PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “MONOPOLI SUKU DAN AGAMA” TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK SISWA KELAS 4 DI SDN SANDINGROWO TUBAN

# Sasmita Prakasa

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [sasmita.17010644208@mhs.unesa.ac.id](mailto:sasmita.17010644208@mhs.unesa.ac.id)

# M. Husni Abdullah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [husniabdullah@unesa.ac.id](mailto:husniabdullah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pengembangan media Monopoli Suku dan Agama dilatar belakangi karena kurang maksimalnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas IV. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Monopoli Suku dan Agama yang layak dan mengetahui tingkat kelayakannya pada peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE dengan tahapan: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Developmen*t, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar validasi ahli. Hasil presentase uji validasi ahli media mencapai 86,15% dengan kategori sangat baik yang berarti sangat valid dan ahli materi mencapai 86,67% dengan kategori sangat baik yang berarti sangat valid. Dari hasil analisis tersebut, bisa disimpulkan media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” sangat layak digunakan untuk pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas IV.

**Kata Kunci:** Monopoli Suku dan Agama, tema 7, subtema 1

# Abstract

The background of the development of the Monopoly of Ethnics and Religions media is due to the lack of optimality of students in understanding the learning material on theme 7 sub-theme 1 in class IV. The research objective was to describe the development of the appropriate Ethnics and Religions Monopoly learning media and to find out the feasibility level for students. This type of research is a development research using the ADDIE model with the following stages: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The instruments used in the study were interview sheets, observation sheets, and expert validation sheets. The percentage results of the validation test of media experts reached 86.15% with the very good category which means very valid and the material expert reached 86.67% with the very good category which means very valid. From the results of this analysis, it can be concluded that the Monopoly of Ethnics and Religions media "Monosuka" is very suitable to be used for learning on theme 7 sub-theme 1 in grade IV.

**Keywords:** Monopoly of Ethnics and Religions, theme 7, subtheme **1**

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan tujuan memajukan suatu bangsa sehingga dapat bersaing secara global. Dalam bidang pendidikan, manusia dapat memperluas pengetahuannya, semakin luas pengetahuan yang dimiliki manusia imaka isemakin itinggi kualitas iSumber Daya iManusia yang idimilikinya.

Pendidikan di sekolah membutuhkan kurikulum sebagai pedoman untuk melaksanakan proses belajar yang terencana dengan baik sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Seiring perkembangan zaman, di Indonesia telah terjadi beberapa pergantian kurikulum.

Kurikulum di Indonesia bersifat dinamis untuk mengimbangi peradaban dari masa ke masa. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang sedang digunakan saat ini. Dalam kurikulum 13 menekankan pada kompetensi peserta didik dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pencapaian ketiga ranah tersebut dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu.

Model pembelajaran itematik imerupakan model ipembelajaran iyang menggunakan isistem temai, idi dalam itema itersebut terdapat ibeberapa subtema iberisi mata pelajaran yang berhubungan satu sama lain.

Pembelajaran tematik sendiri memiliki karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran lain. Menurut Abdul Majid (2014:87-88) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu: Berpusat pada peserta didik (student centered), memberikan peserta didik pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran,.menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Kemendikbud (2013:193) pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan: (1) Fokus pada satu tema atau topik tertentu, (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan kompetensi berbagai mata pelajaran dalam suatu tema yang sama, (3) Pemahaman lebih berkesan dan mendalam pada materi pembelajaran, (4) Melalui pengalaman pribadi menghubungkan berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang baik, (5) Dengan berkomunikasi secara nyata melalui bertanya, bercerita, menulis sekaligus belajar mata pelajaran lain peserta didik dapat lebih bersemangat dalam pembelajaran, (6) Materi yang disajikan dalam tema yang jelas dapat membuat peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar, (7) Menghemat waktu pembelajaran karena mata pelajaran dengan dipersiapkan dan diberikan dalam 2 sampai 3 pertemuan atau lebih dan atau pengayaan, (8) Mengembangkan dan menumbuhkan nilai budi pekerti dan moral peserta didik dengan mengangkat nilai budi pekerti berdasarkan situasi dan kondisi.

Dalam proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran tematik tidak selalu dapat berjalan dengan lancar Menurut Hernawan dan Novi, (2009:1-5), kendala pembelajaran tematik adalah: (1) Tidak semua kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP dapat dipasukan, (2) Jika tidak ditunjang sarana prasana yang dibutuhkan saat pelaksanaan pembelajaran tematik, kegiatan belajar tidak mampu berjalan dengan baik sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, (3) Belum semua guru sekolah dasar sudah paham dengan konsep pembelajaran tematik secara keseluruhan. Kendala yang ada tersebut dapat mengakibatkan munculnya masalah dalam pembelajaran.

Permasalahan yang sering muncul dapat berupa lemahnya kegiatan pembelajaran, akibatnya peserta didik kurang mendalam dalam memahami materi. Kehadiran guru diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan-permasalahan yang muncul saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangakan kreativita dan potensinya dengan baik.

