

MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA EDUKASI PANGAN SUMBER PROTEIN BAGI ANAK

Alfrida Aisyah Masyhudi ^{1*}, Choirul Anna Nur Afifah ²

¹S-1 Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60231
alfridamasyhudi@mhs.unesa.ac.id

²Dosen Program Studi Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60231
choirulanna@unesa.ac.id

Abstract

Integrative thematic learning required teacher to ably create an atmosphere of active and innovative learning. The study aimed to design Monopoly of Protein Sources as a learning media for elementary school students grade IV on the theme 'My Food is Healthy and Nutritious', reveal the effectiveness of the media and its influences to cognitive and affective skills, and portray students' responses to the developed media. The media was developed using ADDIE model. Data were collected using observation, written test, and questionnaire. The obtained data were analyzed using descriptive quantitative approach by the use of t-test. The study was conducted in MI Sabilil Khair Glagaharum, Porong, Sidoarjo. The results showed that the developed media including the materials and the learning tools got a very good result. There was an increase in students' cognitive skill with an average score obtained 84 while the affective skill gained a value of 88.25% included in a very good category. Another result portrayed that 88.25% of students' responses was in a very good category.

Keywords: *Thematic learning, development, monopoly, learning media, protein source*

Abstrak

Pembelajaran tematik integratif menuntut guru mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) merancang media permainan "Monopoli Sumber Pangan Protein" sebagai sumber belajar bagi siswa SD kelas IV pada tema "Makananku Sehat dan Bergizi"; (2) mengetahui keefektifan media serta pengaruh aspek kognitif, afektif; dan (3) mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan yang dikembangkan. Pengembangan media monopoli menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Pengumpulan data menggunakan observasi, tes tulis dan angket. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Teknik analisis data menggunakan uji beda T-test. Obyek penelitian adalah siswa MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media "Permainan Monopoli Sumber Pangan Protein" meliputi media permainan, materi yang disajikan, dan perangkat pembelajaran secara keseluruhan memperoleh hasil sangat baik. Selain itu, terjadi peningkatan aspek kemampuan kognitif peserta didik

Received: 2020-05-08; Accepted: 2020-07-30; Published: 2020-07-30

*Corresponding author: S-1 Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60231
Email: alfridamasyhudi@mhs.unesa.ac.id

dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 84 dari nilai rata-rata sebelum penerapan media permainan Monopoli yaitu 51,5, aspek kemampuan afektif peserta didik memperoleh nilai sebesar 88,25% termasuk kriteria sangat baik, dan respon peserta didik sebesar 88,25% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Kata Kunci: *Pembelajaran Tematik; Pengembangan; Media Permainan Monopoli; Sumber Pangan Protein*

PENDAHULUAN

Pembaharuan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 di jenjang SD/MI ditandai dengan perubahan model pembelajaran yang awalnya terpisah menjadi satu mata pelajaran yakni pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik menuntut guru mampu menciptakan suasana belajar aktif dan inovatif. Menurut Joni.T.R (1996:3) dalam Ermawani (2017); berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran yang mampu membentuk peserta didik baik secara individual maupun kelompok menjadi aktif dalam mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Terdapat beberapa karakteristik dalam pendekatan pembelajaran tematik antara lain pembelajaran terpusat pada peserta didik (*student center*), memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, pemisahan setiap pelajaran tidak terlihat, berbagai mata pelajaran disajikan dengan beberapa konsep, bersifat fleksibel, hasil dari proses pembelajaran disesuaikan pada minat dan kebutuhan peserta didik, serta proses belajar mengajar dilakukan sambil bermain dan menyenangkan (Depdiknas, 2006). Untuk memenuhi beberapa karakteristik tersebut, diharapkan guru mampu membuat pembelajaran yang efektif, aktif, inovatif, dan menyenangkan. Menurut pendapat Miarso dalam Uno (2015: 173) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila pembelajaran tersebut dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik (*student centered*) dengan prosedur yang tepat, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran, karena sasaran akhir yang akan dicapai pada proses belajar mengajar yaitu pembentukan sikap dan perilaku peserta didik.

