

## Pengembangan Monopoli Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Sebagai Media Pembelajaran Materi Hewan dan Makanannya

Rischa Dwi Arianti<sup>1</sup>, Arfilia Wijayanti<sup>2</sup>, Filia Prima Artharina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP, Universitas PGRI Semarang

Corresponding author's : <sup>1</sup>rischadwi651@gmail.com, <sup>2</sup>arfiliaw11@gmail.com,

<sup>3</sup>filiaprima@yahoo.com

### *HOTS (Higher Order Thinking Skill) Based Monopoly Development as Learning Media for Animal and Food Materials*

#### Kata Kunci

Pengembangan, *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*), Media Pembelajaran.

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan dari pengembangan media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) di kelas IV. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD 01 Kalicari Semarang. Penelitian model ini menggunakan beberapa tahap, yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (design), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), tahap *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan perbedaan rata-rata kelas antara kelas yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji-t dimana jumlah thitung (3,590) > ttabel (1,708). Sehingga hasilnya ada keefektifan pada penggunaan media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) materi hewan dan makanannya di kelas IV SD 01 Kalicari.

#### Keyword:

Development, *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*), Learning Media

#### Abstract:

*This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the development of monopoly media based on HOTS (Higher Order Thinking Skill) in class IV. This study uses a research and development model with research subjects of fourth-grade students at SD 01 Kalicari Semarang. This research model uses several stages, namely the analysis phase, the design phase, the development stage, the implementation phase, the evaluation stage. The results showed the difference in class average between classes using media and not using monopoly media based on HOTS (Higher Order Thinking Skill). This is evidenced by the results of the t-test in which the number of t-arithmetic (3,590) > t-tabel (1,708). So the result is effectiveness in the use of HOTS (Higher Order Thinking Skill) based animal and food material monopoly in grade IV SD 01 Kalicari.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Menurut (Mudyhardjo, 2013) mengatakan bahwa pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Berkaitan dengan proses belajar. Sejalan dengan pergantian kurikulum dan yang berlaku sekarang adalah Kurikulum 13/K13 maka peningkatan sistem pembelajaran secara *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* menjadi sangat penting. Model pembelajaran *HOTS (High Order Thinking Skill)* merupakan implementasi kurikulum 2013 menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah model pembelajaran melalui penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*), dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PBJL*). Dalam (Wijayantidan & Mushafanah, n.d.) berpendapat bahwa kemampuan berfikir tingkat tinggi mengarah pada kemampuan dalam berfikir secara kritis, meneliti, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan memiliki karakter yang baik secara tepat dan arif.