Berdasarkan dari wawancara pada tanggal 11 November 2020 dengan guru kelas IV di SDN Sandingrowo diperoleh data bahwa terjadi kesulitan dalam mengajarkan matteri ipada tema iIndahnya Keragaman idi iNegeriku salah isatunya pada isubtema iKeragaman Suku iBangsa idan Agama idi iNegeriku yang iberisi imateri tentang ilagu idaerah, isuku bangsai, bahasa daerah, agama, gaya, dan ide pokok. Kesulitan yang muncul disebabkan media pembelajaran yang belum tepat. Media yang digunakan kurang bervariasi dan menarik bagi peserta didik karena hanya menggunakan gambar, video, atau buku tema saja.

Penggunaan media gambar, video, atau buku tema saja menyebabkan kegiatan pembelajaran bersifat monoton dan pasif. Peristiwa ini sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV, peserta didik banyak yang cepat merasa bosan saat pembelajaran karena kurang melibatkan peserta didik. Dalam hal ini guru sudah menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik untuk aktif tetapi karena karakteristik peserta didik yang cenderung malu sehingga proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal. Peristiwa tersebut berbanding terbalik dengan konsep kurikulum 13 yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

Tersedianya media pembelajaran dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Dengan menggunakan media diharapkan proses belajar dapat berjalan dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain perlu diingat bahwa setiap materi yang akan disampaikan guru pada peserta didik tidak selalu cocok menggunakan media yang sama, guru harus dapat menyesuaikan media apa yang tepat untuk digunakan sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang dimiliknya. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pernyataan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (1997:2) Media pembelajaran adalah sebuah alat komunikasi yang mempunyai tujuan untuk mengefektifkan proses belajar mengajar.

Di sekolah penggunaan media yang menarik dan bervariatif masih belum mendapat perhatian dari sebagian guru, karena mengganggap bahwa membuat media hanya menambah pekerjaan terhadap pembelajaran yang dilakukan, padahal media pembelajaran sendiri termasuk komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber informasi ke penerima informasi. Menurut Suprapto (2013:38) iMedia pembelajaran iadalah isegala sesuatu iyang dapat idijadikan imedia komunikasi iiguru idengan menarik iperhatian dan iminat peserta ididik iyang

kemudian idapat mencapai itujuan ipembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Satrianawati (2018:10) Media pembelajaran dibagi menjadi (1) Media visual, merupakan media yang dapat dijangkau dengan memerlukan bantuan indera penglihatan. Contohnya : Media gambar, poster, komik, buku, majalah, dan sebagainya. (2) Media audio, merupakan media yang menggunakan alat indera pendengaran untuk menjangkaunya. Contohnya : Musik, radio, kaset suara/CD, alat musik. dll. (3) Audio visual, merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran karena media ini dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Contohnya : Film, drama, televisi, pementasan, dll. (5) Multimedia, merupakan segala jenis media yang tergabung menjadi satu. Contohnya : Internet, pembelajaran dengan mengunakan internet berarti mengaplikasikan semua jenis media yang tersedia termasuk pembelajaran jarak jauh.

Setiap jenis media tidak dapat menunjang semua materi pembelajaran. Dalam menggunakan media harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan, apakah sudah sesuai mennggunakan media tersebut atau tidak. Sehingga fungsi media dapat berfungsi sengan baik. Menurut Sumiharsono (2017:10-11) Secara umum fungsi media pembelajaran yaitu : Menghindari maksud isi pesan yang ambigu agar tidak bersifat verbalitas saja, terciptanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar sehingga menciptakan semangat belajar, memberikan pengalaman dan persepsi dengan rangsangan yang sama, merangsang peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual, kinestetiknya, dan auditorinya, serta mengatasi terjadinya keterbatasan waktu, ruang, daya indera, dan tenaga.

Tidak ada media pembelajaran yang terbaik, tetapi terdapat media yang tepat guna dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik dan memberikan pengaruh signifikan ketika proses pembelajaran, maka perlu memperhatikan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan media pembelajaran lebih efektif dan tepat guna saat digunakan. Arsyad (2013:74) mengungkapkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran adalah bagian dari suatu sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan adalah media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tepat dalam mendukung materi pembelajaran, bersifat luwes, praktis, dan bertahan, serta yang paling utama guru terampil dalam menggunakan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang tepat untuk menumbuhkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Jika peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru maka tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai. Guru yang mampu mencapai tujuan pembelajaran dianggap telah berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penggunaan media yang tidak asing lagi bagi peserta didik tentunya akan mempermudah peserta didik dalam menggunakan suatu media. Salah satunya dengan memodifikasi permainan monopoli untuk media dalam pembelajaran. Permainan monopoli berasal dari Amerika serikat dan penemunya bernama Elizabeth Magie. Permainan monopoli tidak asing lagi di kalangan anak-anak, remaja, ataupun dewasa. Di lingkungan rumah maupun di sekolah permainan ini sering dimainkan, permainan ini dapat melatih jiwa kompetitif dan sportif. Permainan monopoli sebagai media pembalajaran diharapkan mampu dikembangkan lebih berbeda bagi peserta didik dan guru.