Media pembelajaran adalah suatu media yang mampu membentuk hubungan secara langsung antara karya seseorang pengembang pelajaran dengan peserta didik (Anderson dalam Musfiqon, 2012:27). Secara garis besar media dalam proses pembelajaran meliputi manusia, materi, kondisi lingkungan dan komunikasi sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pembelajaran yang baik harus terdapat komunikasi yang baik pula antara guru dan peserta didik, sehingga perlu adanya media yang tepat sebagai sarana untuk membentuk kondisi dan komunikasi, baik guru maupun peserta didik. Selain

komunikasi, guru harus mampu membuat media apabila media tersebut belum tersedia.

MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo merupakan salah satu sekolah dasar meskipun didominasi dengan pelajaran agama, namun sudah menerapkan kurikulum K-13 dan pembelajaran tematik. MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo terletak di dusun Glagaharum Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo tepatnya kurang lebih 5 km sebelah timur lumpur Lapindo Porong. Penerapan pembelajaran tematik ini diharapkan guru dapat menentukan model dan metode pembelajaran yang fleksibel, serta mampu menggunakan media yang lebih menyenangkan dan sesuai agar peserta didik mampu menangkap pembelajaran dengan baik. Namun jika dikaitkan dengan realitas di lapangan, pembelajaran lebih didominasi peran guru, penggunaan media pembelajaran yang sesuai pun tidak dapat diterapkan di semua mata pelajaran karena keterbatasan media yang disediakan, serta terbatas pula kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk anak-anak di kelas IV.

Sumber pangan protein merupakan salah satu sub tema pada mata pelajaran tematik tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi” kelas IV Sekolah Dasar. Tema ini terdiri atas tiga subtema yang dipadukan dengan beberapa materi dan mata pelajaran dalam satu mata pelajaran. Pentingnya pengetahuan tentang sumber pangan protein menjadi perhatian utama bagi masyarakat, khususnya bagi anak karena hal ini berkaitan dengan pola konsumsi setiap hari. Itulah sebabnya materi ini perlu ditambahkan dalam mata pelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Konsumsi masyarakat terhadap protein hewani secara nasional perlu ditingkatkan, dikarenakan pada tahun 2014 persentase konsumsi masyarakat masih sangat rendah 32,1% dari total protein (Depkes, 2014). Namun realitas yang terjadi di lapangan, materi ini hanya diajarkan dengan konsep dan materi yang masih abstrak, sehingga anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar belum memahami secara menyeluruh tentang materi yang disampaikan guru khususnya tentang sumber pangan protein.

Berdasarkan hasil nilai tema “Makananku Sehat Bergizi” kelas IV yang diperoleh pada tahun ajaran sebelumnya, menunjukkan bahwa dari jumlah 38 peserta didik hanya 13% yang memiliki nilai diatas rata-rata nilai KKM, sehingga dapat dikatakan pembelajaran pada subtema ini masih belum berhasil dan efektif. Selain itu, sikap dan respon anak-anak di nilai masih kurang. Kurangnya sikap dan respon anak-anak dapat dilihat pada hasil pengamatan awal bahwa kelas cenderung pasif, anak-anak kurang aktif dan responsif dan guru masih dominan dalam pembelajaran, sehingga salah satu upaya untuk mengoptimalkan suasana belajar dimana anak-anak mampu berperan aktif dan menyenangkan serta lebih memahami dan menguasai materi tentang sumber pangan protein, dapat diwujudkan melalui media permainan Monopoli.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan dimana setiap pemain berlomba mengumpulkan kekayaan dalam satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang harus dipecahkan setiap pemain lawan. Pemain dalam permainan ini duduk mengelilingi papan Monopoli yang terdiri dari 2 - 5 orang (Wulandari dan Sukirno, 2012). Penerapan media permainan Monopoli yang dikembangkan dengan menyisipkan materi pelajaran, anak-anak dituntut tidak hanya bermain tetapi mereka juga bisa melakukan kegiatan pembelajaran (Irawan, 2017). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nisa (2015) tentang pengembangan media monopoli 3D menunjukkan bahwa permainan monopoli 3D layak diterapkan pada subtema makananku sehat dan bergizi mata pelajaran tematik. Namun pada penelitian tersebut terdapat beberapa kekurangan serta belum efisien, karena semua materi yang ada, dicantumkan secara keseluruhan tanpa ada pengelompokkan. Jika dikaitkan dengan rambu-rambu pembelajaran tematik, pengelompokkan ini bermaksud agar kompetensi dasar atau materi yang tidak tercakup pada tema tertentu masih bisa diajarkan, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, minat, serta masalah yang ada di lingkungan daerah setempat.

