



PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV

Widya Utami, Dara Fitrah Dwi

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

e-mail : widyautami@umnaw.ac.id , darafitrahdwi@umnaw.ac.id

Abstract : This study aims to develop MONOKEBU learning media based on the theme "Beautiful Diversity of My Country" with attractive design, diverse menu display, and clear, accurate, and detailed material. This learning media was then evaluated by two teams of validators consisting of media experts and material experts. The evaluation results showed that MONOKEBU learning media received an average score of 86,6% from media experts and an average score of 95% from material experts, with the criteria "very feasible" to be used and developed. Student response to MONOKEBU learning media is also very positive, with a percentage of 92% stating that the media is very interesting. Students gave feedback that MONOKEBU learning media was able to attract their attention, increase interest in learning, and use simple and easy-to-understand language. In addition, students' pretest and post-test results showed significant differences, with the total post-test score increasing from 1380 to 1760, and the average score increasing from 69 to 88. Based on the results of this study, it can be concluded that the development of MONOKEBU learning media succeeded in creating a product that is feasible and effective to use in the learning process. MONOKEBU learning media is able to attract student interest, increase understanding, and obtain better learning outcomes. Thus, MONOKEBU learning media can be used as an effective solution in improving the quality of learning with an interactive approach.

Keywords : Development, MONOKEBU Media, Thematic

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MONOKEBU berbasis tema "Indahnya Keberagaman Negeriku" dengan desain yang menarik, tampilan menu yang beragam, dan materi yang jelas, akurat, dan terperinci. Media pembelajaran ini kemudian dievaluasi oleh dua tim validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran MONOKEBU mendapatkan skor rata-rata 86,6% dari ahli media dan skor rata-rata 95% dari ahli materi, dengan kriteria "sangat layak" untuk digunakan dan dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran MONOKEBU juga sangat positif, dengan persentase sebesar 92% yang menyatakan bahwa media tersebut sangat menarik. Siswa memberikan feedback bahwa media pembelajaran MONOKEBU mampu menarik perhatian mereka, meningkatkan minat belajar, dan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, hasil pretes dan postes siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan total nilai postes yang meningkat dari 1380 menjadi 1760, dan rata-rata nilai yang meningkat dari 69 menjadi 88. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran MONOKEBU berhasil menciptakan produk yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran MONOKEBU mampu menarik minat siswa, meningkatkan pemahaman, dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran MONOKEBU dapat dijadikan sebagai solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan yang interaktif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media MONOKEBU, Tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat tempat dimana peserta didik itu tinggal. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain memiliki peranan yang penting, pendidikan juga merupakan kekuatan dan semangat dalam kehidupan individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moral. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, lembaga pendidikan normal khususnya sekolah yang ada di Indonesia terus berupaya untuk memperbaiki sistem dan struktur dalam

Received April 25, 2024; Revised April 30, 2024; Accepted Mei 5, 2024/

* Widya Utami, widyautami@umnaw.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV

lembaga pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi tercapainya pembelajaran menuju pencapaian tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan sebagaimana mestinya, sehingga minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas dapat tersampaikan dengan baik dan optimal.

Rendahnya minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran yang disebabkan oleh penyampaian materi yang terlalu monoton akan berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Sebagai tenaga pendidik, guru hendaknya dapat menyampaikan materi pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi serta memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran maka dibutuhkan media (Hidayat dan Khayroiyah, 2018). Sebagai bagian dari sistem pendidikan, media mempunyai peran penting dalam poses pembelajaran. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Menurut Fitriani (2019) penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah sangat penting, karena mengingat bahwa anak usia sekolah dasar (SD) termasuk dalam tahap operasional konkret, sehingga penyampaian materi yang dibantu media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media menjadi sumber instruksional secara keseluruhan dari penentuan media itu sebagai sumber belajar. Selama ini dalam proses pembelajaran guru masih kesulitan dalam mengajarkan tematik dengan alasan belum mampu mengajarkan tematik yang berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pemahaman dan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran hanya berproses pada buku paket saja dan siswa cenderung merasa bosan dan tidak fokus saat mengikuti proses pembelajaran serta kurang memahami pelajaran yang disampaikan guru ketika guru menanyakan kembali pelajaran yang telah dipelajari. Menurut Syamsijulianto (2020) pada proses pembelajaran tematik hal yang sering kali dialami oleh guru berupa hambatan dalam memilih tema, guru mendapatkan permasalahan dalam mengelola waktu pelajaran serta ketersediaan fasilitas belajar itu masih terbatas.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan beberapa kompetensi kedalam satu tema dengan mengintegrasikan berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar secara parsial namun memberikan makna utuh ini tercermin pada berbagai tema (Syamsijulianto, 2020). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan materi dari beberapa mata pelajaran. Tema adalah gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik melibatkan siswa dalam pembelajaran dikelas untuk meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Guru harus mengetahui cara pengemasan belajar yang sederhana tetapi mudah dipahami oleh siswa dan memberi makna bagi siswa. Bermakna berarti selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya menghafalkan konsep atau fakta, namun melakukan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Menurut Adilah & Minsih (2022) untuk membuat pendidikan lebih bermakna dan membantu orang yang berakhlak, berbagai metode digunakan sehingga aspek terpenting yang memengaruhi kemajuan bangsa ini dapat terwujud. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan

PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV

proses pembelajaran serta penilaian untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengikuti perkembangan dunia pendidikan yaitu berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat, (2020) pergantian kurikulum 2013 merupakan bentuk pembaharuan sistem dalam lembaga pendidikan demi optimalisasi pembelajaran yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 104292 Pematang Kuala yang dilakukan oleh peneliti, sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut menggunakan tema yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran. Akan tetapi selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran terlalu monoton dan kelas menjadi tidak kondusif. Siswa cenderung sibuk dengan urusan sendiri, bercerita, bahkan ada yang mengganggu teman. Guru yang menjelaskan di depan hanya menegur siswa yang ribut tanpa memberikan efek jera sehingga siswa ribut lagi setelah tidak diperhatikan guru. Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada wali kelas IV SDN 104292 Pematang Kuala, diperoleh informasi bahwa guru masih kesulitan dengan penerapan kurikulum 2013 dalam mengajar tematik, sehingga pembelajaran yang seharusnya dikaitkan dengan tema malah dipisah oleh guru menjadi per mata pelajaran. Guru yang kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membosankan. Terkadang guru juga meminta siswa untuk membawa bahan-bahan dari rumah untuk dijadikan media pembelajaran dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar disekolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang mendukung siswa dalam belajar menggunakan pendekatan tematik berupa media pembelajaran dengan menggunakan permainan seperti monopoli. Dengan prinsip “bermain sambil belajar” media permainan ini akan membuat siswa belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Selain itu media pembelajaran monopoli ini juga mengajarkan siswa rasa bangga, rasa syukur serta rasa cinta tanah air bahwa telah terlahir dari berbagai daerah di Negara Indonesia ini. Adapun pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Amandatriya Nissa Adillah dan Minsih (2022) yang menyatakan dalam permainan monopoli keragaman budaya, siswa diajak berkeliling pulau yang ada di Indonesia, tetapi tidak hanya sekedar berkeliling, terdapat sejumlah petak yang berisi tentang bank materi dan bank soal. Media permainan monopoli keberagaman budaya ini dipilih karena merupakan salah satu game yang dinikmati siswa dan mudah dimainkan. Selain itu, Permainan monopoli sangat terkenal sebab menekankan keberanian siswa dengan membiarkan mereka mengatakan pendapat dan berimajinasi.

Berdasarkan permasalahan diatas dan penelitian terdahulu maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keberagaman Budaya) Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN 104292 Pematang Kuala”. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan mengajar tematik dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick & Carcy. Model pengembangan ADDIE yang digunakan

