

PENGEMBANGAN MEDIA *MONOPOLY SMART GAMES* ASEAN DALAM MENINGKATKAN WAWASAN GLOBAL SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR

Firmansyah A. Ishak¹, Haris Mahmud², Muhammad Sarlin³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

firmansyah_s1pgsd2018@mahasiswa.ung.ac.id

Haris.mahmud@ung.ac.id

sarlinmuh@ung.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (bulan)
(tahun)
Disetujui (bulan)
(tahun)
Dipublikasikan
(bulan) (tahun)

Keywords:

*Monopoli Smart
Games ASEAN,
Wawasan Global*

Abstrak

Media pembelajaran di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo Kelas VI masih kurang dalam proses pembelajaran. Fakta tersebut dari awal terhadap proses pembelajaran IPS dan buku penunjang kurikulum 2013 Kelas VI. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran belum berjalan dengan sebagaimana mestinya Karena kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian bertujuan untuk mengembangkan Media Monopoly Smart Games ASEAN Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Di Kelas VI SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and development (R&D) yang menggunakan prosedur Thiagarajan, Dalam penelitian ini terdapat penilaian ahli media, Bahasa, materi, peserta didik, dan guru kelas. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Batudaa Kabuapten Gorontalo, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, studi dokumen, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh produk dengan penilaian ahli media sebesar 86,5 %; ahli bahasa sebesar 89 %; ahli materi sebesar 98,6 % dengan kriteria kelayakan "sangat layak". Kemudian Produk di uji coba. Uji coba produk peserta didik mendapatkan hasil 76,83% dan hasil tanggapan guru sebesar 96,5%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media monopoly smart games asean sangat layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

Abstract

Learning media in grade VI at SDN 4 Batudaa, Gorontalo Regency, is still lacking in the learning process. This fact is from the beginning of the social science learning process and the 2013 curriculum supporting books in grade VI. This causes the learning not to run properly due to the lack of learning media in the learning process. Th research is aims to develop ASEAN Smart Games Monopoly Media to increase the Global Insights of student in grade VI of SDN 4 Batudaa, Gorontalo Regency. This study is a research an development (R&D) that uses the thiagarajan procedure There are assessments of media expert, language experts, material experts, student, and classroom teacher. This data collection techniques include questionnaires, interviews, document studies, and documentation. Based on the result, it obtains a product with a media expert assessment of 86,5 %; linguist by 89%; material experts by 98,6% with the " very feasible"criteria. Then the product is tested. The student product trial gained 76,83% and the teacher's response 96,5%. Based on the result, it

can be concluded that the ASEAN smart games monopoly media is very feasible to be used in learning at SDN 4 Batudaa, Gorontalo Regency.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting, sehingga mulai diterapkan mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga hingga tingkat perguruan tinggi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan dapat menjadi warga Negara yang baik dengan menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap dan perilaku cinta tanah air, serta memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial, yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat dan Negara. Pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran IPS hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi oleh peserta didik di masa yang akan datang. Pembelajaran IPS tidak hanya berisi tentang materi pelajaran yang untuk dihafal, tetapi lebih menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisa dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, bangsa dan Negara secara konsisten dan berkesinambungan. Salah satu usaha untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPS yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran IPS yang efektif, kreatif, dan inovatif agar IPS tidak terkesan sebagai mata pelajaran yang bersifat kaku dan formal.

Berdasarkan observasi, banyak peserta didik yang mengeluh tentang ketidaktertarikan mereka terhadap IPS, alasannya karena materi yang diajarkan cenderung verbalistik dan berbentuk hafalan kognitif, seperti hafalan Negara-negara ASEAN (Association Of Southeast Asian Nations). Materi IPS juga padat dan luas serta kurang praktis dengan durasi waktu yang terbatas. Para guru menggunakan metode ceramah, Tanya jawab resitasi (pemberian tugas) serta penggunaan media dan alat peraga yang sangat minim dalam kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) IPS. Mata pelajaran IPS mendapat perhatian lebih, baik dari kalangan pendidik maupun orang tua. Mereka mempunyai persepsi bahwa IPS merupakan pengetahuan penting yang harus