Merujuk dari uraian diatas, selanjutnya akan dilakukan penelitian dengan judul “Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak dengan Media Permainan Monopoli”. Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mengetahui proses pengembangan media permainan monopoli pada anak-anak kelas IV tentang sumber pangan protein di MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo;(2) mengetahui keefektifan penggunaan media permainan monopoli yang dikembangkan, agar meningkatkan aspek kognitif dan afektif anak tentang sumber pangan protein di MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo; dan (3) mengetahui respon anak pada penggunaan media permainan monopoli. Harapan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan aspek kognitif dan afektif peserta didik tentang sumber pangan protein di MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*). Sampel dalam penelitian pengembangan yaitu peserta didik kelas IV MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo sebanyak 25 orang. Variabel bebas adalah penggunaan media permainan monopoli sumber pangan protein, variabel terikat adalah peningkatan aspek kognitif dan afektif peserta didik berupa pengetahuan, sikap, dan respon peserta didik pada penerapan media permainan Monopoli yang dikembangkan selama kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada angket kognitif menggunakan tes, sedangkan pada aspek afektif dan respon menggunakan angket. Selain tes dan angket, terdapat lembar pengamatan yang digunakan untuk melihat aktivitas guru dan peserta didik. Data tes pengetahuan yang diperoleh akan dianalisis dengan *Paired Sample Test*. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Permainan Monopoli

Penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil produk media pembelajaran yang dikembangkan dan dikemas dalam bentuk permainan monopoli, pada mata pelajaran tematik tema “Makananku Sehat dan Bergizi” tentang sumber pangan protein. Terdapat beberapa tahap yang sudah dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* dilakukan dengan dua tahap antara lain; (1) *Needs Assessment* yang terdiri dari analisis kondisi lapangan dan peserta didik, serta pengumpulan beberapa materi. Data yang telah dikumpulkan akan dijadikan pokok bahasan pada pengembangan media di MI Sabilil Khair Glagaharum Porong kelas IV. (2) *Front-end Analysis* dilakukan dengan mengumpulkan referensi terdiri dari kurikulum, silabus mata pelajaran tematik tema “Makananku Sehat dan Bergizi” serta sumber lain yang berkaitan dengan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari analisis pada kurikulum kemudian akan dipilih satu kompetensi dasar (KD) yang kemudian akan digunakan sebagai sasaran pengembangan yaitu tentang Sumber Pangan Protein.

2. Tahap *Design*

Tahapan perancangan (*design*) media permainan monopoli ini meliputi:

- a) Rumusan tujuan pembuatan media dengan menentukan aspek kognitif dan afektif yang akan dicapai peserta didik setelah media permainan monopoli diterapkan. Teknik yang digunakan yaitu ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Rumusan tujuan pada pengembangan media permainan monopoli memperoleh hasil sebagai berikut:
 - (1) Dengan diberikan media permainan monopoli tentang sumber pangan protein, peserta didik kelas IV MI Sabilil Khair Glagaharum Porong dapat memahami materi sumber pangan protein pada pelajaran tematik tema “Makananku Sehat dan Bergizi” dengan baik.
 - (2) Dengan adanya media permainan Monopoli, peserta didik kelas IV MI Sabilil Khair Glagaharum Porong dapat lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar.