dengan tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dapat membantu para guru dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku kelas IV SD. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini memiliki prosedur kerja yang sistematis dan mudah dipahami. Berikut penjelasan dari tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan yaitu:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat dalam pengembangan media pembelajaran yang akan diproduksi. Berikut penjelasan dari setiap aspek analisis:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu dengan menganalisis keadaan media pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan media yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Analisis dilakukan dengan cara wawancara kepada guru-guru yang ada di SDN 104292 Pematang Kuala mengenai masalah yang terkait dengan proses pembelajaran serta melakukan pengamatan terhadap peserta didik. Maka peneliti berharap bahwa pengembangan media pembelajaran (Monokebu) dapat dijadikan media alternatif dalam proses pembelajaran serta dapat memotivasi guru dan peserta didik agar lebih semangat dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti menganalisis tema mana yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 104292 Pematang Kuala.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan dengan mulai membuat perancangan media pembelajaran monokebu yang akan dikembangkan sesuai analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mendesain sebuah papan permainan monopoli dimana di dalamnya terdapat beberapa petak yang akan diisi gambar menggunakan aplikasi CoralDraw. Gambar yang ada disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Disini peneliti memilih gambar pakaian adat, rumah adat, alat music, tari tradisional serta ikon provinsi karena materi pada tema ini berkenaan dengan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Adapun langkah- langkah yang dilakukan yaitu:

a. Penyusunan Bahan Ajar

Penyusunan bahan ajar dilakukan dengan menyesuaikan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan pembelajaran serta Materi pembelajaran yang sesuai dengan tema, subtema dan pembelajaran yang dirancang kedalam sebuah langkah-langkah pembelajaran.

b. Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan media pembelajaran ini dimulai dengan pembuatan papan monopoli, membuat background, memilih gambar yang sesuai dengan materi pada tema, memilih font penulisan, mengisi teks pada media, dan mengatur animasi gambar. Dalam tahap perancangan (Desain) ini sudah ada produk awal atau rancangan produk yang akan dibuat.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, media tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Pada proses validasi, Validator menggunakan instrument yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan ini meliputi pembuatan produk media, validasi, revisi, praktikalisasi dan uji coba instrumen tes.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi merupakan tahap dimana peneliti melakukan uji coba produk dan uji coba instrumen tes. Uji coba instrumen tes dilakukan pada siswa kelas IV SDN 104292 Pematang Kuala. Uji coba instrumen tes berupa Pre-test diberikan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keberagaman Budaya). Setelah produk media pembelajaran digunakan pada proses belajar mengajar di kelas, Kemudian diberikan uji coba instrumen tes berupa Post-test yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sesudah belajar menggunakan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keberagaman Budaya). Pemberian Pre-test dan Post- test kepada siswa berfungsi untuk mengetahui keefektifan produk media yang dikembangkan. Bentuk tes yang diberikan kepada siswa berupa butir soal yang berbentuk pilihan berganda dengan 4 pilihan jawaban sebanyak 30 soal.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana peneliti menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan (guru), dan siswa kelas IV. Produk akhir media pembelajaran Monopoli Keberagaman Budaya (Monokebu) pada tahap ini telah dihasilkan dengan dinyatakan layak.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yaitu berupa angket data yang telah dikumpulkan kemudian terlebih dahulu dianalisis kedalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor yang diperoleh, analisis data penelitian ini menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan skor penilaian dibawah ini:

Tabel 1 Skor Penilaian

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju

2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Kemudian untuk kriteria penilaian kelayakan produk media pembelajaran menggunakan prinsip nilai dibawah ini:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
0% – 20%	Tidak Layak
21% – 40%	Kurang Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tahap Analisis (Analisis)

Bersumber dari hasil pra peneliti di SDN 104292 Pematang Kuala, Peneliti melakukan tahap pertama yaitu analisis. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum serta analisis karakter peserta didik. Adapun tahap analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui keadaan serta ketersediaan media yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran di SDN 104292 Pematang Kuala. Hasil wawancara dan observasi pada tahap analisis kebutuhan yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan media pembelajaran MONOKEBU. Dengan adanya media pembelajaran Monokebu ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran serta dapat memotivasi guru dan peserta didik agar lebih semangat dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui karakteristik kurikulum yang sedang digunakan agar pengembangan yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dapat sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Tahap analisis karakter peserta didik bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 104292 Pematang Kuala.