Berdasarkan dengan masalah yang terjadi pada pembelajaran di kelas IV tersebut maka media pembelajaran Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” merupakan salah satu solusi yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian iini idilakukan untuk imendeskripsikan ipengembangan media iMonopoli Suku idan iAgama yang ilayak idan untuk imengetahui tingkat iikelayakan media iMonopoli iSuku dan iAgama iTema Indahnya iKeragaman iDi Negeriku ipada SubTema iKeragaman Suku iBangsa idan Agama idi iNegeriku untuk isiswa kelas iIV iSD Sandingrowo iTuban.

## METODE

iPenelitian iini termasuk ipenelitian pengembangan iatau ibiasa disebut idengan penelitian idan ipengembangan (iResearch and Developmenti/R&Di). iPenelitian pengembangan ibertujuan iuntuk menghasilkan iproduk ibaru atau imengembangkan dan imenyempurnakan iproduk yang isudah ada agar lebih efektif dan relevan untuk digunakan. Model yang digunakan dalam penilitian ini adalah model ADDIE. Prosedur dalam model ADDIE dilakukan dalam i5 itahap yaitu i*analyze,* i*design*i*, development*i*,* i*implementation,* idani*evaluation*. iTetapi dalam ipenelitian iini tahap ii*mplementation* pada ipeserta didik tidak dapat dilaksanakan karena kondisi lingkungan yang belum memungkinkan akibat pandemi *Covid-*19.

*analyze* merupakan tahapan yang fokus pada sasaran menganalisis permasalahan, menganalisis kebutuhan peserta didik, dan tercapainya penelitian yang akan dilakukan. Proses analisis dilakukan dalam 3 tahap. tahap pertama, analisis kebutuhan yang dilaksanakan melalui observasi awal dan wawancara untuk mengetahui kondisi awal peserta didik pada pembelajaran, keadaan media yang digunakan pada pembelajaran, dan fasilitas sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sesuai kondisi peserta didik. Tahap selanjutnya, analisis materi yang dilakukan untuk menemukan kesulitan materi yang dihadapi peserta didik untuk digunakan dalam bahan membuat media. Tahap terakhir merupakan analisis media yang dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat dan mencukupi pada materi pembelajaran.

*Design* merupakan tahapan yang fokus pada penentuan konten, sasaran, pemilihan media pembelajaran, materi pembelajaran, dan perencanaan pembelajaran. Pada tahap desain peneliti menentukan desain iyang digunakan iuntuk imengembangkan media ipembelajaran. iPada itahap ini imedia ididesain sesuai idengan hasil yang diperoleh pada tahap *analyze*.

*Development* merupakan tahapan untuk merealisasiakan desain yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Setelah membuat desain, peneliti menyusun bahan-bahan untuk kemudian dirancang berdasarkan prosedur pembuatan media. Setelah pembuatan media selesai dilanjutkan dengan memeriksa kembali media tersebut sebelum divalidasi. Produk media yang sudah sesuai siap melalui tahap uji validasi. Langkah berikutnya, Pembuatan lembar angket validasi yang ditujukan untuk para ahli yang diberikan setelah penggunaan media. Lembar angket dibuat berdasarkan kisi-kisi yang sudah ditentukan. Lembar angket validasi ahli media berisi aspek penggunaan warna, penggunaan kata iatau ibahasa, igrafis, idan idesain. iLembar angket ivalidasi ahli materi iberisi aspek pembelajarani, kurikulumi, iisi materii, iinteraksi, iumpan ibalik, idan ipenanganan kesalahani. Setelah pembuatan lembar validasi, langkah selanjutnya merupakan uji validasi media oleh para ahli, kegiatan validasi dilaksanakan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media dan materi tentang kesesuaian antara tampilan media dengan materi. Setelah mendapatkan penilaian, saran, dan validasi dari para ahli selanjutnya peneliti dapat mengetahui kekurangan dari media untuk dapat diperbaiki. Produk media yang selesai revisi dan mendapatkan kualifikasi yang baik dapat melanjutkan ke tahap implementasi.

*Implementation* merupakan tahapan uji coba di lapangan hasil pengembangan media oleh peneliti. Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan. Awalnya Peneliti akan melakukan tahap implementasi di SDN Sandingrowo Tuban dengan jumlah peserta didik 18 anak. Tetapi karena saat ini kondisi Negara Indonesia dilanda Covid-19, maka implementasi media belum dapat dilaksanakan.

*Evaluation* merupakan tahap yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pengembangan. Tahap evaluasi merupakan proses menilai dan menganalisis produk yang telah divalidasi dan diimplementasikan, akan tetapi karena tidak dapat melaksankan tahap implementasi dalam penelitian ini, peneliti berfokus untuk mengukur kevalidan media pegembangan saja. melalui tahap evaluasi peneliti dapat mengetahui apakah masih ada kekurangan atau tidak. Apabila media tidak membutuhkan revisi lagi, selanjutnya media layak untuk digunakan.

Sumber data penelitian ini adalah dosen ahli media dan dosen ahli materi yang memiliki kriteria pendidikan minimal S2 dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dan ahli dalam bidangnya.