- (3) Dengan diberikan media permainan Monopoli tentang sumber pangan protein, peserta didik Kelas IV MI Sabilil Khair Glagaharum Porong dapat mempelajari materi sumber pangan protein kapanpun dan lebih menyenangkan.
- b) Pembuatan papan Monopoli untuk alur media pembelajaran. Papan Monopoli didesain dengan isi 24 petak tanah (meliputi *start*, kesempatan, dana umum, rawat inap, bebas pilih, masuk rumah sakit, sumber pangan protein (sumber protein hewani terdiri dari daging, unggas, *seafood*), sumber protein nabati, hasil sumber protein (terdiri dari susu dan telur), olahan sumber protein (terdiri dari keju, tahu, tempe, dan kerupuk ikan), serta tempat penghasil sumber pangan protein (terdiri dari kandang sapi, kandang ayam, tambak udang, dan kebun kacang) dengan ukuran papan Monopoli 3m x 3m dan setiap petak tanah dengan ukuran 50cm x 50 cm.
- c) Pembuatan buku panduan sebagai panduan selama pengoperasian media permainan Monopoli, dicetak menggunakan kertas buffalo dengan ukuran kertas A5. Isi buku panduan meliputi cover buku (bagian depan dan belakang), daftar isi, kompetensi dasar, *storyboard*, dan peraturan permainan. Peraturan dalam permainan monopoli ini sebagai berikut,
 - (1) Jika dadu menunjukkan angka 6, pemain dapat terus berjalan. Namun, jika angka dadu tetap menunjukkan angka 6 pada lemparan ketiga, pemain harus masuk rumah sakit.
 - (2) Pemain yang telah melalui petak START mendapat biaya kesehatan gratis sebesar Rp 25.000,00 oleh bank.
 - (3) Pemain yang berhenti diatas petak tanah sumber pangan protein yang belum dimiliki pemain lawan, maka mendapat hak untuk membeli tanah sumber pangan protein tersebut sesuai harga yang tertera di papan.
 - (4) Pemain yang berhenti di tanah yang telah dimiliki pemain lawan. akan mendapatkan pertanyaan yang harus di jawab. Jika pemain tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, pemain berhak membayar uang denda kepada pemilik tanah sebesar harga yang ada di petak papan yang dimaksud. Namun, jika pemain mampu menjawab pertanyaan, maka pemain tersebut berhak memperoleh kartu dari pertanyaan yang telah dijawab.
 - (5) Pemain yang berhenti di petak bebas pilih dapat memilih berjalan di petak mana saja sesuai dengan keinginan pemain.
 - (6) Jika pemain berhenti di petak masuk rumah sakit dan terserang penyakit kekurangan sumber pangan protein dapat memilih salah satu kartu pertanyaan yang sudah disediakan di bank. Jika mampu

menjawab pertanyaan, maka pemain bisa melanjutkan. Jika tidak mampu menjawab pertanyaan, maka pemain tersebut akan di rawat, untuk bisa bermain kembali pemain tersebut harus menunggu semua lawan pemain melewati petaknya.