2. Hasil Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap kedua yaitu desain (perancangan) yang dilakukan adalah mendesain atau merancang sebuah media pembelajaran dengan melengkapi bagian-bagian yang penting dari pengembangan media pembelajaran MONOKEBU. Adapun langkah-langkah dalam merancang sebuah media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan Bahan Ajar

PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV

Dalam menyusun bahan ajar, peneliti terlebih dahulu mengevaluasi KI, KD, Indikator, Tujuan serta Materi pembelajaran agar sesuai dengan tema, subtema, dan pembelajaran yang akan dirancang dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Perancangan Media Pembelajaran

Dalam merancang media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mendesain sebuah papan permainan monopoli yang didalamnya terdapat beberapa petak yang berisi gambar yang terkait dengan materi pembelajaran pada tema 7 indanya keragaman di negeriku yang akan diajarkan. Sedangkan komponen selanjutnya yaitu menambahkan kartu-kartu (seperti kartu langkah, pertanyaan, kesempatan, dana umum, hak milik, reward dan panduan). Kemudian pemilihan warna pada segi pewarnaan agar lebih disesuaikan dan tidak terlalu mencolok serta cocok digunakan pada media yang dikembangkan. Adapun hasil dari desain pengembangan media pembelajaran MONOKEBU adalah sebagai berikut:

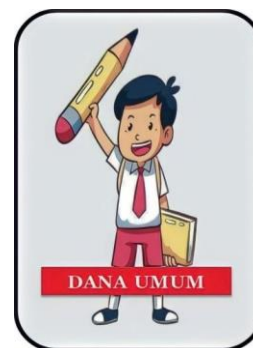
Gambar 1 Desain papan Monokebu



Gambar 2 Desain Kartu Dana Umum



Tampak Belakang



Tampak Depan

Gambar 3 Desain Kartu Kesempatan



*PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV*

Tampilan Depan

Tampilan Belakang

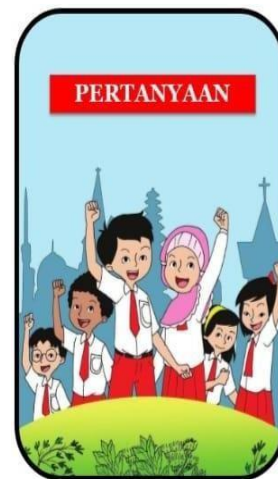
Gambar 4 Desain Kartu Hak Milik



Tampilan Belakang

Tampilan Depan

Gambar 5 Desain Kartu Pertanyaan (Quiz)



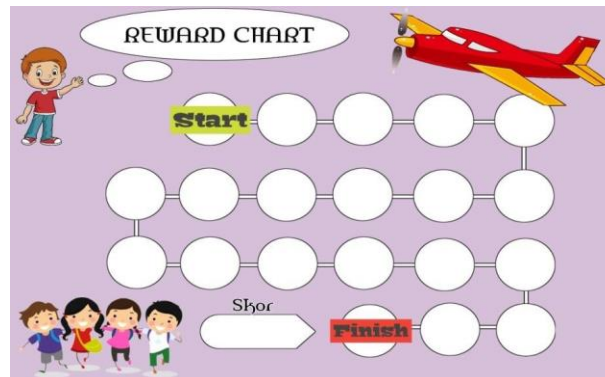
Tampilan Belakang

Tampilan Depan

Gambar 6 Desain Kartu Langkah



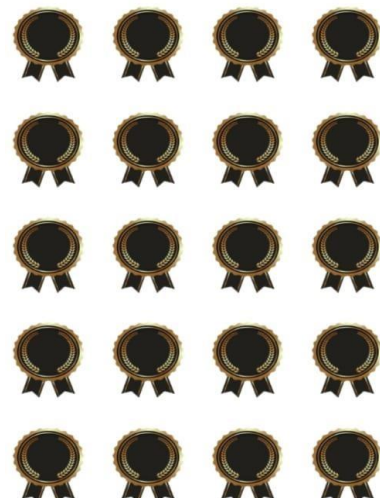
Tampilan Belakang Tampilan Depan
Gambar 7 Desain Kartu Reward Chard (Penghargaan)



Gambar 8 Desain Buku Panduan Permauan



Gambar 9 Desain Stiker Penghargaan



3. Hasil Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini yang dilakukan adalah membuat sebuah produk media pembelajaran monokebu dan setelahnya melakukan validasi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun langkah- langkah dalam pengembangan Monokebu adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Papan dan Kartu Monokebu

Pada pembuatan papan monokebu, peneliti terlebih dahulu mencari gambar dan memilih warna yang sesuai untuk peserta didik yang sesuai dengan materi tema 7 Indahny keragaman di negeriku. Pemilihan gambar dan warna dilakukan untuk mengisi petak yang terdapat pada papan monopoli. Selanjutnya yaitu memilih jenis font penulisan untuk mengisi teks pada media monopoli. Setelah semua proses pembuatan media selesai dilakukan, maka media tersebut akan divalidasi oleh telaah ahli.