Pada penelitian pengembangan Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan uji validasi ahli media dan ahli materi. (1) Wawancara pada penelitian ini proses wawancara dilaksanakan secara semistruktur. Subjek yang diwawancara adalah guru kelas IV SDN Sandingrowo Tuban. Kegiatan wawancara bertujuan mengetahui permasalahan awal pada penelitian. Kisi-kisi indikator yang digunakan pada penelitian ini meliputi proses pembelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, kendala dalam proses pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, dan harapan untuk media baru. Kisi-kisi tersebut kemudian dikembangkan oleh peneliti ketika wawancara pada guru sehingga data yang dibutuhkan maksimal, (2) Observasi pada penelitian ini observasi dilakukan secara terus terang atau tersamar. Kisi-kisi instrumen observasi digunakan sebagai dasar dalam menganalisis kebutuhan peserta didik saat proses pembelajaran. Aspek yang digunakan dalam instrumen observasi meliputi kurikulum, kondisi sekolah, pembelajaran, dan media pembelajaran

Uji validasi idigunakan iuntuk mengukur ikevalidan media ipembelajaran iyang dikembangkan. Proses validasi media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” dilakukan oleh 2 validator, yaitu validator ahli media yang bernama Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. dan ahli materi bernamaBapakJulianto, S.Pd., M.Pd. Mekanisme penilaiannya dengan menunjukkan media yang dikembangkan dan lembar penilaian validasi pada validator. Kisi-kisi lembar validasi digunakan untuk dasar dalam penilaian kelayakan media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” pada penelitian ini.   
 Aspek yang digunakan untuk penilaian validasi dari ahli media meliputi penggunaan warna, penggunaan kata atau bahasa, grafis, dan desain. Sedangkan aspek penilaian yang menjadi pedoman untuk lembar instrumen validasi ahli materi iimeliputi aspek ipembelajaran, ikurikulum, iisi imateri, iinteraksi, iumpan baliki, idan penanganan ikesalahan.

Teknik ianalisis idata ipada penelitian ipengembangan iini menggunakan iteknik ianalisis data ikualitatif idan kuantitatif iyang dilakukan isetelah imendapatkan data idari iobservasi, wawancara, dan validasi.

iAnalisis data ikualitatif idigunakan untuk imengolah idata dari ipara ahli imedia dan materi. Informasi data ikualitatif yang idiperoleh berupa ikomentari, tanggapan, idan saran imengenai iproduk media ipengembangan monopoli Suku dan Agama. Langkah-langkah teknik analisis data kualitatif dilkasanakan dalam beberapa tahap. Tahap pertama, pengumpulan data yang berasal dari pengoperasian media dan semua aktivitas peserta didik saat implementasi media Monopoli Suku dan Agama berlangsung serta faktor pendukung, penghambat, dan kesulitan saat implementasi. Tahap kedua, reduksi data yang merupakan kegiatan memililah hal yang pokok, merangkum, dan fokus pada hal yang penting serta membuang informasi yang tidak perlu dari data yang diperoleh dari instrumen pedoman observasi, wawancara, saran dari angket validasi, dan angket respon. Tahap ketiga, penyajian data yang dijabarkan dalam ibentuk ipenjelasan ideskriptif tentang ipenggunaan media idan isemua aktivitas ipeserta didik saat implementasi media Monopoli Suku dan Agama serta faktor pendukung, penghambat, dan kesulitan saat proses implementasi. Tahap terakhir merupakan menarik kesimpulan dari data yang telah disajikan yang berupa jawaban dari rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data diperoleh dari uji validasi oleh ahli media dan materi. Analisis validasi media menguji kevalidan atau menguji kesesuaian materi dengan produk media Monopoli Suku dan Agama yang dikembangkan. Jawaban angket para validasi ahli menggunakan tolok ukur tabel Skala Likert. Setiap skor pada tabel Skala Likert termasuk dalam kategori yang berbeda. iSkor 5 itermasuk kategori isangat isetuju, iskor i4 termasuk ikategori setujui, iskor 3 itermasuk kategori iragu-iragu, skor 2 itermasuk kategori tidak isetujui, dan skor 1 itermasuk kategori isangat ikurang setuju. Uji ivalidasi iahli media idan materi idapat idianalisis dengan imembandingkan ijumlah skor iresponden idengan jumlah iskor ideal i (Arikunto, 2010:282i).

Tingkat kevalidan dalam pengambilan keputusan kelayakan produk media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” dapat dikategorikan menggunakan tabel kriteria kevalidan media (Arikunto, 2010 :244)

**Tabel 1. Kriteria Nilai Kevalidan Media**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Tingkat Pencapaian (%)** | **Kategori** | **Keterangan** | **Kesimpulan** |
| A | 81-100% | Sangat baik | Sangat valid dan tidak perlu revisi | Sangat layak |
| B | 61-80% | Baik | Valid dan tidak perlu revisi | Layak |
| C | 41-60% | Cukup baik | Kurang valid dan perlu revisi | Kurang layak |
| D | 21-40% | Kurang baik | Tidak valid dan perlu revisi | Tidak layak |
| E | ≤20% | Sangat kurang baik | Sangat tidak valid dan perlu revisi | Sangat tidak layak |

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa :

