayasa media yang berisi tentang kepraktisan produk, kelayakan produk, kesesuaian produk dengan materi. Setelah divalidasi media monopoli karakter ini mendapatkan skor 81 dengan rata-rata 4,64` dengan presentasi 87 % dan dinyatakan layak menurut *Riduwan (2014)* untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai arahan. Saran dari validator media untuk merevisi media monopoli karakter.

Saran dari validator media untuk merevisi media monopoli karakter sebagai berikut, (1) Kombinasikan warna background dengan warna petak monopoli yang sesuai, supaya tidak rancu. (2) Beri warna yang lebih kuat pada petak monopoli supaya petaknya lebih menonjol. (3) Berikan contoh gambar kendaraan yang bervariasi pada petak. (4) Cari gambar – gambar transportasi yang satu karakter. (5) Stiker jempol keatas dan yang bawah itu cari yang senada atau satu karakter. (6) Gambar petak monopoli harus sama dengan gambar pada buku petunjuk

Penilaian media monopoli karakter menggunakan skala penilaian 1= tidak baik, 2=kurang baik, 3=cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat sebagai berikut

No	Aspek	No	Diskriptor	Skor				
				1	2	3	4	5
Komunikasi Visual								
1	Tampilan Desain	1	Tampilan desain meningkatkan pemahaman					√
2	Tampilan Gambar	2	Tampilan gambar sesuai dengan perkembangan siswa					√
3	Tampilan & kombinasi Warna	3	Tampilan & kombinasi warna yang sesuai dan menarik				√	
4	Tata letak Gambar	4	Tata letak gambar sesuai dengan keruangan media				√	
5	Tipografi (huruf & susunan)	5	Tipografi (huruf & susunan) media					√
6	Komunikatif	6	Komunikatif					√
7	Kreatif & Inovatif	7	Dapat meningkatkan kreatif dan inovatif				√	
8	Kejelasan petunjuk media	8	Kejelasan petunjuk media terhadap penggunaan				√	
9	Kemenarikan media	9	Kemenarikan media terhadap belajar siswa				√	
Rekayasa Media								
10	Keefektifan dan keefisienan	10	Keefektifan media saat digunakan					√
11		11	Keefisienan media saat digunakan					√
12	Reliabilitas	12	Media bisa digunakan berulang dengan siswa berbeda					√
13	Maintainable	13	Media sangat mudah dibenahi jika terjadi kerusakan					√
14	Usabilitas	14	Media				√	
15	Reusabilitas	15	Media				√	
16	Ketepatan memilih media	16	Media diajarkan tepat sesuai KI KD Indikator					√
17		17	Media disajikan sesuai materi & kebenaran keilmuan					√
18	Dokumentasi	18	Media dapat didokumentasikan					√
Jumlah Skor				81				

Tabel 2. Penilaian Validasi Media

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006)

Validasi Bahasa

Pada validasi bahasa produk pengembangan media monopoli karakter sudah dinyatakan valid oleh Vaidator bahasa. Validasi dilakukan pada tanggal 3 Juli 2020 oleh ibu Isna Khuni Mu'alimah, M.Pd, dengan satu kali validasi dan beberapa revisi untuk perbaikan bahasa pada buku petunjuk media monopoli karakter.

Berdasar validasi bahasa ini media monopoli karakter mnedaptkan skor 48 dengan rata-rata 4,4 dengan presentase 88% sehingga media ini dikategorikan layak untuk diuji cobakan menurut Riduwan (2014) dengan revisi sesuai arahan.

Saran dari validator bahasa adalah sebagai berikut:, (1)Tambahkan pemetaan indikator pada buku petunjuk, (2) Tambahkan penilaian pembelajaran, (3) Tidak perlu saran dan kesimpulan pada buku petunjuk.