dikuasai anak karena mengajarkan tentang aspek kehidupan sosial. Namun, tidak semua anak menyukai dan memiliki kemampuan untuk berprestasi di bidang IPS.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN 4 Batudaa, kegagalan dalam belajar rata-rata disebabkan oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dimana hanya sekitar 9 dari 20 peserta didik yang aktif dalam hal seperti bertanya, menjawab ataupun menyampaikan pendapatnya dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran ASEAN. Sehingga nilai belajar rata-rata peserta didik pada mata pelajaran IPS pada kelas VI SDN 4 Batudaa rendah, yaitu sekitar 11 peserta didik mendapat nilai dibawah 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS pada kelas VI kurang berhasil karena hanya sekitar 9 peserta didik yang dapat dinyatakan tuntas dalam mata pelajaran IPS.

Seperti pemelihan penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena dengan media akan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Namun penggunaan media ini harus di gunakan dengan mempertimbangkan banyak hal misalnya kecocokannya dengan materi atau dengan siswa itu sendiri. Materi ASEAN merupakan salah satu materi yang harus benar-benar dipikirkan media pembelajarannya karena materi ini tidak cukup disampaikan hanya dengan media buku sumber saja, karena peserta didik akan kesulitan untuk memahami apa saja yang termasuk dalam materi ASEAN. Untuk itu perlu adanya penyajian yang konkrit dan menarik dalam bentuk media pembelajaran yang efektif, informatif, dan atraktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis monopoli khususnya materi ASEAN. Hal ini terjadi pada siswa kelas VI di SDN 4 Batudaa dimana mereka kurang memahami materi ASEAN sehingga minat belajar siswa kelas VI di SDN 4 Batudaa sangat kurang pada pembelajaran ASEAN. Pada materi ini di bahas mengenai Negara-negara ASEAN yang meliputi informasi ibu kota Negara-negara ASEAN, Mata Uang, Sistem Pemerintahan dan Lagu kebangsaan Negara-negara ASEAN. Menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media buku sumber saja belum dapat menghasilkan pembelajaran yang komprehensif dan sesuai dengan harapan, Sehingga perlu adanya kolaborasi perpaduan dengan media monopoli ASEAN sehingga materi dalam pembelajaran ASEAN dapat dengan cepat diserap oleh siswa.

Dari permasalahan di atas maka yang di harapkan yaitu siswa dapat memahami dengan baik materi ASEAN akan tetapi kenyataannya siswa masih banyak yang kurang memahami materi ASEAN tersebut karena guru masih menggunakan media buku saja pada pembelajaran sehingga siswa sedikit sulit memahami materi yang di ajarkan tersebut. Sehingga untuk itu

penggunaan media monopoli ASEAN ini akan sangat baik bila digunakan untuk siswa kelas VI. Media monopoli ASEAN diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada materi ASEAN. Melalui media ini, siswa akan mengamati langsung papan monopoli yang berisi gambar-gambar Negara ASEAN yang ada pada media pembelajaran monopoli ASEAN, sehingga para siswa dapat memahaminya lebih mudah dan cepat. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Monopoly Smart Games* Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN Kecamatan Batudaa Kabupaten Gorontalo

Gagasan Warga Global Dalam Pendidikan

Adanya kecenderungan global yang berimplikasi pada karakter dan atribut masyarakat sebagai subjek bagi suatu negara bangsa menjadi kian kompleks. Bagi Indonesia, karakter kewarganegaraan akan memiliki kekhususan sesuai dengan ideology yang dianut yaitu Pancasila dan konstitusi yang berlaku di Indonesia yaitu UUD 1945. Disinilah peran pendidikan sebagai bidang kajian yang memiliki tujuan dalam membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab sesuai dengan amanah konstitusi .

