

Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV

Indah Fitriani, Chumi Zahroul Fitriyah, Fajar Surya Utama

Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember,
Indonesia

E-mail: Indahfitriyani374@yahoo.com, chumizf@gmail.com, fajarsurya.fkip@unej.ac.id

Received: March 2019; Accepted: March 2019; Published: June 2019

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema indahnnya keragaman di negeriku subtema indahnnya keragaman budaya di negeriku untuk Kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model R & D dari Borg and Gall (Gooch, 2012:85) yang terdiri dari 7 tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan dan desain produk, (3) pelaksanaan pengembangan produk, (4) validasi, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) revisi dan penyebaran produk akhir. Hasil produk pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dinyatakan layak untuk diujicobakan karena hasil validasi dari tiga validator mendapatkan skor 87%. Keefektifan, ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal 83,33% dan persentase respon peserta didik 80%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” telah memenuhi dua aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Abstract

The purpose of this study was to describe the process and the results of the development of the learning media “Monopoly of Diversity” on the theme of the beauty of diversity in my country, the sub-theme of the beauty of cultural diversity in my country for grade IV elementary school. This research is a development research using the R & D model from Borg and Gall (Gooch, 2012: 85) which consists of 7 stages, namely: (1) needs analysis, (2) product planning and design, (3) implementation of product development, (4) validation, (5) product revisions, (6) product trials, and (7) revision and dissemination of final products. The results of the product development learning media “Monopoly of Diversity” were declared feasible to be tested because the validation results from the three validators scored 87%. Effectiveness, shown from the results of the percentage of completeness of student learning outcomes in a logical 83.33% and the percentage of student responses 80%. Based on the results of the data analysis it can be concluded that the learning media “Monopoly of Diversity” has fulfilled two aspects of media quality and can be used as a medium of learning in schools.

Keywords: Diversity monopoly, development research, effectiveness.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia yang menekankan pada perkembangan kompetensi peserta didik, mulai dari ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap (Kurniasih dan Sani, 2014). Proses pencapaian pembelajaran memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema. Setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.

Tema ketujuh di kelas IV adalah “Indahnnya Keberagaman di Negeriku”. Tema Indah-

nya Keberagaman di Negeriku terdapat tiga subtema, salah satunya adalah subtema “Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku”. Subtema ini memperkenalkan kepada peserta didik tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, rumah adat, lagu daerah, bahasa daerah, dan pakaian adat. Oleh karena itu, subtema ini menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting dalam upaya mengenalkan kepada peserta didik akan kebudayaan dan suku di Indonesia sebagai kekayaan yang tidak ternilai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Patrang 01

Jember pada tanggal 14 Agustus 2018, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada subtema 2 tentang “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku” terbatas dan kurang bervariasi, bahkan pembelajaran hanya berpedoman pada buku guru dan buku peserta didik. Hal ini sesuai dengan wawancara yang diperoleh, karena guru kelas IV mengatakan bawa salah satu hambatan dalam mengajarkan subtema 7 adalah kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya sebuah gambar yang terbuat dari poster dan tabel nama keberagaman.

Penggunaan media poster dan tabel dapat menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik (Muhson, 2010). Kenyataan ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap peserta didik kelas IV yang menunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran yang hanya memperhatikan gambar dari poster. Kegiatan pembelajaran seperti ini menimbulkan kesan monoton dan hanya berpusat pada guru. Peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran (Muhson, 2010).

Media merupakan salah satu komponen penting dalam membantu guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2011: 4). Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah sangat penting, karena mengingat bahwa anak usia sekolah dasar (SD) termasuk dalam tahap oprasional konkret, sehingga penyampaian materi yang dibantu media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale (dalam Zainiyati, 2017: 66) mengatakan bahwa pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman, karena dalam proses pembelajaran melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajarnya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan semakin banyak pengalaman yang peserta didik dapatkan. Penggunaan media di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat

penting karena perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahapan oprasional konkret (Kurnia, 2008: 3-8).

Pengembangan media pembelajaran inovatif diperlukan guna mengatasi permasalahan di atas. Pengembangan media pembelajaran ini harus sesuai dengan tahap oprasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan yang lebih menarik (Qondias, Anu, dan Niftalia, 2016). Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” merupakan variasi dari permainan anak berbentuk papan yang sudah sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” beserta hasil pengembangannya yang berupa produk media pembelajaran.