Penilaian bahasa menggunakan skala penilaian 1= tidak baik, 2= kurang baik, 3= cukup baik, 4= baik, 5 = sangat baik. Hasil penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	No	Diskriptor	Skor				
				1	2	3	4	5
1	Kesesesuaian bahasa	1	Kesesuaian bahasa dengan KI, KD					√
		2	Kesesuaian bahasa dengan tujuan & Indikator					√
		3	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa 4,5					√
2	Lugas & Jelas	4	Kalimat yang digunakan jelas & lugas				√	
3	Komunikatif	5	Bahasa yang digunakan komunikatif					√
4	Dialogis dan Interaktif	6	Bahasa yang digunakan Dialogis dan Interaktif					√

No	Aspek	No	Diskriptor	Skor				
				1	2	3	4	5
5	Keruntutan dan keterpaduan	7	Kalimat yang digunakan runtut dan padu					√
6	Penggunaan Istilah, simbol, ikon	8	Istilah, symbol yang digunakan sesuai kaidah bahasa					√
6	Kesesuaian ejaan & tanda baca	9	Ejaan & tanda baca sesuai dengan EBI					√
7	Kesesuaian perkembangan siswa	10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter siswa				√	
Jumlah Skor				48				

Validasi Sosioemosi

Produk media monopoli karakter berbasis simulasi pada kecerdasan sosioemosi sudah dinyatakan valid oleh validator Psikologi yaitu ibu Vindi Wahyu Novitasasi M.Psi, validasi dilakukan pada tanggal 10 Juli 2020 meliputi penilaian aspek mengenal emosi, mengelola emosi, dan mengenali emosi orang lain serta karakter siswa. Setelah divalidasi media monopoli karakter ini mendapatkan skor 76 dengan rata-rata 3,64` dengan presentasi 84% dan dinyatakan layak menurut Riduwan (2014) untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai arahan.

Saran dari validator media untuk merevisi media monopoli karakter sebagai berikut, (1) Pada aspek mengenali emosi lebih ditekankan pada konsep emosi dan konsep diri. (2) Pada aspek mengelola emosi perlu ditambahkan pengendalian emosi diri. (3) Pada aspek mengelola emosi perlu ditambahkan konsep mengenali emosi diri. (4) Pada aspek karakter perlu memperhatikan Perpres nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Penilaian kecerdasan sosioemosi menggunakan skala penilaian 1= tidak baik, 2=kurang baik, 3= cukup baik, dan 4 = baik, serta 5 = sangat baik. Hasil penilaian dari ahli psikologi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. Aspek Penilaian Kecerdasan Sosioemosi dan Karakter

No	Aspek	Indikator	No	Skor				
				1	2	3	4	5
Sosioemosi & Karakter								
1	Mengenali Emosi	Memahami perasaan diri	1				√	
2		Mengungkapkan perasaan diri	2				√	
3		Kemampuan menyesuaikan diri	3					√
4	Mengelola Emosi	Motivasi diri	4,5				√	
5		Mengendalikan amarah	6				√	
6		Kemampuan memecahkan masalah antar pribadi	7,8				√	
7	Mengenal Emosi Orang Lain	Empati / Memahami perasaan orang lain	9					√
8		Simpaty / Menaruh belas kasihan	10					√
9	Karakter	Sikap menghormati	11					√
10		Sikap Sabar	12				√	
11		Sikap Tekun	13				√	
12		Sikap Disiplin	14					√
13		Sikap Mandiri	15					√
14		Sikap Jujur	16					√
15		Sikap Sportivitas	17,18					√
16		Berfikir Kritis	19.20				√	
Jumlah Skor				72				

Uji Coba dan Analisis Data

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dengan media monopoli karakter ini dilakukan pada tanggal 30 Juli 2020. Uji coba dilaksanakan di SDN Bendogerit 1, SDN Kepanjenkidul 2, SDN

Pakunden 2. Uji coba terbatas tidak jauh berbeda dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 15-20 siswa.