Apabila data hasil analisis mendapatkan kriteria A dengan tingkat pencapaian 81-100% yang termasuk kategori sangat baik maka media sangat valid dan tidak perlu revisi sehingga sangat layak digunakan pada pembelajaran, apabila data hasil analisis mendapatkan kriteria B dengan tingkat pencapaian 61-80% yang termasuk kategori baik maka media valid dan tidak perlu revisi sehingga layak digunakan pada pembelajaran, apabila data hasil analisis mendapatkan kriteria C dengan tingkat pencapaian 41-60% yang termasuk kategori cukup baik maka media kurang valid dan perlu revisi sehingga kurang layak digunakan pada pembelajaran, apabila data hasil analisis mendapatkan kriteria D dengan tingkat pencapaian 21-40% yang termasuk kategori kurang baik maka media tidak valid dan perlu revisi sehingga tidak layak digunakan pada pembelajaran, apabila data hasil analisis mendapatkan kriteria E dengan tingkat pencapaian ≤20% yang termasuk kategori sangat kurang baik maka media sangat tidak valid dan perlu revisi sehingga sangat ttidak layak digunakan pada pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil

Hasil penelitian adalah Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” yang merupakan hasil pengembangan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi pada tahap implementasi yang awalnya diuji cobakan pada peserta didik di sekolah menjadi ditiadakan karena kondisi negara Indonesia yang dilanda pandemi *Covid-19* saat ini.

Tahap analisis (analyze) dilaksanakan dalam 3 tahap. Pertama, tahap analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2020, melalui kegiatan wawancara dengan guru diperoleh data bahwa media yang digunakan pada proses pembelajaran kurang efektif karena media hanya sebatas gambar, video, atau buku tema saja. Penggunaan media tersebut kurang maksimal karena peserta didik kurang antusias dan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran lebih banyak tentang teori. Guru lebih banyak mengajarkan teori karena peserta didik sulit untuk aktif dalam pembelajarannya. Kedua, tahap analisis materi yang dilaksanakan melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Sandingrowo Tuban diperoleh data bahwa peserta didik lemah untuk memahami materi pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1, pernyataan tersebut berdasarkan *feedback* yang diperoleh dari peserta didik yang kurang memuaskan. Salah satu penyebab lemahnya peserta didik dalam memahami materi tersebut karena banyaknya materi yang harus dipelajari dalam satu subtema. Tahap terakhir adalah analisis media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi, media pembelajaran yang tepat dan mencukupi adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media harus melibatkan peserta didik dalam penggunaannya agar mereka memiliki pengalaman secara langsung. Media yang digunakan juga harus mampu menampung materi dalam satu subtema. Berdasarkan penjelasan tersebut media yang tepat untuk dikembangkan peneliti adalah media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka”.

Tahap desain (design) media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” merupakan penyusun rencana pembuatan media pembelajaran yang diawali dengan menyusun kerangka untuk media “Monosuka”. Pedoman untuk menyusun kerangka adalah spesifikasi produk sebagai berikut: (1) Papan monopoli berbahan dasar triplek dan kayu yang kemudian dicat plitur dengan ukuran 78 cm x 78 cm, (2) Stiker Monopoli yang didesain menggunakan aplikasi “Adope Illustrator 2019” dan dicetak menggunakan kertas Art Paper, (3) Petakan di atas papan monopoli berbentuk persegi dengan ukuran 6 cm x 6 cm, (4) Kartu permainan pada monopoli suku dan agama terdiri dari kartu soal, kartu bank materi, dan kartu sertifikat daerah provinsi. Kartu didesain dengan menggunakan aplikasi “Adope Illustrator 2019” yang kemudian dicetak menggunakan kertas hvs dan dilaminating, (5) Dadu berbentuk kubus yang terbuat dari kayu dengan ukuran 5cm x 5cm yang selanjutnya dicat menggunakan cat berwarna putih dan merah, (6) Gacu/ pion dalam permainan ini terbuat dari stik es krim yang diwarnai menggunakan cat air dan ditempeli gambar tempat ibadah dari agama yang ada di Indonesia sebanyak 5 buah, (7) Rumah terbuat dari kayu berbentuk limas segi empat yang atasnya tumpul dan dicat plitur sejumlah 34 buah (8) Stiker bintang yang dicetak menggunakan kertas hvs berwarna hijau, kuning, dan merah. Setiap warna dari stiker bintang bernilai poin yang berbeda. Warna hijau bernilai 5 poin, kuning bernilai 3 poin, dan merah bernilai 1 poin. Kertas yang yang sudah dicetak kemudian dilaminating, (9) Buku pedoman berukuran 15,5 cm x 20,5 cm yang berisi tata cara bermain dan pembahasan terkait soal-soal, buku ini dicetak menggunakan kertas hvs yang kemudian dijilid spiral. Berikutnya, mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Bahan meliputi : Desain gambar, kayu, triplek, stik es krim, cat plitur,cat air, paku, dan kertas Art Paper. Sedangkan alat meliputi: Gunting, palu, penggaris, lem kertas dan aplikasi Adope Illustrator 2019.