- d) Pembuatan uang Monopoli sebagai alat tukar, didesain menggunakan nominal rupiah dengan ukuran 7,5 cm x 12,5 cm. Pada saat permainan, setiap pemain diberi uang sebesar Rp 250.000,00 dengan rincian sebagai berikut: Rp 1000 (warna hijau lumut sebanyak 5 lembar), Rp 2000 (warna abu-abu sebanyak 5 lembar), Rp 5000 (warna coklat sebanyak 3 lembar), Rp 10000 (warna ungu sebanyak 3 lembar), Rp 20000 (warna hijau sebanyak 2 lembar), Rp 50000 (warna biru sebanyak 1 lembar), dan Rp 100000 (warna merah muda sebanyak 1 lembar).
- e) Pembuatan kartu pemilik tanah sumber pangan protein (meliputi pengumpulan materi dan penyusunan pertanyaan yang disesuaikan dengan materi dalam buku pelajaran dan kompetensi dasar yang akan di capai pada masing-masing materi). Kartu ini dicetak menggunakan kertas bufalo dengan ukuran 20 cm x 12,5 cm. Setiap kartu berisi materi, gambar, pertanyaan, dan kunci jawaban. Font yang digunakan yaitu Calibri (untuk materi, pertanyaan, dan kunci jawaban), dan *Arial Black* (untuk judul kartu) dengan ukuran font 11 cm.
- f) Pembuatan kartu kesempatan dan dana umum. Kartu kesempatan diberi warna kuning untuk menimbulkan hasrat bermain, sedangkan kartu dana umum diberi warna merah muda untuk menciptakan rasa peduli, karena perintah yang ada didalam kartu dana umum di dominasi dengan kegiatan sosial dan kesehatan. Kartu ini di cetak dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm menggunakan kertas bufalo. Setiap kartu diberi gambar untuk menggambarkan perintah yang disajikan. Font yang digunakan yaitu *Calibri*, huruf tebal dengan warna hitam dan font 11 cm.
- g) Pembuatan kartu masuk rumah sakit, kartu masuk rumah sakit berisi tentang beberapa penyakit akibat kekurangan sumber protein. Setiap penyakit diberi gambar dan materi dengan sedikit penjelasan. Font yang digunakan yaitu calibri dengan ukuran 10,5 cm, berwarna hitam, dan di cetak menggunakan kertas bufalo berwarna putih dengan ukuran 19,5 cm x 13 cm.
- h) Penyusunan instrumen uji kelayakan. Instrumen ini dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada 3 ahli yaitu ahli media; ahli materi; dan ahli perangkat pembelajaran. instrumen ini menggunakan tipe jawaban berupa checklist (√).

3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan media diawali dengan menyusun semua komponen terdiri dari materi, evaluasi, gambar menjadi media “Permainan Monopoli Sumber Pangan Protein”. Aplikasi yang digunakan yaitu *Software Corel Draw X8*, *Pictsart*, dan *Microsoft Word*. Hasil desain untuk petak tanah monopoli di desain menggunakan aplikasi *pictsart* berupa file *Joint Photographic Experts Group (*.JPEG)*, kemudian setiap petak tanah tersebut di susun menjadi papan monopoli menggunakan *software Corel Draw X8* dengan hasil yang di ekspor menjadi aplikasi berupa file *Joint Photographic Group (*.JPG)* yang gunanya untuk menayangkan warna dengan kedalaman yang maksimal pada saat di cetak. Untuk Kartu pemilik tanah, dana umum, dan kesempatan di dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang. Hasil desain untuk kartu pemilik tanah, kesempatan, dan dana umum mengguakan aplikasi *software Corel Draw X8*. Hasil desain setiap komponen permainan Monopoli sumber pangan protein sebagai berikut:



Gambar 1. Papan Monopoli



Gambar 2. Uang Monopoli



Gambar 3. Kartu Pemilik Tanah (kiri) dan Kartu Masuk Rumah Sakit (kanan)

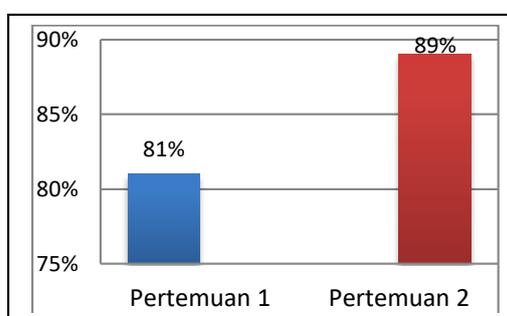


Gambar 4. Kartu Kesempatan (kiri) dan Dana Umum (kanan)

Setelah media selesai dikembangkan, selanjutnya adalah tahap validasi media permainan monopoli. Validasi dilakukan oleh tiga ahli antara lain ahli media, ahli materi, dan ahli perangkat pembelajaran. Hasil Penilaian media permainan monopoli yang telah di validasi oleh Khusnul Khotimah (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, UNESA) memperoleh kesimpulan “Layak Diujicobakan dengan Perbaikan”, hasil penilaian materi dalam media divalidasi oleh Wildan Mukholladun, S.PdI (Guru Mata Pelajaran Tematik Kelas IV MI Sabilil Khair Glagaharum Porong) memperoleh kesimpulan “Layak Diujicobakan”, sedangkan hasil penilaian perangkat pembelajaran yang di validasi oleh Dra. Niken Purwidiani, M.Pd. (Dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga) memperoleh kesimpulan “Layak Diujicobakan”. Dari hasil penilaian validasi serta saran tentang media pembelajaran yang telah diperoleh, kemudian akan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli.