Uji coba dengan media monopoli karakter ini berbeda dengan uji coba yang lain, karena pembelajaran siswa yang berlangsung secara daring karena dampak dari adanya pandemi covid 19, sehingga siswa mengikuti uji coba lapangan ini dengan protokol kesehatan Covid19 menggunakan masker, cuci tangan dengan handsanitizer dan tidak menggunakan seragam sekolah.

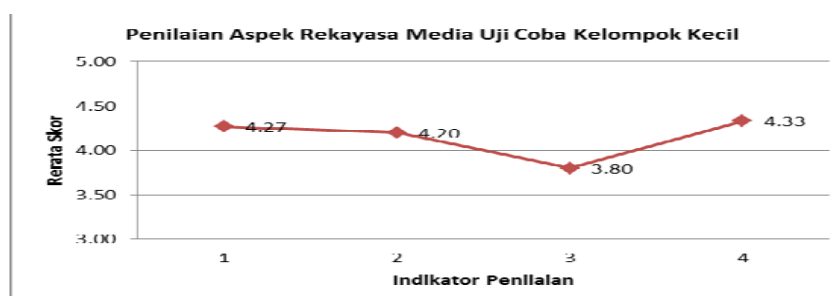
Uji coba kelompok terbatas ini dilakukan untuk meminimalkan adanya kesalahan sebelum mengadakan uji coba berikutnya. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa didapatkan hasil yang baik, dengan respon dan hasil belajar siswa yang positif. Siswa menyatakan senang belajar dengan media monopoli karakter ini karena permainan yang menyenangkan, alat dan petak yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba berikutnya uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 15 siswa secara heterogen. Dari 15 siswa tersebut memiliki kemampuan yang berbeda. Pemilihan siswa terdiri dari tiga kelompok, lima siswa berkemampuan tinggi, lima siswa berkemampuan sedang dan lima siswa berkemampuan rendah. Pada uji coba kelompok kecil ini mempunyai tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media monopoli karakter. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat sebagai berikut.

No	Uraian Pernyataan	Skor	Kriteria
1	Kemudahan Pengelolaan Media	4, 27	Sangat Baik
2	Kemudahan Penggunaan Media	4, 20	Sangat Baik
3	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	3, 80	Baik
4	Variasi Alat Permainan Media	4, 33	Sangat Baik
	Rerata Skor	4, 15	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, rerata skor penilaian rekayasa media pada uji coba diperoleh nilai 4, 15. Selanjutnya jika merujuk pada pedoman konversi rerata skor ke dalam lima kategori kriteria memperoleh "A" kategori rekayasa media "Sangat Baik". Adapun sajian bentuk diagram sebagai berikut.



Berdasarkan diagram di atas, pada uji coba kelompok kecil rekayasa media terdapat indikator tertinggi yaitu variasi alat dan permainan media mendapat skor 4, 33. Satu indikator terendah dengan indikator kejelasan penggunaan petunjuk media mendapat skor terendah yaitu 3,80.

Hasil uji coba kelompok kecil terdapat beberapa yang ditemukan, diantaranya antusias siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran monopoli karakter dan hasil belajar yang mereka dapatkan juga lebih meningkat, hal ini dikarenakan siswa jarang menggunakan media didalam pembelajaran, sehingga dengan alat dan cara bermain media monopoli karakter yang menarik dan dengan bahasa sederhana, siswa kelas 4 dan 5 SDN Bendogerit 1, SDN Kepanjenkidul 2, SDN Pakunden 2 lebih semangat belajar, dan siswa pada akhirnya dapat memahami materi dengan baik.