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap direalisasikannya desain media. Media yang dihasilkan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini media yang dikembangkan dapat lebih baik lagi karena mendapat saran dari ahli media dan materi. Gambar komponen-komponen media disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Gambar Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Keterangan** | **Gambar** |
| 1 | Papan Monopoli |  |
| 2 | Gacu |  |
| 3 | Dadu |  |
| 4 | Buku Pedoman |  |
| 5 | Rumah |  |
| 6 | Kartu Sertifikat |  |
| 7 | Bank Materi |  |
| 8 | Kartu Soal |  |
| 9 | Stiker Bintang |  |

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ahli dalam media konkret. Hasil validasi memperoleh nilai sebesar 86,15% yang menunjukkan media sangat valid. Hasil validasi tersebut diperoleh dengan membandingkan ijumlah skor iyang diperoleh setiap aspek penilaian idengan jumlah iskor ideal. Adapun skor yang diperoleh setiap aspek yaitu: (1) Kombinasi warna pada media menarik mendapat skor 4, (2) Warna pada media tidak mengganggu materi mendapat skor 5, (3) Bahasa pada media sesuai EYD mendapat skor 4, (4) Bahasa mudah dimengerti mendapat skor 4, (5) Bahasa pada media konsisten mendapat skor 4, (6) Jenis dan ukuran font jelas mendapat skor 5, (7) Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami mendapat skor 4, (8) Desain tampilan media orisinil mendapat skor 4, (9) Tampilan media menarik mendapat skor 4, (10) Media mudah untuk digunakan mendapat skor 4, (11) Media aman untuk digunakan mendapat skor 5, (12) Media kuat dan tidak mudah rusak mendapat skor 4, (13) Media mudah dibawa dan dipindahkan (fleksibel) mendapat skor 5.

Validasi imateri idilakukan olehiBapakJuliantoi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ahli dalam materi tematik. Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil sebesar 86,67% yang menunjukkan materi sangat valid. Hasil validasi tersebut diperoleh dengan membandingkan ijumlah skor iyang diperoleh setiap aspek penilaian idengan jumlah iskor ideal. Adapun skor yang diperoleh setiap aspek yaitu: (1) Media dapat digunakan untuk kelompok besar dan kecil mendapat skor 4, (2) Menggunakan judul yang memotivasi dan menarik peserta didik mendapat skor 5, (3) Media relevan dengan materi pembelajaran mendapat skor 4, (4) Media sesuai dengan kurikulum 13 mendapat skor 4, (5) Tujuan dan manfaat pembelajaran dijelaskan dengan jelas mendapat skor 5, (6) Isi materi memiliki konsep yang jelas dan benar mendapat skor 4, (7) Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) mendapat skor 5, (8) Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) mendapat skor 5, (9) Isi materi memuat penjelasan dan ilustrasi mendapat skor 4, (10) Media mudah dioperasikan mendapat skor 4, (11) Pengguna tidak merasa bosan menggunakan media mendapat skor 4, (12) Peserta didik berusaha menjawab benar dalam menjawab soal mendapat skor 4.

Berdasarkan hasil validasi diperoleh saran dari para ahli bahwa sebaiknya dalam penggunaan media diberikan lab mini yang mengajak peserta didik beraktivitas melakukan suatu pengamatan dan percobaan sederhana sesuai materi, selain itu soal yang digunakan sebaiknya mengandung level C1-C5 sehingga ada soal tingkat LOTs, MOTs, dan HOTs. Serta materi hendaknya dikaitkan dengan fenomena yang ada di sekitar. Berdasarkan yang diperoleh dari kegiatan validasi maka dilakukan revisi atau perbaikan sebagai berikut.

**Tabel 4. Revisi Media**

|  |  |
| --- | --- |
| Isi Materi Kartu Soal | |
| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
| **KARTU SOAL**  **Suku Dayak Bulungan merupakan suku yang berasal dari?**    **Jawaban: Pembahasan 1**  **KARTU SOAL**  **Ide pokok yaitu?**    **Jawaban: Pembahasan 2**  **KARTU SOAL**  **Injil merupakan kitab suci dari agama?**    **Jawaban: Pembahasan 3**  **KARTU SOAL**  **Bagaimana sikap kita terhadap perbedaan suku?**    **Jawaban: Pembahasan 4**  **KARTU SOAL**  **Apakah toleransi antar umat beragama di Indonesia berjalan dengan baik?**    **Jawaban: Pembahasan 5** | **KARTU SOAL**  **Sebutkan 3 suku yang berasal dari Kalimantan Timur!**    **Jawaban: Pembahasan 1**  **KARTU SOAL**  **Jelaskan pengertian ide pokok menurut bahasa kalian sendiri!**    **Jawaban: Pembahasan 2**  **KARTU SOAL**  **Perhatikan pernyataan di bawah ini!**  **Al quran, Injil, Pura, Masjid, Gereja, Klenteng.Tentukan yang termasuk bagian dari agama Islam!**    **Jawaban: Pembahasan 3**  **KARTU SOAL**  **Apabila ada teman yang berbeda suku dengan kita, bagaimana seharusnya sikap kita dalam berteman?**    **Jawaban: Pembahasan 4**  **KARTU SOAL**  **Menurut pendapat kamu bagaimana tingkat toleransi antar umat beragama di Indonesia? Jelaskan!**    **Jawaban: Pembahasan 5** |
| Isi Materi Bank Soal | |
| **Gaya otot adalah gerakan menarik atau mendorong yang muncul dari kerja otot. Gaya Otot merupakan kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia dan hewan. Gaya ini sering dilakukan pada manusia saat mengangkat beban. Saat melakukan olahraga, maka otot akan bertambah besar dan kuat.**  **Contoh:**   * **Kegiatan memindahkan benda, misalnya anak yang mendorong meja dan sapi yang menarik gerobak.** * **Aktifitas melakukan pekerjaan, seperti memaku, menulis, memotong buah, dan sebagainya.**   **Sebelum Revisi**  **GAYA OTOT**  definisi gaya | |
| **Dalam kehidupan sehari-hari Apakah kamu pernah melihat orang tuamu mengangkat galon? Mengapa orang tuamu bisa kuat mengangkat galon yang beratnya hampir 20 kg? Hal tersebut terjadi karena adanya gaya otot. Gaya otot adalah gerakan menarik atau mendorong yang muncul dari kerja otot. Gaya Otot merupakan kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia dan hewan. Gaya ini sering dilakukan pada manusia saat mengangkat beban. Saat melakukan olahraga, maka otot akan bertambah besar dan kuat.**  **Contoh:**   * **Kegiatan memindahkan benda, misalnya anak yang mendorong meja dan sapi yang menarik gerobak.** * **Aktifitas melakukan pekerjaan, seperti memaku, menulis, memotong buah, dan sebagainya.**   **Sesudah Revisi**  **GAYA OTOT**  definisi gaya | |