Namun perlu dipahami bahwa karakter warga negara tidak saja dipengaruhi oleh kepentingan nasional tetapi harus pula mampu mengakomodir perkembangan global. Dengan demikian, karakter warga global menjadi penting bagi perubahan konsep pendidikan kewarganegaraan.

Konsekuensi dari perkembangan segala aspek warga negara tersebut menuntut adanya pengembangan konsep pendidikan di Indonesia untuk mampu mewujudkan warga negara ideal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan konsep pendidikan kewarganegaraan harus dimaknai lebih luas dan berorientasi pada kondisi kekinian.

Peran pendidikan kewarganegaraan sangat strategis dalam menyikapi berbagai isu yang multidimensional, terutama dalam menghadapi abad 21 yang tengah berlangsung. Untuk itu, dibutuhkan pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam pendidikan.

Pembelajaran Kurikulum 2013 (K13)

Pendidikan Indonesia saat ini diwarnai dengan kebijakan pemerintah tentang kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran yang berfokus pada siswa dan mata pelajaran tidak lagi berdiri sendiri, akan tetapi dibingkai dalam satu tema yang terdiri dari

beberapa mata pelajaran. Karena dibingkai dalam satu tema, maka proses pembelajaran ini kemudian disebut sebagai pembelajaran tematik.

Menurut Slekar, et al, pembelajaran tematik adalah suatu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi (dalam Nurul Ain dan Maaris Kurniawati, *jurnal inspirasi pendidikan universitas kejuruan malang*. Hal 316). Sementara Rusman berpandangan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik (Fitri Indriani, 2013:88)

Media pembelajaran

Menurut Criticos media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sementara menurut Santyasa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Erni Yulianti, 2014: 2). Penggunaan media dalam proses pembelajaran, media yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Sapriya, 2012: 174).

Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

a) Menarik perhatian siswa, b). Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, c) Memperjelas penyajian pesan agar Tidak bersifat verbalistis dalam bentuk kata- kata tertulis atau lisan, d) Mengatasi keterbatasan ruang, e) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, Waktu pembelajaran bias dikondisikan, f) Menghilangkan kebosanan siswa, g) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar, h) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, i) serta Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Ilmu yang mempelajari tentang interaksi sosial yang ada di masyarakat. IPS dapat pula diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sejauh mana manusia itu berhubungan dengan orang lain dalam satu kelompok (Taneo, 2009).

Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2008:10): “Permainan monopoli adalah salah satu permainan berupa papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah menguasai semua petak di atas papan yang dijalankan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang sederhana. Setiap pemain dapat melempar dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila bidak mendarat pada petak yang belum dimiliki pemain lain maka pemain tersebut dapat membeli petak tersebut sesuai dengan harga yang tertera. Sebaliknya, apabila bidak mendarat pada petak yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain tersebut harus membayar harga sewa yang sudah ditetapkan”.

Sejarah Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2008:10-11), permainan monopoli hadir setelah ada permainan yang serupa yaitu *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti tentang cara tuan-tuan tanah dapat menjadi kaya dan dapat membuat para penyewa jatuh miskin. Meskipun permainan tersebut dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksi secara luas. Permainan tersebut baru diproduksi secara besar pada permainan tersebut diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company*. Permainan tersebut terjual selain melalui penjualan langsung juga melalui mulut ke mulut dan variasi dari permainan tersebut berkembang secara lokal. Salah satunya disebut *Auction Monopoly* kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Charles Darrow mempelajari permainan tersebut dan dipatenkan kemudian dijual kepada *Parker Brothers* dan diklaim bahwa permainan monopoli adalah penemuan dari dirinya. *Parker Brothers* mulai memproduksi permainan monopoli secara luas pada tanggal 5 November 1935.

Media Pembelajaran Monopoli Smart Games Asean

Monopoli Asean adalah permainan yang menggunakan papan dan dadu sebagai alat bantu untuk memainkannya. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara kelompok atau tim karena permainan ini membutuhkan kerjasama dan kekompakan untuk dimainkan. Game ini memiliki teka-teki/pertanyaan di setiap kotak Negara yang akan dilewati. Selain papan dan dadu permainan ini memiliki beberapa perangkat seperti: Papan Monopoli Asean, Dadu, Kartu Hak Milik, Dan Soal Serta Pion.