Tabel 4.8. Tabel Jawaban Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Rekap Skor	Kriteria
1	Pembelajaran menggunakan media yang menarik	85%	
2	Media monopoli karakter meningkatkan minat belajar siswa	75%	
3	Materi ada media monopoli karakter mudah di fahami	89%	
4	Penggunaan media monopoli karakter mudah di aplikasikan	87%	
5	Penggunaan monopoli karakter meningkatkan daya konsentrasi	85%	
6	Media monopoli karakter membuat siswa berfikir kritis	86%	
7	Gambar dan alat pada media monopoli karakter cukup menarik	95%	
8	Kuisisioner pada media monopoli karakter mudah di fahami	90%	
9	Saya kurang tertarik belajar dengan media monopoli karakter	10%	
10	Saya kurang memahami materi pada media monopoli karakter	10%	

Revisi Hasil Produk Pengembangan

Hasil produk pengembangan yang diperoleh dari hasil analisa data kuantitatif, pengembangan media pembelajaran monopoli karakter berbasis simulasi memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Hal tersebut menjadi produk tidak perlu direvisi. Pada data kualitatif aspek observasi atau pengamatan memiliki saran, masukan perbaikan pengembangan.

Saran Ahli Materi diantaranya (1) Sesuaikan indikator dengan KKO dan tujuan pembelajaran, (2) Gunakan penomoran 1,2,3 dan seterusnya pada tujuan pembelajaran. (3) Lengkapi kekurangan lampiran pada RPP (4) Tambahkan soal evaluasi diakhir pembelajaran.

Saran Ahli Media antara lain (1) Kombinasikan warna background dengan warna petak monopoli karakter yang sesuai, supaya tidak rancu. (2) Beri warna yang lebih kuat pada petak monopoli karakter supaya petaknya lebih menonjol. (3) Berikan contoh gambar kendaraan yang bervariasi pada petak monopoli karakter. (4) Cari gambar – gambar transportasi yang satu karakter. (5) Stiker jempol keatas dan yang bawah itu cari yang senada atau satu karakter. (6) Gambar petak monopoli karakter harus sama dengan gambar pada buku petunjuk.

Saran Ahli Bahasa sebagai berikut, (1) Tambahkan pemetaan indikator pada buku petunjuk. (2) Tambahkan penilaian pembelajaran. (3) Tidak perlu saran dan kesimpulan pada buku petunjuk.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pengembangan media monopoli karakter berbasis permainan simulasi sebagai upaya peningkatan kecerdasan sosioemosi diperoleh tingkat kevalidan sangat baik. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dari segi materi, kevalidan media monopoli karakter sebesar skor 86 dengan rata-rata 4,736 yang jika diinterpretasikan hasilnya 96% dan dinyatakan valid. Berdasarkan perolehan hasil skor dari ahli design monopoli karakter berbasis simulasi sangat valid digunakan pada siswa kelas 4, 5 di SD Kota Blitar

Sementara hasil validasi ahli media tentang monopoli karakter berbasis permainan simulasi, meliputi penilaian aspek komunikasi visual dan rekayasa media yang berisi tentang kepraktisan produk, kelayakan produk, kesesuaian produk dengan materi. Setelah divalidasi media monopoli karakter ini mendapatkan skor 81 dengan rata-rata 4,64 dengan presentasi 94%. Berdasarkan perolehan hasil skor dari ahli design monopoli karakter berbasis permainan simulasi sangat valid digunakan pada siswa kelas 4 dan 5 di SD Kota Blitar.

Hasil validasi berikutnya dari ahli bahasa dengan satu kali validasi dan beberapa revisi untuk perbaikan bahasa pada buku petunjuk media monopoli karakter. Berdasarkan validasi bahasa ini media monopoli karakter mendapatkan skor 48 dengan

rata-rata 4,6 dengan presentase 92% sehingga media ini dikategorikan layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas 4, 5 di SD Kota Blitar.

Berdasarkan hasil validasi ahli psikologi / konseling monopoli karakter berbasis permainan simulasi meliputi penilaian aspek mengenal emosi, mengelola emosi, dan mengenali emosi orang lain serta karakter siswa. Setelah divalidasi media monopoli karakter ini mendapatkan skor 84 dengan rata-rata 4,5` dengan presentasi 84% dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas 4, 5 di SD Kota Blitar.