b. Validasi

Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui layak tidaknya suatu produk atau media sebelum diterapkan pada peserta didik. Adapun nama-nama validator dalam memvalidasi

*PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV*

media dan materi pembelajaran pada hasil media yang peneliti kembangkan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Nama-nama Validator Telaah Ahli

No	Nama Validator	Keterangan
1	Muhammad Rizali, S. Pd., M. Sn	Validator Ahli Media
2	Rosida Aini, S. Pd., M. Pd	Validator Ahli Materi

Adapun hasil dari pengembangan Media Pembelajaran Monokebu adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli Desain Komputer yaitu Bapak Muhammad Rizali, S.Pd.,M.Sn dengan melihat kualitas media pembelajaran Monokebu dari beberapa aspek seperti aspek tampilan media, aspek gambar, aspek pewarnaan, dan aspek tulisan,. Ahli media kemudian dimohon untuk memberikan penilaian media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Monokebu pada tema 7 indahny keberagaman di negeriku dan hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Hasil Validasi			
		1	2	3	4
1	Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
2	Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan isi materi yang terdapat pada kurikulum yang berlaku			✓	
3	Media yang disajikan sesuai dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan yang akan dicapai peserta didik			✓	
4	Media yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV				✓
6	Gambar yang terdapat didalam media sesuai dengan isi materi pembelajaran			✓	
7	Petunjuk kerja penggunaan media pembelajaran sangat jelas dan benar				✓
8	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas IV			✓	
9	Tulisan yang terdapat pada media sangat jelas			✓	
10	Warna kemasan (cover dan papan) yang terdapat pada media menarik			✓	
11	Ketahanan atau keawetan media yang digunakan				✓

*PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV*

12	Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan komunikasi antar siswa				✓
13	Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab antar siswa secara berkelompok				✓
14	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)				✓
15	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan				✓
Total nilai		52			
Total Persentase Kelayakan		$\frac{52}{60} \times 100\% =$			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil penilaian oleh validasi ahli media memperoleh skor sebanyak 52 dengan skor maksimal 60 dengan persentase rata-rata sebesar 86,6%. Persentase ini mencerminkan tingkat kesesuaian dan kualitas media monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan penilaian ahli media setelah melakukan revisi terhadap desain pada media yang didesain oleh peneliti. Dengan persentase rata-rata sebesar 86,6%, produk ini memenuhi kriteria "sangat layak".

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru Tematik yaitu Ibu Rosida Aini, S.Pd., M.Pd dengan memberikan pernyataan terkait dalam penjelasan materi yang terdapat pada Media Pembelajaran Monokebu, selanjutnya validator ahli materi dimohon memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Hasil Validasi			
		1	2	3	4
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013				✓
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV			✓	
3.	Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran				✓
4.	Kejelasan isi materi pembelajaran				✓
5.	Kemudahan untuk memahami materi				✓
6.	Kesesuaian gambar dengan materi				✓
7.	Kesesuaian media dengan materi yang difokuskan				✓
8.	Kemenarikan materi dalam menumbuhkan minat belajar siswa			✓	
9.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar				✓
10.	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa				✓

*PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV*

Total nilai	38
Total Persentase Kelayakan	$\frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tersebut dapat diketahui bahwa hasil penilaian oleh validasi ahli materi memperoleh skor sebanyak 38 dengan skor maksimal 40 dengan jumlah persentase rata-rata sebesar 95%. Persentase ini mencerminkan tingkat kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media monopoli berdasarkan penilaian ahli materi. Dengan persentase rata-rata sebesar 95%, produk ini memenuhi kriteria "sangat layak". Ini menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam media monopoli telah mencapai tingkat kualitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli materi.