Sintak Media Pembelajaran Monopoli Asean

Media Pembelajaran Monopoli Asean adalah permainan yang membantu siswa untuk menjelajah peta kawasan ASEAN sekaligus agar siswa dapat memahami identitas setiap negara ASEAN yang dilihat dari aspek nama Ibu Kota Negara, mata uang dan nama presiden saat ini.

Permainan ini menjadi salah satu media pembelajaran tematik pada tema Peran Indonesia di Kawasan Asia Tenggara dan Peran Indonesia di Dunia Internasional. Tema ini mencakup pembahasan mengenai keberagaman suku bangsa, agama, sosial, budaya dan etnis di Indonesia. Pembahasan tersebut dikerucutkan dalam 3 sub tema yaitu: (1) Peran Indonesia di Asia Tenggara dan dunia; (2) Konferensi Asia Afrika; (3) Perserikatan Bangsa-Bangsa; (4) Gerakan Non Blok dan (5) Manfaat Kerjasama Internasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2017: 407), penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *Media Monopoly Smart Games Asean* Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

Desain Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian model 4-D (*Four-D*). Menurut Trianto (2012:93) model 4-D merupakan model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran namun penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan 3-D. (Trianto, 2007:65).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai adalah kuisisioner/angket, wawancara, dokumentasi. Untuk mengetahui kebutuhan dan tanggapan tentang pengembangan *Media Monopoly Smart Games Asean* Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

Teknik Analisis Data

1. Angket validasi

Tabel 3.9

Tabel 1 Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor Pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak setuju	2	3
4	Sangat tidak setuju	1	4

Skor yang diserahkan adalah satu hingga empat guna tanggapan sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, yang mengisyaratkan kondisi negatif ke positif. Jenjang pengukuran sekala pada penelitian menggunakan interval.

Data yang diperoleh bisa dihitung dengan rata-rata jawaban sepadan skoring tiap responden penilai dengan rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Persentase komponen

S = Jumlah skor komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Persentase layak atau tidaknya lalu di sesuaikan dengan kriteria dapat dihitung memakai rumus :

Skor rata-rata (%)	Kategori
0-25	Tidak layak
26-50	Kurang layak
51-75	Layak
76-100	Sangat layak

Sumber : Ridwan *Dasar-Dasar Statistik*, Hal. 39

Media pembelajaran monopoly smart games Asean dinyatakan layak secara teoritis apabila skor yang diberikan dari penilai perahli persentasenya yaitu $\geq 51\%$

2. Angket tanggapan guru dan peserta didik

Kuesioner ini guna menghimpun data tentang repon produk Media monopoly smart games Asean. kuesioner diisioleh guru dan siswa yng terdiri atas judul, idenitas, petunjuk, pertanyaan, ruang masukan serta paraf. Kuesioner bersifat kuantitatif dan disajikan persentase

memakai skala *linkert* data dihitung memakai rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Persentase komponen

S = Jumlah skor komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Setelah angket diisi, maka akan diperoleh persentase kelayakan media pembelajaran monopoly smart games Asean Persentase yang diperoleh lalu di kategorikan dalam kriteria sesuai dengan tabel 3.8. media pembelajaran monopoly smart games Asean dikatakan sesuai secara teoritis jika mendapat persentase $\geq 51\%$. semestinya mengadakan pengembangan skala terbatas sesuai alasan sumber daya mahasiswa sedang terbatas.

HASIL PENELITIAN

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap analisis, peneliti telah melakukan observasi pembelajaran di kelas VI SDN 4 Batudaa, Kabupaten Gorontalo pada November-Januari 2022. Siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 20 orang, terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Materi yang sedang diajarkan ketika peneliti melaksanakan observasi adalah Materi tentang Asean dengan muatan mata pelajaran adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Materi yang sedang dibahas kala itu adalah Negara-negara Asean.