Pada Uji coba terbatas dengan media monopoli karakter ini berbeda dengan uji coba yang lain, karena pembelajaran siswa yang berlangsung secara daring karena dampak dari adanya pandemi covid 19, sehingga siswa mengikuti uji coba lapangan ini dengan protokol kesehatan Covid19 menggunakan masker, cuci tangan dengan handsanitizer dan tidak menggunakan seragam sekolah. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa didapatkan hasil 94%, dengan respon dan hasil belajar siswa yang positif. Siswa menyatakan senang belajar dengan media monopoli karakter ini karena permainan yang menyenangkan, alat dan petak yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami (M Fatih, 2020).

Tingkat kevalidan dan Keefektifan serta Kepraktisan produk monopoli karakter berbasis permainan simulasi pada tahap uji coba sebagai berikut, 4,88; 4,82 dan 4,84. Hal tersebut memenuhi kriteria tinggi dalam kevalidan, keefektifan dan kepraktisan pada keterlaksanaan penggunaan media monopoli karakter berbasis permainan simulasi. Hal tersebut diperkuat pendapat *Wina Sanjaya (2010)* menyatakan pertimbangan pemilihan dan penggunaan alat bantu media bahan pembelajaran akan mempengaruhi komunikasi secara intensif antara pemberi pesan dan penerima pesan yang berupa informasi pengetahuan.

Perolehan skor hasil rekayasa media pada saat uji coba kelompok kecil diperoleh 4,15. Berdasarkan tabel pedoman konversi rerata skor hasil penilaian siswa terhadap aspek rekayasa media terhadap keefektifan dan kepraktisan termasuk kategori “ Efektif dan Praktis” mendapat nilai “A”. Indikator yang terdapat pada pedoman skor antara lain, kemudahan penggunaan, ketepatan pemahaman, dan kecepatan penggunaan dan waktu penggunaan.

Penilaian tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam langkah selanjutnya termasuk pada keputusan revisi. Pada keputusan peneliti tidak melakukan langkah revisi produk karena media monopoli karakter berbasis simulasi telah praktis untuk digunakan. Keterlaksanaan penggunaan monopoli karakter berbasis simulasi mendapatkan kepraktisan sangat mendukung peningkatan penyampaian materi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat *Fatih, (2020)* media yang mudah digunakan dalam menyampaikan informasi pengetahuan dapat mempengaruhi pemahaman siswa. Dampak kepraktisan media monopoli karakter berbasis permainan simulasi akan mempengaruhi peningkatan kecerdasan sosioemosi.

KESIMPULAN

Peneliti mengembangkan media monopoli karakter ini, sebagai solusi dari masalah yang ditemukan pada kelas 4 dan 5 SDN Bendogerit 1, SDN Kepanjenkidul 2, SDN Pakunden 2 yaitu terbatasnya media pembelajaran pada kelas 4, 5 SD yang disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas pada lembaga tersebut.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dari segi materi, kevalidan media monopoli karakter sebesar skor 72 dengan rata-rata 4,76 yang jika diinterpretasikan hasilnya 96% dan dinyatakan valid. Media monopoli karakter ini dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai arahan dari validator materi.

Berdasarkan analisa validasi produk media monopoli karakter berbasis permainan simulasi sudah dinyatakan valid dengan penilaian aspek komunikasi visual dan rekayasa media yang berisi tentang kepraktisan produk, kelayakan produk, kesesuaian produk dengan materi. Setelah divalidasi media monopoli karakter ini mendapatkan skor 85 dengan rata-rata 4,84` dengan presentasi 96 %.

Berdasarkan validasi bahasa ini media monopoli karakter berbasis simulasi mendapatkan skor 48 dengan rata-rata 4,6 dengan presentase 92% sehingga media ini dikategorikan layak untuk diuji cobakan menurut *Riduwan (2014)* dengan revisi sesuai arahan.

Berdasarkan validasi kecerdasan sosioemosi mengenal emosi, mengelola emosi, dan mengenali emosi orang lain serta karakter siswa. Setelah divalidasi media monopoli karakter ini mendapatkan skor 84 dengan rata-rata 4,5` dengan presentasi 86% dan dinyatakan layak .