Media monopoli dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Soegeng dan Dewi (2013) Hasil analisis data penelitian ditunjukkan dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,44 > 2,13$ menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli telah mampu mencapai ketuntasan belajar. Minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan analisis regresi sederhana dengan persamaan $\hat{Y} = -60,37 + 1,638X$ dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,612 atau 61,2%. Hal ini berarti bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 61,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan berbantuan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri Kedungsuren Kabupaten Kendal.

Haqiqi (2017) bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai 79,61% dan siklus II mencapai 92,77%. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 74,28% dan siklus II mencapai 90,45%. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 77,78% dan siklus II mencapai 88,89%. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada tiap siklusnya.

Hal yang sama dijelaskan oleh Irdiyanti (2018), bahwa diperoleh nilai uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji t diperoleh nilai t_{hitung} dan Sig. (2-tailed) yang berada pada daerah penolakan H_0 , yaitu

$t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,201 > 2,508$) dan Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,010 < 0,05$). Adapun pengaruh yang ditimbulkan media monopoli terhadap pemahaman keragaman budaya sebesar 56,30%, sedangkan 43,70% sisanya dipengaruhi faktor lain. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media monopoli terhadap pemahaman keragaman budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Parungkamal Kecamatan Lumbir Tahun Pelajaran 2017/2018.

Hasil-hasil penelitian tersebut menguatkan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran "Monopoli Keberagaman" guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada subtema "Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Jenis penelitian ini dikenal juga dengan "Research Based Development". Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016: 222) menyatakan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Sementara itu, Seals and Richey (dalam Mashud, 2016: 222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi produk, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Menurut Gooch (2012: 8) penelitian dan pengembangan adalah proses meneliti dan mengembangkan produk. Tujuan utama penelitian dan pengembangan dalam pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di SDN Patrang 01 Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Uji coba ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA yang berjumlah 31 peserta didik.

Proses pengembangan media pembelajaran "Monopoli Keberagaman" pada tema indahnya keragaman di negeriku subtema indahnya keragaman budaya di negeriku menggunakan model penelitian pengembangan R & D oleh Borg and Gall (dalam Gooch, 2012: 85). Penelitian ini terdapat 7 tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, terdiri atas analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tujuan; (2) perencanaan dan desain produk, meliputi pemilihan media, dan perencanaan awal (3) produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, meliputi pembuatan media pembelajaran "Monopoli Keberagaman", dan menyusun

instrumen penilaian (lembar validasi, angket/kuisisioner, dan soal tes); (4) validasi, meliputi penilaian dari para ahli media (dosen), dan penilaian dari ahli materi (Guru kelas); (5) revisi produk, meliputi revisi atau perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari para validator; (6) uji coba produk, meliputi uji coba materi pada peserta didik, pengisian angket oleh peserta didik dan pelaksanaan tes hasil belajar; dan (7) revisi dan penyebaran produk, meliputi analisis keberhasilan media dan perbaikan atau revisi akhir pada media. Pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap uji coba karena fokus penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran "Monopoli Keberagaman" saja.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket respon peserta didik, validasi, tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Media dikatakan valid apabila persentase penilaian minimal dalam interpretasi layak. Menurut Hobri (2010: 52), untuk menghitung validasi media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah berikut.
 - a. Melakukan rekapitulasi data penilaian kevalidan model ke dalam tabel yang meliputi: aspek (), indikator (), dan nilai untuk masing-masing validator.
 - b. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus.

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

A_i adalah rata-rata nilai untuk i ,

I_{ij} adalah rata-rata untuk aspek ke- i indikator ke- j ,

m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke- i

- c. Menentukan rata-rata total dari rata-rata nilai dengan rumus:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

V_a adalah nilai rerata total semua aspek,

A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke- i ,

n adalah banyaknya aspek

- d. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator.

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

V_{ji} adalah data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i ,

n adalah banyaknya validator

Nilai rata-rata total atau kemudian dirujuk pada penentuan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut (Masyhud, 2016: 243).

Tabel 3.2 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelajaran.

No	Presentase Penilaian	Intreprestasi
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Kurang layak
5	0% - 20%	Sangat kurang layak

Kriteria menyatakan bahwa suatu media pembelajaran memiliki validitas yang dikatakan baik, jika minimal tingkat validitas yang tercapai adalah tingkat layak. Jika tingkat pencapaian di bawah kategori layak, maka perlu adanya revisi berdasarkan masukan dari validator. Kemudian dilakukan validasi kembali sampai media pembelajaran dikatakan baik.