Upaya dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru membutuhkan alat bantu / media untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam hal ini dapat menjadi salah satu solusi untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Asyhar, 2012) "Secara etimologis, media berasal dari Bahasa latin bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "tengah, perantara, atau penghantar". Menurut (Kustandi & Sutjipto, 2013) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut (Sudjana & Rivai, 2013): Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Jadi, media selain menjadi alat bantu pembelajaran juga dapat merangsang minat belajar siswa serta dalam pembuatan media harus disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran guru dalam memilih media ataupun dalam menciptakan media yang variatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kalicari 01, didalam proses pembelajaran IPA tingkat pemahaman materi sebagian siswa bisa memahami dan sebagian juga belum dapat memahami materi dengan baik, tergantung faktor dari anaknya sendiri. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Dalam pembelajaran sendiri anak-anak merasa senang apabila dalam pembelajaran guru menggunakan alat peraga/media yang terkadang juga mereka membawa sendiri misalnya, magnet. Untuk masalah yang ada didalam kelas adalah dari masih kurang aktifnya siswa untuk bertanya, didalam dikelas siswa biasanya akan bermain sendiri apabila mereka sudah merasa jenuh dan bosan serta tidak bisa berkonsentrasi dengan baik apabila dalam pembelajaran hanya disampaikan dengan materi saja tanpa media yang bisa membuat mereka tertarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga konsentrasi siswa terpusat pada mainan sendiri atau sekedar mengobrol dengan teman lainnya. Maka dari itu dalam memecahkan masalah tersebut penggunaan media perlu dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan penerapan (*Higher Order Thinking Skill*) pada pembelajaran dikelas sendiri sudah digunakan didalam pembelajaran karena bisa melatih siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, dan siswa juga bisa membuat pertanyaan maupun menjawab pertanyaan sendiri, kendala dalam penggunaan *Higher Order Thinking Skill* sendiri yaitu didalam pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan karena masih menggunakan tingkatan *Lower Order Thinking Skill* yaitu karena siswa belum sepenuhnya memahami dan mengerti materi yang diajarkan dengan baik. Serta masih ada beberapa anak yang masih belum bisa membaca dengan lancar, didalam pembelajaran. Sehingga hal tersebut masih perlu penanganan untuk melatih siswa berfikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dimana siswa sekolah dasar yang masih bermain serta mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, maka peneliti memiliki ide untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang berasal dari suatu alat permainan sederhana yaitu monopoli. Biasanya anak-anak memainkan permainan monopoli. namun seiring berkembangnya teknologi monopoli sendiri mulai jarang digunakan dalam permainan anak. diharapkan pengembangan alat permainan monopoli ini dapat menjadi media belajar edukatif yang memotivasi siswa dalam belajar. Ide peneliti juga relevan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Ulfaeni, Wakhyudin, & Saputra, 2017) tentang “Pengembangan Media Monergi (*Monopoli Energi*) Untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD”. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Syahbarina, 2017) dalam jurnal Seminar Nasional PGSD 2017 yang berjudul “ Pengembangan Media Monoraja (*Monopoli Aksara Jawa*) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berhasil menciptakan media menarik dan mengedukasi bagi siswa serta memperoleh beberapa data dari SD Kalicari 01, maka peneliti ingin mengembangkan suatu produk dari alat permainan yang dapat membantu siswa memahami pembelajaran dengan mudah. Harapannya produk yang dihasilkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itulah peneliti ingin mengembangkan media Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran IPA khususnya digunakan pada materi Hewan dan Makanannya di kelas IV Dasar SD Kalicari 01. Maka penelitian yang akan dilakukan diberi judul “Pengembangan Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Hewan dan Makanannya Kelas IV SD Kalicari 01”.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang berasal dari permainan monopoli. Yang kemudian diberi nama Media Monopoli Pembelajaran IPA berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2015). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat digunakan di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalicari 01 Semarang. subyek penelitian adalah siswa kelas IV, Yaitu kelas IV A dan Kelas IV B. Instrumen yang digunakan yaitu angket, validasi ahli materi dan media, angket respon siswa dan guru, serta *pretest-posttest*. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Data kualitatif berupa kritik/saran dari ahli media dan ahli materi yang kemudian akan dideskripsikan secara jelas untuk dapat dilakukan revisi produk setelah mendapatkan masukan. Sedangkan data kuantitatif merupakan data berupa skor penilaian dari angket ahli media, ahli materi dan angket tanggapan guru serta angket respon siswa. Instrument tersebut menggunakan skala *Likert*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Monopoli Berbasis HOTS dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dan pengembangan ADDIE. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Sebagai media pembelajaran IPA materi hewan dan makanannya di kelas IV SD Kalicari 01. Keterlibatan penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain untuk dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media yang menarik dapat menimbulkan interaksi antar siswa dan menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Keunggulan dari Media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) terletak padagambar-gambar yang dibuat secara menarik dan berwarna serta sesuai dengan materi yang dipelajari, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Media monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) juga dilengkapi dengan soal-soal berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) yang disajikan dalam bentuk kartu. Berikut penjabaran data kelayakan Media monopoli Berbasis HOTS (*Higher*

*Order Thinking Skill*), dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, hasil *pretest posttest* siswa, serta hasil angket keberterimaan media oleh guru dan siswa.