Hasil observasi menunjukkan bahwa alur pembelajaran berjalan sesuai dengan konten buku ajar yang telah tersedia. Negara-negara Asean, Tokoh-tokoh pendiri Asean, dan seterusnya. Bahkan dapat dikatakan aktivitas siswa adalah “reka adegan” dari tulisan di dalam buku ajar. Sederhananya, dalam proses mengajar guru lebih berpatokan pada buku (*text book oriented*). Hasil observasi juga menampakan keputusan guru yang melewatkan materi di bahan ajar. Materi materi yang dinilai kurang fundamental untuk materi selanjutnya, dilangkahi dengan sadarnya. Melalui kegiatan wawancara, guru menyatakan bahwa harus menyesuaikan dengan waktu yang tersedia. Menurutnya, waktu yang diberikan dalam satu semester tidak sebanding dengan

tuntutan materi yang harus diselesaikan (kurikulum). Di samping itu, ada kebingungan dari guru kelas untuk mengajarkan materi yang tidak ada dalam buku, karena materi tersebut tidak akan muncul dalam soal ulangan ataupun ujian nasional. Kedua masalah di atas (*text book oriented* dan materi yang dilewati), nampaknya juga dipengaruhi oleh kepedulian dan kecintaan guru terhadap mata pelajaran tertentu. Berdasarkan hasil wawancara, guru tersebut lebih menyukai mata pelajaran yang bersifat eksakta, seperti IPA dan Matematika. Sebaliknya, mata pelajaran yang bersifat noneksakta seperti IPS lebih diajarkan “seadanya”. Guru hanya mengulangi penjelasan yang telah dituliskan di dalam buku dengan menyelipkan kulit luar tentang Asean, khususnya terkait sejarah Negara-negara Asean.

Sejarah Negara-negara Asean memang tidak sepenuhnya dilupakan. Namun ia seperti tidak diajarkan (secara mendalam), melainkan hanya “diperkenalkan”. Pengisahan sejarah mendalam mengenai Negara-negara Asean, dapat dihitung dengan jari. Selain itu, perkenalannya hanya terlaksana lewat tempo yang relatif sangat singkat. Menurut silabus pembelajaran, materi tentang Asean bisa dikembangkan melalui media pembelajaran Namun dalam bahan ajar yang diajarkan Guru Kelas VI SDN 4 Batudaa, Kabupaten Gorontalo, belum dikembangkan melalui media pembelajaran, sehingga guru harus mencari informasi melalui internet. Tetapi dalam proses penyusunan materi tersebut, guru cukup mengabaikan kebenaran dari informasi yang diperolehnya. Berdasarkan rentetan kondisi di atas, guru dan siswa dinilai memerlukan Media pembelajaran monopoly smart games Asean dalam pembelajaran Asean.

2. Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisa pada tahap pendefinisian, peneliti kemudian melanjutkan dengan penyusunan materi yang akan dikembangkan dan media pembelajaran (dengan spesifikasinya). Materi yang diangkat yaitu Materi Asean, yakni sejarah Negara-negara Asean, Tokoh-tokoh Asean, pemimpin Negara Asean, mata uang, lagu kebangsaan dan seterusnya. Media yang dikembangkan dalam Media monopoly smart games Asean dengan menggunakan dokumen hasil penelitian dari beberapa pihak sesuai penelitian yang relevan. Kemudian materi yang disusun kemudian diverifikasi dan diperkuat melalui ahli media, konten dan bahasa yaitu dosen Universitas Negeri Gorontalo. Sedangkan Media pembelajaran yang dikembangkan adalah monopoly smart games Asean. Media tersebut dipilih karena mengingat tingkat ketertarikan siswa dan kepraktisan dalam sisi penggunaan. Meskipun berbasis Tiga dimensi, media ini tidak

memakan waktu dalam penggunaan dalam proses pembelajaran untuk menggunakannya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Proses desain media monopoly smart games Asean dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Photoshop, Microsoft Word secara *offline*. Peneliti mendesainnya secara offline melalui kedua aplikasi tersebut. Media tersebut dinamai “Media Pembelajaran Monopoly Smart Games Asean”.