- Analisis ketuntasan hasil belajar ini digunakan untuk mendapatkan sebuah data persentase ketuntasan hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan. Menurut Hobri (2007: 167), analisis data persentase ketuntasan hasil belajar secara klaksikal dapat diketahui dengan rumus.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E adalah persentase ketuntasan belajar,

n adalah jumlah peserta didik yang tuntas belajar,

N adalah jumlah seluruh peserta didik

Analisis hasil belajar mengambil pedoman dari kriteria hasil belajar dengan 5 kriteria yaitu sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang (Masyhud, 2015: 295).

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Peserta didik

No	Rentang skor	Kriteria hasil belajar
1.	81-100	Sangat baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Sedang/cukup
4.	21-40	Kurang
5.	0-20	Sangat kurang

- Persentase data hasil respon peserta didik digunakan untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menentukan hasil persentase respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Respon Peserta didik} = \frac{A}{B} \times 100$$

Keterangan:

A = Proporsi peserta didik yang mencapai nilai minimal 75

B = Jumlah peserta didik (responden)

Persentase hasil data respon peserta didik kemudian dirujuk pada tabel interpretasi perentase respon peserta didik (Indriani dalam Rahayu, 2017: 45).

Tabel 3.4 Intreprestasi Respon Peserta didik (Y)

No	Besar y	Interpretasi
1.	81% < y ≤ 100%	Sangat Tinggi
2.	61% < y ≤ 80%	Tinggi
3.	41% < y ≤ 60%	Sedang
4.	21% < y ≤ 40%	Rendah
5.	0% < y ≤ 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran “monopoli keberagaman” kelas IV SD menggunakan model pengembangan R & D (Reseach and Development) oleh Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall dimodifikasi dan disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan, karena fokus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap – tahap pengembangan R & D seperti yang dikemukakan oleh Borg and Gall (dalam Gooch, 2012:85) langkahnya sebagai berikut: (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap perencanaan desain produk, (3) tahap produksi/tahap pelaksanaan pengembangan produk, (4) tahap validasi awal, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba produk, dan (7) tahap revisi akhir dan penyebaran produk akhir.

Tahap-tahap penelitian pengembangan yang telah digunakan dalam penelitian ini diantaranya: (a) Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah yang mendasari pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan sebelum melakukan pembuatan sebuah produk, hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan yang meliputi analisis peserta didik, materi dan tujuan. (b) Tahap perencanaan dan desain produk dilakukan untuk membuat desain produk dimulai dari mengulas materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Materi

pembelajaran dijadikan sebagai sumber belajar yang dilanjutkan pembuatan desain awal produk. (c) Tahap pelaksanaan pengembangan produk disusun sesuai dengan kisi-kisi tentang isi desain produk yang dihasilkan. Kisi-kisi desain produk awal pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. (d) tahap validasi proses untuk menilai produk berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk menentukan kelayakan dan kevalidan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” sebelum diuji cobakan. Penyusunan lembar validasi disesuaikan dengan indikator kriteria media pembelajaran yang telah ditentukan. Validasi media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dilakukan oleh tiga validator (e) tahap revisi produk Tahap revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan perbaikan yang diperoleh dari masing-masing validator. Setelah mengetahui penilaian dari ketiga validator, maka langkah selanjutnya adalah perbaikan media pembelajaran. (f) tahap uji coba produk Tahap uji coba produk dilaksanakan setelah melakukan tahap revisi media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. Tahap ini dilakukan 1 kali pada tanggal 11 Februari 2019 di kelas IV SDN Patrang 01 Jember dengan jumlah 31 peserta didik, namun ada 1 peserta didik yang berhalangan hadir, sehingga jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran sebanyak 30 peserta didik. Peserta didik yang berhalangan hadir tidak masuk dalam data analisis angket respon peserta didik dan data analisis hasil belajar peserta didik. (g) tahap revisi dan penyebaran produk akhir Tahap revisi tidak dilakukan karena tidak ada perbaikan kembali untuk media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. Tahap penyebaran tidak dilaksanakan, karena tujuan utama dalam penelitian ini fokus pada pengembangan produk dan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria agar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan. Kriteria-kriteria media pembelajaran yang dapat dikatakan baik dan dapat digunakan harus memenuhi dua aspek yaitu valid dan efektif (Susilana dan Riyana, 2008). Kualitas media pembelajaran dengan derajat validitas baik, apabila minimal mencapai kriteria validitas yaitu tingkat valid atau minimal mencapai kriteria layak dengan skala persentase mulai dari rentang 61%-80%. Kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila persentase ketuntasan hasil belajar minimal 80% dari peserta didik yang menjadi subjek dengan skor

hasil belajar minimal 60. Keefektifan media pembelajaran juga dapat dikatakan baik, apabila peserta didik memberi respon positif terhadap media pembelajaran tersebut. Respon positif peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan mencapai minimal 75 atau memberi respon positif $\geq 80\%$ dari banyaknya subjek yang diteliti.