4. Implementation (Implementasi)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba yang melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media pembelajaran, dan uji coba ini melibatkan 20 siswa di SDN 104292 Pematang Kuala sebagai responden. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. Dari data angket respon yang didapat dari uji coba dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 6 Hasil Respon Siswa

No	Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1	R1	100	100	100%	Sangat Layak
2	R2	99	100	99%	Sangat Layak
3	R3	78	100	78%	Layak
4	R4	95	100	95%	Sangat Layak
5	R5	71	100	71%	Layak
6	R6	85	100	85%	Sangat Layak
7	R7	89	100	89%	Sangat Layak
8	R8	99	100	99%	Sangat Layak
9	R9	100	100	100%	Sangat Layak
10	R10	97	100	97%	Sangat Layak
11	R11	93	100	93%	Sangat Layak
12	R12	100	100	100%	Sangat Layak
13	R13	90	100	90%	Sangat Layak
14	R14	82	100	82%	Sangat Layak
15	R15	91	100	91%	Sangat Layak
16	R16	95	100	95%	Sangat Layak
17	R17	91	100	91%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut dalam uji coba yang melibatkan 20 responden siswa, diperoleh hasil bahwa produk Media Pembelajaran Monokebu mendapatkan respons yang sangat positif.

Persentase sebesar 92% menunjukkan tingkat kepuasan dan penerimaan yang tinggi dari siswa terhadap media pembelajaran ini. Respons siswa adalah indikator penting untuk mengukur efektivitas dan kelayakan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil dari uji tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka memberikan respon positif terhadap Media Pembelajaran Monokebu.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan siswa, didapatkan saran terhadap Media Pembelajaran Monokebu yaitu dapat diaplikasikan dan diharapkan dapat digunakan dengan mudah dan media ini dapat disebarluaskan di sekolah. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan yang dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 7 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Monokebu Setiap Tahapan

Validator	Hasil Validasi		
	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Media	54	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	38	95%	Sangat Layak
Respon Siswa	92	92%	Sangat Layak
Post Test	1760	88%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil data yang di validator oleh telaah ahli pada tabel diatas mendapatkan presentase kelayakan dengan kategori “Sangat Layak”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran MONOKEBU pada tema 7 indahny keberagaman di negeriku yang dilakukan peneliti dari segi desain media yaitu warna bervariasi, banyak tampilan menu sedangkan dari segi materi yaitu lebih jelas, akurat dan terperinci. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media memberikan total rata-rata skor 90% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi memberikan total rata-rata skor 95% dengan kriteria sangat layak yang berarti Media Pembelajaran Monokebu “sangat layak” untuk digunakan dan dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran Monokebu diperoleh hasil perolehan persentase sebesar 92% yang menyatakan “sangat menarik” sehingga respon siswa menyatakan bahwa media pembelajaran Monokebu dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa meningkat, penggunaan bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, hasil pretes siswa didapat total nilai 1380 dengan rata-rata 69 sedangkan hasil postes siswa didapat total nilai 1760 dengan rata-rata 88. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Monokebu yang peneliti kembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang peneliti kembangkan layak dan efektif digunakan didalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Aderibigbe. (2018). *Pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

*PENGEMBANGAN MEDIA MONOKERABU PADA PEMBELAJARAN TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV*

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intelligences*. UMM Press. <https://books.google.co.id/books?id=MzZxEAAAQBAJ>
- Andi Prastowo, 1982- (penulis). (2019; ©2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu / Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I.*. Jakarta :: Prenadamedia Group,.
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Hutama, F. S. (2019). *Jurnal Profesi Keguruan*. 5(1), 76–82.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. Pengembangan Desain Didalitis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara Vol.1 (1)*. 2018. 15-19
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Syamsijulianto, T. (2020). *Media Pembelajaran Keragaman Budaya Mobuya untuk Pembelajaran*. 4, 10–17.
- Selvia Liga Agustia, Dkk. (2021). *Perencanaan Media Inovasi berbasis kearifan Budaya Lokal di SD* (p. 30). CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Septi, N. fadhilah. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat*. universitas muhammadiyah tangerang (p. 2).
- Setyaningrum, V. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD untuk meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati. *Universitas Negeri Semarang*, 1– 178.
- Solekhah. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK PADA TEMA “TEMPAT TINGGALKU” UNTUK SISWA KELAS IV DI SD N BABARSARI. *Teaching and Teacher Education*, 12(1), 1–17. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1080/01443410.2015.1044943> <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.581> <https://publications.europa.eu/en/publication-detail//publication/2547ebf4-bd21-46e8-88e9-f53c1b3b927f/language-en> <http://europa.eu/> <http://www.leg.st>
- Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assesment Development in elementary School Mathematics. *Advances in social science, Education and Humaniten Research*, Volume 536.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.