Tahap implementasi (*implementation)*, pada tahap ini peneliti dapat mengetahui tingkat keefektifan dari media Monopoli Suku dan Agama dengan melakukan uji coba pada peserta didik di SDN Sandingrowo Tuban, tetapi karena pandemi *Covid*-19, SDN di kabupaten Tuban masih ditutup dan pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan secara online. Alternatif dari tahap implementasi ini adalah media akan diuji cobakan pada anak-anak di samping tempat tinggal peneliti tetapi karena kondisi di sekitar lingkungan tidak memungkinkan karena terdapat warga yang baru saja meninggal karena *Covid*-19, sehingga media belum bisa diuji cobakan.

Tahap evaluasi (*evaluation)* adalah tahap yang digunakan sebagai tolak ukur apakah media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” layak digunakan atau tidak. Berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil validasi yang kemudian diolah menggunakan rumus presentase, diperoleh tingkat pencapaian validasi media sebesar 86,15% dengan kategori sangat baik yang berarti media sangat valid dan tidak perlu revisi/revisi seperlunya. Sedangkan untuk validasi materi memperoleh tingkat pencapaian sebesar 86,67% dengan kategori sangat baik yang berarti materi sangat valid dan tidak perlu revisi/revisi seperlunya. Berdasarkan ihasil ivalidasi itersebut dapat idisimpulkan bahwa imedia isangat layak idigunakan idalam pembelajaran iuntuk tema i7 subtema i1 di ikelas iIV.

**Pembahasan**

Penelitian mengacu pada metode ADDIE dengan tidak melaksanakan tahap *implementation*. Produk yang dikembangkan berupa media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka” dengan materi pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas IV.

Media Monopoli Suku dan Agama merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memahami materi pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain. Media ini membutuhkan indera penglihatan dan pendengaran dalam penggunaannya. Media Monopoli Suku dan Agama pada dasarnya seperi monopoli pada umumnya yang telah dimodifikasi menjadi iukuran iyang lebih ibesar sehingga idapat idigunakan untuk ikelompok ibesar maupun ikecil.

Media Monopoli Suku dan Agama termasuk media visuali. Media ivisual imerupakan media iyang idapat dijangkau idengan bantuan iindera penglihatani. iMedia visual idapat memberikan ipengalaman secara inyata sehingga peserta didik idapat memahami imateri pembelajaran ilebih imendalam. iMedia visual termasuk media konkret yang menghubungkan isi materi pembelajaran dengan hal nyata sehingga dapat memperkuat ingatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan mengggunakan media visual, peserta didik tidak hanya membayangkan hal dalam pembelajaran karena guru dapat menunjukkan secara langsung apa yang dimaksud terkait materi pembelajaran disampaikan.

Pengembangan media Monopoli Suku dan Agama dilakukan karena belum maksimalnya media yang digunakan untuk materi tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku) di kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, media yang digunakan sebatas gambar, video, atau buku tema. Selain itu, peserta didik memiliki karakter pemalu saat guru mengajak untuk aktif dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut mengakibatkan peserta didik tidak dapat menemukan pengetahuan secara langsung dan luas.

Media Monopoli Suku dan Agama memiliki konsep belajar sambil bermain dalam penggunannya, sehingga peserta didik lebih tertarik dan bersemangat saat memahami materi pembelajaran. Media ini didesain cukup besar dengan tujuan memperjelas isi materi sehingga peserta didik mudah untuk memahaminya. Dengan ukuran 78 cm x 78 cm media dapat digunakan oleh kelompok besar maupun kecil. Selain itu, media ini dapat menyimpan komponen-komponen media sehingga lebih praktis saat ingin menggunakannya.