Uji coba kelompok terbatas ini dilakukan untuk meminimalkan adanya kesalahan sebelum mengadakan uji coba berikutnya. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa didapatkan hasil yang baik ,dengan respon dan hasil belajar siswa yang positif. Siswa menyatakan senang belajar dengan media monopoli karakter ini karena permainan yang menyenangkan, alat dan petak yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami.

Penilaian aspek rekayasa media pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor sebesar 4,15. Berdasarkan tabel pedoman konversi rerata skor ke dalam nilai lima kategori, hasil penilaian siswa terhadap aspek rekayasa media mendapat nilai "A" yang termasuk kategori "Sangat Baik".

Media monopoli karakter berbasis simulias ini juga memiliki kelebihan diantaranya mengenalkan kembali permainan tradisional, meminimalisir siswa dari bermain *gated*, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, selain itu media monopoli karakter ini juga memiliki kelemahan seperti,membutuhkan halaman yang luas, dan perlu penjelasan cara bermain yang jelas, karena permainan monopoli karakter jarang dikenal oleh siswa sekarang ini.

SARAN

Saran pemanfaatan hasil produk pengembangan yang berupa media monopoli karakter ini dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan /mentransfer materi pembelajaran kepada para siswa kelas 4, 5 atau 6 SDN Beondogerit 1, SDN Kepanjenkidul 2, SDN Pakunden 2 Kota Blitar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara maksimal. Secara praktis pengembangan media monopoli karakter berbasis simulasi ini diharapkan dapat bermanfaat.

Bagi guru, (1) guru dapat menguasai siswa dan membuat siswa lebih fokus dalam pembelajarannya, (2) guru lebih mudah melakukan pembelajaran dan dapat menggunakan media monopoli karakter berbasis simulasi ini untuk mengetahui hasil belajar siswa. Bagi siswa, 1) Siswa bisa lebih semangat dalam belajar karena tertarik pada media monopoli karakter berbasis simulasi. (2) Siswa dapat memahami materi dengan baik,dan mendapatkan pengalaman belajar dengan media monopoli karakter. (3) Siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Bagi peneliti (1) mempraktekkan ilmu yang sudah dipelajari peneliti sebelumnya, (2) menambah pengetahuan bagi peneliti, (3) Menambah pengalaman peneliti dalam observasi langsung kelapangan

DAFTAR RUJUKAN

- Arif Susanto, Raharjo, Muji Sri Prastiwi. (2012). *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. Jurnal Pendidikan Biologi, Agustus ,Vol.1 No.1), h.1.
- Borg, M; Key concepts in ELT. (2001). *Teachers' beliefs, ELT Journal*. April, Volume 55, Issue 2, Pages 186–188.
- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implemantasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Journal.Unublitar.Ac.Id*, 4(3), 205.
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/277
- Fatih, Mohamad. (2019). Peningkatan Membaca Pemahaman melalui Strategi Direct Reading Thingking Activities (DRTA) Siswa Kelas VA SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *JURNAL PENDIDIKAN: Riset Dan Konseptual*, 3(1), 28–34.
- Fatih, Mohamad. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis

- Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar).
BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual, 5. <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Prastowo. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto, M. Ngalim. (2007). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria penilaian media pembelajaran*
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaianmedia-pembelajaran/> diakses tanggal 25 April 2020 pukul 12:16
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukmadinata, Syaodih Nana, (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosda Karya
- Thiagarajan, S, Semmuel, D. S and Semmel, M.I. (1974). *Instructional Develepment for Training Teacher of ExceptionalV Children. A Source Book Bloomington Center for Innovation on Teaching The Handicapped*. Indiana: Indiana University.
- Udin, S. Winaputra. (2008). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Karya
- Vebrianto, R., & Osman. K. (2011). The effect of multiple media instruction in improving students' science process skill and achievement. *sciencedirect. Procedia Social and Behavioral Sciences* 15 346–350
- Wina Sanjaya. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.