#### 1. Hasil validasi ahli media

Pada validasi didapatkan presentase sebesar 93 %. Setelah dikonversikan dengan tabel kevalidan media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) termasuk dalam kriteria kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi”

#### 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berikut penjabaran hasil validasi oleh ketiga validator materi :

- a. Pada validasi tahap pertama didapatkan persentase sebesar 87 %. Setelah dikonversikan dengan tabel kevalidan media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) termasuk dalam kriteria kualitatif “Dapat digunakan dengan revisi” selanjutnya pada validasi tahap kedua diketahui presentase 100 % sehingga termasuk kriteria kualitatif “Layak Digunakan”. sesuai hasil penilaian validasi ahli materi tahap I dan tahap II diperoleh rata-rata sebesar 93 % sehingga hasil materi dikatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Hasil Validasi materi oleh guru didapatkan presentase sebesar 98 %. Setelah dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan materi IPA berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) termasuk dalam kriteria kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi”.
- c. Hasil validasi materi oleh guru didapatkan presentase sebesar 95 %. Setelah dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan materi IPA berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) termasuk dalam kriteria kualitatif “Dapat digunakan tanpa revisi”

#### 3. Hasil Respon Guru

Hasil angket respon guru bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. berdasarkan angket respon guru yang telah diisi oleh Ibu Samrohatus Elmi, S.Pd., didapatkan nilai sebesar sebesar 98 %. Setelah dikonversikan dengan tabel kualifikasi kepraktisan media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) termasuk dalam kriteria kualitatif “Sangat Praktis Digunakan”.

#### 4. Hasil Respon Siswa

Hasil angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas IV SD Kalicari 01 Semarang didapatkan nilai sebesar sebesar 97 %. Berdasarkan hasil perolehan presentase tersebut dapat dikatakan bahwa media monopoli dapat digunakan dan siswa merespon dengan baik media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang dikembangkan oleh peneliti. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) telah memenuhi kriteria “Dapat digunakan” digunakan dalam pembelajaran IPA di SD Kalicari 01 Semarang.

#### 5. Hasil Uji Keefektifan

Untuk mengetahui keefektifan media Monopoli Berbasis HOTS dalam pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah dasar, peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Dimana kelas yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa dan Kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. dari nilai tersebut kemudian dilakukan uji t dan didapatkan hasil sebesar 3,590 merupakan thitung sedangkan nilai ttabel diperoleh dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 47$  dan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka ttabel yang digunakan adalah 1,708. Jadi nilai thitung > ttabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dengan kelas yang tidak menggunakan media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Sehingga dapat dikatakan penggunaan media Monopoli berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) efektif sebagai media pembelajaran

IPA materi Hewan dan Makanannya Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan penjabaran data kelayakan Media monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*), dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, hasil *pretest posttest* siswa, serta hasil angket keberterimaan media oleh guru dan siswa, maka dapat dikatakan bahwa Media monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) “dapat digunakan” sebagai media pembelajaran IPA materi hewan dan Makanannya di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kalicari Semarang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) Valid dan praktis serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA kelas IV SD Kalicari 01 Semarang. Dikatakan valid berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media mencapai tingkat kevalidan 93 % dan uji validasi materi mencapai tingkat kevalidan 93 % dengan kategori “Sangat Baik”. Praktis berdasarkan penilaian guru dan siswa terhadap kualitas media ketika diujicobakan di sekolah. Hasil respon guru mencapai tingkat kepraktisan 98 % dan respon siswa mencapai tingkat kepraktisan 97 % dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan uji t dan dapat didapatkan thitung 3,590 dan ttabel = 1,708 dengan taraf signifikan 5 %. Jadi nilai thitung > ttabel atau (3,590 > 1,708 ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dengan kelas yang tidak menggunakan media Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) efektif sebagai media pembelajaran IPA kelas IV SD Kalicari 01 Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Graha Indonesia.
- Mudyhardjo, R. (2013). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Menurut Para Ahli (Tim SIMKeu Kemendikbud). <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian: Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosyadakarya.
- Syahbarina, M. (2017). *Pengembangan Media MONORAJA ( Monopoli Aksara Jawa ) untuk Siswa Sekolah Dasar*. 4(3), 245-255. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v4i3.7919>.
- Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. [http://velvalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendikbud\\_Tahun2016\\_Nomor022\\_Lampiran.pdf](http://velvalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf)
- Ulfaeni, S., Wakhudin, H., & Saputra, H. J. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA MONERGI (MONOPOLI ENERGI) UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SD Siti*. 4(2), 136-144.
- Wijayantidan, A., & Mushafanah, Q. (n.d.). *HIGHER ORDER THINKING SKILLS ( HOTS) BERBASIS AUTHENTIC TASK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN*. 75-85.