Setelah melakukan tahap *design*, media yang dikembangkan akan melalui tahap validasi oleh para ahli media dan materi. Proses validasi dilakukan untuk mengukur kevalidan media Monopoli Suku dan Agama. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media sangat valid dengan presentase oleh ahli media sebesar 86,15% dan oleh ahli materi sebesar 86,67%. Berdasarkan dari hasil validasi, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dari media, yaitu: materi soal yang digunakan sebaiknya mengandung level C1-C5 sehingga ada soal tingkat LOTs, MOTs, dan HOTs. Serta materi hendaknya dikaitkan dengan fenomena yang ada di sekitar

Berdasarkan proses pengembangan media Monopoli Suku dan Agama dapat idisimpulkan bahwa imedia dapat imembantu iguru menyampaikan imateri pada menyampaikan materi pada tema 7 subtema 1 peserta didik, sehingga media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. Menurut Sutikno (2013:105) Media merupakan suatu hal yang dapat membawa informasi dan pengetahuan pada proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Pernyataan tersebut berdasarkan proses validasi ioleh iahli media idan materi iyang itelah dilakukani, media iMonopoli iSuku dan Agama dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

Keterbatasan dalam penelitian ini, media hanya mencakup materi suku bangsa, lagu daerah, bahasa daerah, agama, gaya, dan ide pokok. Karena media Monopoli ini hanya membahas materi dalam satu subtema. Media monopoli ini hanya dapat digunakan di akhir pembelajaran satu subtema untuk memperdalam materi. Apabila media digunakan di awal pembelajaran maka peserta didik akan merasa kesulitan karena belum ada pengetahuan awal tentang materi untuk menjawab soal pada kartu soal. Keterbatasan lain dalam penelitian ini terkait pelaksanaan uji coba di lapangan, peneliti terpaksa tidak dapat melaksanakn uji coba di lapangan karena sekolah yang masih ditutup akibat pandemi *Covid*-19 di Kabupaten Tuban, sehingga untuk mengukur kelayakan dari media yang dikembangkan tidak melibatkan aspek keefektifan media tetapi hanya kevalidan saja.

Hasil ipenelitian iini dapat idibandingkan idengan penelitian isebelumnya yang idilakukan ioleh Indah Fitriani (2019) dengan judul Pengembangan Media iPembelajaran i “Monopoli Keberagaman” iTema Indahnya Keragaman idi Negeriku untuk iSiswa Kelas iIV SDN Patrang i01 Jember, ipada penelitian itersebut media monopoli terbuat dari kertas berukuran sedang yang hanya dapat digunakan oleh kelompok kecil. Sedangkan dalam penelitian ini media berukuran cukup besar yang berbahan dasar kayu.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Pengembagan media Monopoli Suku dan Agama untuk tema 7 subtema 1 di kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi dalam penelitian ini, sehingga tahapan yang digunakan dalam ipenelitian iini berupa i*analyze*i*,design*i*, development,* idan *evaluation*.

Tahap *analyze* menunnjukkan bahwa ipeserta ididik mengalami ikesulitan dalam imemahami imateri tema i7 subtema i1 karena ipenggunaan media ipembelajaran yang ikurang isesuai dengan ikarakteristik peserta ididik. iTahap i*design* dilakukan iuntuk imerancang media ipembelajaran yang idikembangkan berdasarkan imateri pada tema 7 subtema 1 dan karakteristik peserta didik. Tahap *development* dilakukan untuk merealisasikan design yang telah dibuat sebelumnya, pada tahap ini lembar validasi dibuat dan kemudian media diuji kevalidannya. Tahap *evaluation* dijadikan tolak ukur kevalidan media pengembangan. Dalam hal ini aspek kevalidan media dijadikan dasar dalam menilai kelayakan media Monopoli Suku dan Agama untuk materi ipada itema 7 i (Indahnya iKeragaman idi Negeriku) isubtema 1 (iKeragaman Suku iBangsa idan Agama idi iNegeriku).

 Media Monopoli Suku dan Agama yang dikembangkan dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas IV sekolah dasar. Hal ini berdasarkan hasil validasi para ahli, dengan hasil validasi ahli media sebesar86,15% dan ahli imateri sebesar 86i,67%, berdasarkan kedua iskor tersebut imedia idinyatakan sangat ivalid isehingga media iMonopoli iSuku dan iAgama idinyatakan “isangat layak”.

## Saran

Hasil penelitian ini berupa media Monopoli Suku dan Agama “Monosuka”, Agar dapat memaksimalkan alternatif media pembelajaran tersebut pembaca diberikan saran yaitu: (1) Dibutuhkan penelitian lanjutan untuk menerapkan tahap implementasi pada metode ADDIE yang digunakan. (2) Dibutuhkan keterampilan lebih baik untuk membuat media sehingga dapat menyempurnakan kekurangan yang ada pada media Monopoli Suku dan Agama. (3) Media Monopoli Suku dan Agama dapat dijadikan referensi media pembelajaran dengan materi yang berbeda untuk menarik minat dan semangat peserta didik dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto Suharsimi. 2010*. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta

iArsyad, iAzhar. 1997. i*Media Pembelajaran*i. Jakartai: PTi: Raja Grafindo Persadai

Arsyadi, Azhar. 2013i. *Media Pembelajarani*. Jakarta i: Pt iRaja iGrafindo Persada

Hernawan, A.H, Novi R, & Andayani. 2013. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Reiseri, Robert iA & Demsey, iJohn V i.2002. *Trends iand Issues iin iInstructional Design iand Technologyi*. iNew Jerseyi: Pearson Educationi. Inc.

Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi

Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Holistica.