Aspek validitas media pembelajaran dapat diketahui dengan melakukan validasi kepada validator. Validasi dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 validator materi dan 2 validator ahli media. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh validator diperoleh hasil antara lain kevalidan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dari ahli media mencapai 88%, sedangkan kevalidan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dari ahli materi mencapai 86%. Rata-rata hasil persentase dari semua validator adalah 87% (sangat layak) dan sudah memenuhi kriteria valid, sehingga dapat diujicobakan.

Aspek efektifitas dilakukan pada saat media pembelajaran diujicobakan yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2019. Uji keefektifan media pembelajaran diperoleh dari data tes hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil rekapitulasi dan analisis tes hasil belajar, diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai 83,33%. Persentase hasil belajar yang diperoleh melebihi 80%, sehingga dapat diartikan lebih dari 80% peserta didik yang menjadi subjek mencapai skor minimal 60 dan menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran masuk dalam kategori baik. Selanjutnya hasil analisis data angket respon peserta didik diperoleh persentase respon positif peserta didik mencapai 80% (tinggi). Hal ini berarti media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” memenuhi aspek efektif.

Berdasarkan aspek kualitas media pembelajaran yang baik dan analisis terhadap hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan yaitu meliputi aspek valid dan efektif, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan yaitu “Monopoli Keberagaman” telah memenuhi kualitas media yang baik. Sesuai hasil tersebut, maka media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku” dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD pada semester 2.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema “Indahnya Keragaman

Budaya di Negeriku” pada kelas IV SD semester 2 disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku kelas IV SD pada semester 2 menggunakan model pengembangan R & D (Research and Development) oleh Borg and Gall yang terdiri atas tujuh tahapan pengembangan sebagai berikut. (1) tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah yang mendasari pengembangan media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tujuan, (2) Tahap perencanaan desain produk, (3) Tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk, (4) Tahap validasi, (5) Tahap revisi, (6) Tahap uji coba, dan (7) Tahap revisi akhir dan penyebaran. Namun pada tahap ini penyebaran tidak dilakukan karena fokus dan tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi.
2. Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran didapatkan hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku untuk kelas IV SD semester 2 telah memenuhi 2 kriteria sebagai berikut. (1) Valid, ditunjukkan dengan hasil analisis data dari validasi tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil persentase dari semua validator adalah 87% yang termasuk interpretasi sangat layak, sehingga media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diujicobakan. (2) Efektif, ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal yaitu 83,33% dan persentase respon peserta didik yaitu 80%. Kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila persentase ketuntasan belajar minimal 80% peserta didik yang menjadi subjek mencapai skor minimal 60. Selanjutnya kriteria keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, apabila peserta didik yang mencapai nilai minimal 75 atau memberi respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan $\geq 80\%$ dari banyaknya subjek yang diteliti. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar dan respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

3. Sesuai dengan aspek kualitas media pembelajaran yang baik dan analisis yang telah dilakukan terhadap hasil pengembangan media pembelajaran yang meliputi aspek valid dan efektif diperoleh hasil bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” telah memenuhi kualitas media yang baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD pada semester 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Gooch, D. L. 2012. *Research, Development, and Validation of a School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Sosial Media Use by School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University.
- Haqiqi, N., 2017. Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jember: Pena Salsabila
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Irdiyanti, D., 2018. Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Keragaman Budaya Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Parungkamal Kecamatan Lumbir Tahun Pelajaran 2017/2018. *Disertasi Doktoral*, Universitas Peradaban.
- Kurnia, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Kurniasih, I. and Sani, B., 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan*. Kata Pena.
- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistic Untuk Penelitian Tindakan Pendidikan*. Jember: LPMPK
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori Dan Praktek Penelitian Bagi Calon Guru, Guru Dan Praktisi Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Muhson, A., 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*

- Indonesia*, 8(2).
- Qondias, D., Anu, E.L. and Niftalia, I., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kelas III Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), pp.176-182.
- Rahayu, W.M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Apem pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Makanan Khas Daerah untuk Peserta didik Kelas IV SDN Antirogo 01. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember. Respository.unej.ac.id. (Diakses pada 05 September 2018).
- Soegeng, A.Y. and Dewi, S.K.S., 2013. Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1).
- Susilana, R., Si, M. and Riyana, C., 2008. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. CV. Wacana Prima.
- Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.