4. Tahap *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penerapan media permainan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini diimplementasikan kepada guru dan peserta didik kelas IV MI Glagaharum Porong pada 9 Januari 2020. Pelaksanaan uji media ini dilakukan secara berkala yaitu peneliti dengan guru, kemudian dilanjut antara guru dengan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas IV. Implementasi penerapan media permainan monopoli dilakukan pada dua kali pertemuan. Keberhasilan kegiatan pembelajaran dengan penerapan media permainan monopoli ini, dapat diukur dari hasil pengamatan aktivitas guru dengan tujuan agar mengetahui kesesuaian guru dengan sintaks pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Data hasil pengamatan aktivitas guru dapat di lihat sebagai berikut,



Gambar 5. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar diatas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 8% dari pertemuan pertama yaitu 81% dan pertemuan kedua yaitu 89%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan Monopoli mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria sangat baik.

5. Tahap *Evaluation*

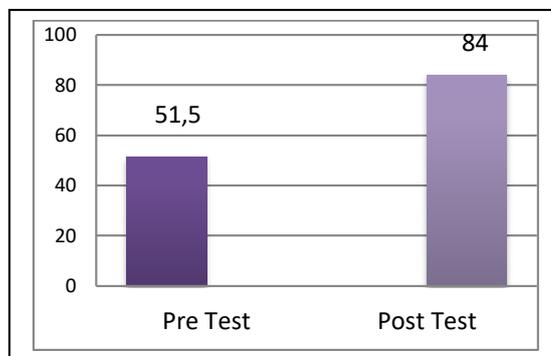
Tahap ini meliputi tahap analisis data validasi. Hasil penilaian dari validasi media permainan yang kurang akan di evaluasi dan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli hingga memperoleh hasil yang sangat baik.

B. Keefektifan Media Permainan Monopoli

Keefektifan media dapat dilihat dari hasil penilaian kemampuan aspek kognitif dan afektif sebagai berikut;

1. Aspek Kognitif

Analisis data tes kemampuan aspek kognitif dari responden terhadap media permainan monopoli diperoleh dari peserta didik dengan melakukan perbandingan pada nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* diperoleh dari nilai akhir di semester sebelumnya, sedangkan nilai *post test* diperoleh dari uji tes kemampuan kognitif dengan 10 pertanyaan pilihan ganda yang diberikan setelah simulasi. Berikut adalah nilai rata-rata tes kemampuan kognitif peserta didik tersaji dalam Gambar 6.



Gambar 6. Nilai rata-rata tes kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah simulasi

Berdasarkan gambar 6 diatas, menunjukkan bahwa media permainan Monopoli sumber pangan protein mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik sebesar 32,5. Selanjutnya akan dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji T pada beda skor pengetahuan peserta didik dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Uji T-test

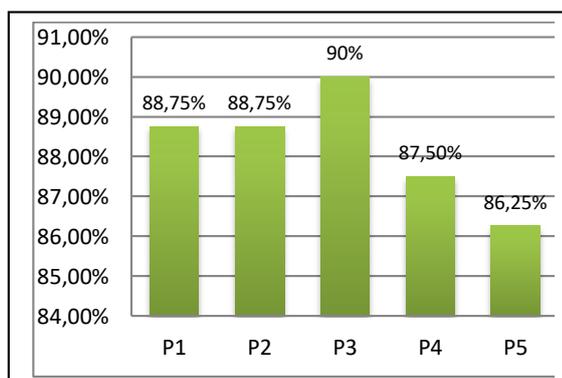
Data	Mean	T-hitung	T-tabel	Sig.
<i>Pre test</i>	51,50	-12.485	1.710	.000

<i>Post test</i>	84,00			
------------------	-------	--	--	--

Berdasarkan hasil uji T di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan (p) sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli sumber pangan protein yang telah dikembangkan dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat Irawan (2017), bahwa melalui pengembangan media permainan yang disisipkan materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik bukan hanya sekedar bermain tetapi mereka juga dapat melakukan proses belajar. Hal ini sejalan dengan salah satu konsep pembelajaran tematik dalam membentuk kompetensi peserta didik bahwa penerapan konsep belajar yang ditekankan dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) untuk membentuk pengalaman belajar dan mempengaruhi proses pembelajaran yang efektif.