3. *Develop* (Pengembangan)

Monopoly Smart Games Asean yang telah dikembangkan di atas, kemudian berlanjut pada tahap selanjutnya, yakni tahap validasi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Monopoly Smart Games Asean*.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Smart Games Asean dikembangkan berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan. Setidaknya terdapat beberapa alasan mengapa media ini dibutuhkan di SDN 4 Batudaa, Kabupaten Gorontalo. Pertama, karena adanya kekosongan dalam pembelajaran di dalam kelas, seperti Media pembelajaran IPS pada pembelajaran Asean. Dampak lainnya ialah terciptanya pembelajaran yang kurang kontekstual bagi siswa yang mayoritas belum mengetahui dan “jauh” dari hal-hal yang dijelaskan dalam buku, seperti tempat, tokoh dan peristiwa. Kedua, karena rendahnya pengetahuan siswa mengenai pembelajaran IPS (Asean) sebagai dampak dari belum adanya bahasan secara mendalam dalam materi Asean di dalam kelas. Guru dinilai belum mengetahui secara luas mengenai materi Asean tersebut dan adanya keengganan untuk mencari informasi yang disebabkan karena kurangnya tuntutan kurikulum maupun faktor kepeminatan terhadap IPS khususnya dalam bidang Wawasan Global.

Berdasarkan alasan-alasan di atas, maka dinilai perlu untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoly smart games Asean sebagai penunjang pembelajaran, khususnya untuk mengisi kekosongan yang ditimbulkan dan membantu menyediakan informasi terkait materi pembelajaran Asean sehingga pembelajaran lebih kontekstual bagi siswa. Media ini disusun berdasarkan buku-buku serta referensi yang dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya. Monopoly smart games Asean merupakan sebuah media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Karena berbasis media tiga dimensi, media ini dapat digunakan kapan saja dan disesuaikan oleh materi pembelajaran. Selain itu, proses pemakaian media ini tidak

membutuhkan akses dan keahlian khusus sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan bentuknya sebagai sebuah media berbasis tiga dimensi, juga dapat menambah daya tarik dan motivasi anak untuk mempelajari materi pembelajaran Asean. Dari aspek isi, bahasa dan materi dalam media ini telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Pengembangan Media Monopoly Smart Games Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo dapat disimpulkan bahwa Media Monopoly Smart Games Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo dikembangkan dengan melalui 3 tahap yaitu tahap *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), dan *develop* (Pengembangan). Kelayakan Media Monopoly Smart Games Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo berkategori “sangat layak”. Hal tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran yang memperoleh persentase 86,5% atau berkategori “sangat layak”; hasil validasi ahli bahasa yang memperoleh persentase 89,0% atau berkategori “sangat layak”; dan validasi ahli materi yang memperoleh persentase 98,6% atau berkategori “sangat layak”.

SARAN

Pengembangan Media Monopoly Smart Games Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo dapat digunakan oleh berbagai pihak, khususnya guru dan siswa SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Pemerintah daerah dan kalangan akademisi perguruan tinggi dapat mendukung pengembangan Media Monopoly Smart Games Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI Di SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

Daftar Pustaka

- Ain, Nurul dan Maris Kurniawati. Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. Universitas Kejuruan Malang.
- Indriani, Fitri. 2015. Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol 2 (2):87-94.
- Sapriya. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Bahan Ajar Cetak*. Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: Alfabeta*
- Syahsiyah. 2008. “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Skripsi S1. Jakarta: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara
- Yuliyanti, Erni, 2016. *Perancangan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pengajaran Pelajaran Ipa Kelas III pada Sdn Sidomulyo 04 Mengenai Ciri-ciri Makhluk Hidup*, Vol.3 (2): 2.