2. Aspek Afektif

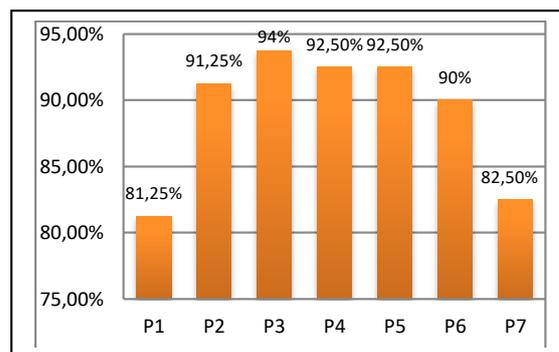
Analisis data tes kemampuan aspek afektif dari responden terhadap media permainan Monopoli diperoleh dari hasil angket. Angket afektif terdiri dari 5 pertanyaan, kemudian akan diberikan pada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran telah dilakukan. Angket afektif digunakan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap pengembangan media permainan Monopoli yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Skala pengukuran pada angket digunakan dalam bentuk skala Likert. Berikut adalah hasil angket kemampuan afektif peserta didik dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil Kemampuan Afektif Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket kemampuan afektif peserta didik yang diperoleh pada gambar 3 diatas, menunjukkan bahwa dari jumlah 5 soal dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 353 dan jumlah skor ideal adalah 400, dapat ditentukan bahwa tingkat kemampuan afektif peserta didik pada saat penerapan media permainan monopoli yang dikembangkan memperoleh hasil 88,25% dengan kriteria sangat baik atau sangat meningkat.

Selain dari data hasil angket, aspek afektif juga dapat diukur dari hasil aktivitas peserta didik yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan pada saat media permainan Monopoli diterapkan selama kegiatan pembelajaran. Berikut adalah nilai rata-rata tes kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

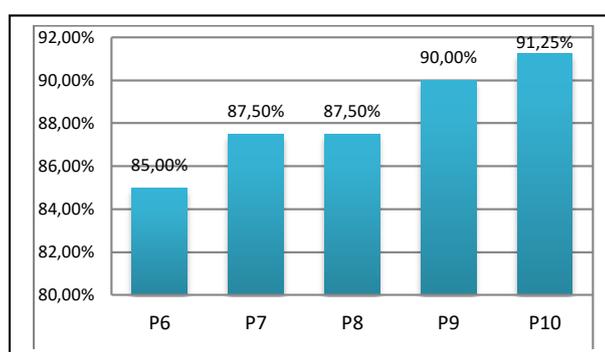
Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik diatas, menunjukkan bahwa dari jumlah 7 butir penilaian yang di amati, total skor keseluruhan diperoleh sebesar 499 dari total skor ideal adalah 560, sehingga dapat ditentukan bahwa tingkat aktivitas peserta didik mempengaruhi aspek afektif peserta didik pada saat penerapan media permainan Monopoli yang dikembangkan, hasil yang diperoleh sebesar 89,10% termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat berpengaruh.

Aspek afektif berkaitan dengan sikap peserta didik selama pembelajaran. Menurut pendapat Kristina (2007) bahwa pembentukan sikap peserta didik dalam pembelajaran, terdapat beberapa faktor-faktor lain yang berpengaruh, salah satunya yakni dengan media. Selain itu, penerapan media permainan dalam pembelajaran membentuk suasana belajar tidak terpusat pada guru, melainkan lebih terpusat pada peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan karakteristik dari pembelajaran tematik bahwa pembelajaran ini membentuk suasana belajar yang efektif, salah satunya yaitu pembelajaran yang berpusat

pada peserta didik (*Student Center*). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik berfungsi untuk memberikan keleluasaan pada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya (Depdiknas, 2006). Hasil penelitian ini juga serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2015), tentang pengembangan media monopoli 3D subtema makananku sehat dan bergizi untuk peserta didik kelas IV, menunjukkan bahwa penerapan media mempengaruhi perubahan sikap (afektif) peserta didik.

C. Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Media Permainan Monopoli

Analisis data respon peserta didik terhadap penerapan media permainan Monopoli diperoleh dari hasil angket afektif. Angket respon terdiri dari 5 pertanyaan, kemudian akan diberikan pada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Angket respon digunakan untuk mengetahui keefektifan media permainan Monopoli terhadap respon peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Skala pengukuran pada angket respon menggunakan bentuk skala *Likert*. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada Gambar 9 sebagai berikut.



Gambar 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang diperoleh pada gambar 9 diatas, menunjukkan bahwa dari jumlah 5 soal dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 353 dan jumlah skor ideal adalah 400, dapat ditentukan bahwa tingkat respon peserta didik terhadap penerapan media permainan Monopoli yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 88,25% dengan kriteria sangat baik.

Menurut pendapat Mulyanta dan Marlong Leong (2009:4) tentang kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik, bahwa penerapan media permainan yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, sudah memenuhi salah satu kriteria yaitu kemenarikan. Kemenarikan yang dimaksud bahwa media pembelajaran yang dipilih menarik dan dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam tampilan, pilihan, warna, dan isinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief (2009: 78-90) bahwa pembelajaran yang baik yaitu belajar

yang memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik secara mandiri. Partisipasi diperoleh dari respon yang dibentuk oleh peserta didik.

Hasil penelitian ini juga serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2015), tentang pengembangan media monopoli 3D subtema makananku sehat dan bergizi untuk siswa kelas IV, yang menunjukkan bahwa penerapan media permainan monopoli yang dikembangkan dan di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi respon peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan Monopoli dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Media yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan Monopoli sumber pangan protein yang akan digunakan pada mata pelajaran tematik tema “Makananku Sehat dan Bergizi” meliputi media permainan Monopoli, materi yang disajikan, dan perangkat pembelajaran secara keseluruhan memperoleh hasil sangat baik.
2. Media permainan Monopoli sumber pangan protein efektif dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif peserta didik kelas IV MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo.
3. Respon peserta didik terhadap penerapan media permainan Monopoli memperoleh hasil sangat baik, sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif dan afektif peserta didik tentang sumber pangan protein di MI Sabilil Khair Glagaharum Porong Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, terdapat saran dari peneliti antara lain;

1. Penerapan media permainan Monopoli sebagai sarana belajar pada mata pelajaran tematik lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media, karena penerapan media tersebut mampu mendukung kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan.
2. Penerapan media permainan Monopoli dalam kegiatan pembelajaran, dapat digunakan sebagai inovasi baru bagi guru, sehingga perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran agar dapat digunakan lebih luas cakupan materi yang dibahas, serta untuk memudahkan peserta didik ketika memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

REFERENSI

- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Kesehatan RI. 2014. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 5. Jakarta: Depkes RI.
- Depdiknas. (2006). Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- Ermawani Enni. 2017. Upaya meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab siswa kelas IV pada subtema keberagaman budaya bangsaku menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pasundan.
- Irwan Dedek. 2017. Pengembangan media permainan (Game) Monopoli pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan padaa tingkat sekolah menengah pertama. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Nisa Rofiatun. 2015. Pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV SDI surya buana malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- St Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.
- Syahid, S. F., & Kristina, N. N. (2007). Pinang. Retrieved from USU Institutional Repository: repository.usu.ac.id
- Uno, Hamzah dan Mohamad, Nurdin. 2015. Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wulandari dan Sukirno. 2012. "Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Godean", Jurnal Pendidikan Akutansi

Indonesia. Jurnal pendidikan akutansi Indonesia, Vol. X, No. 1 (Online), URL <https://journal.uny.ac.id/> diakses 20 Agustus 2019.