

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOKEBU PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS 4 SDN SENGKUT

Kinanti Laisa Amaroh¹, Mohamad Basori², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³

Kinantilaissa@gmail.com¹, muhamadbасori@unpkediri.ac.id²,

frans@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the observation that fourth grade elementary school students had difficulty understanding cultural diversity material due to the limited learning media used by teachers, which generally only consisted of worksheets and textbooks. This has an impact on students' low understanding and interest in learning about cultural diversity material. The formulation of the problem in this research is: (1) What is the validity of the Monokebu (Monopoly of Cultural Diversity) learning media in science subjects? (2) What is the practicality of the Monokebu (Monopoly of Cultural Diversity) learning media in science subjects? (3) How effective is the Monokebu (Monopoly of Cultural Diversity) learning media in science subjects? The objectives of this research are (1) To determine the validity of the learning media game Monokebu (monopoly of cultural diversity) for fourth grade students at SDN Sengkut. (2) To find out the practicality of Monokebu Learning Media (Monopoly on Cultural Diversity) for fourth grade students at SDN Sengkut. (3) To determine the effectiveness of developing Monokebu Learning Media (Monopoly on Cultural Diversity) for class IV students at SDN Sengkut. This research is development research (R&D) using the ADDIE model. The results of the research show that the Monokebu (Cultural Diversity Monopoly) learning media product is declared very valid with an average score of 89%, very practical based on teacher assessments with a score of 94% and students with an average score of 91.75% and very effective because more than 89.25% of students achieved a score above the KKTP. and it is recommended to develop further on different materials and levels.

Keywords: media pembelajaran, *monokebu*, keragaman budaya

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi bahwa siswa kelas IV SD mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang umumnya hanya berupa lks dan buku paket. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi keragaman budaya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) pada mata pelajaran IPAS? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) pada mata pelajaran IPAS? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) pada mata pelajaran IPAS?. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan Monokebu

(monopoli keragaman budaya) untuk siswa kelas IV SDN Sengkut. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) untuk siswa kelas IV SDN Sengkut. (3) Untuk mengetahui Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) untuk siswa kelas IV SDN Sengkut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 89%, sangat praktis berdasarkan penilaian guru dengan skor 94% dan siswa dengan skor rata-rata 91,75% dan sangat efektif karena lebih dari 89,25% siswa mencapai nilai di atas KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) ini layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang, serta disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi dan jenjang yang berbeda.

Kata Kunci: media pembelajaran, *monokebu*, keragaman budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan. Pendidikan secara umum merupakan hal yang terjadi dalam ruang lingkup kehidupan manusia melalui pengalaman yang kemudian akan membentuk suatu pola berpikir yang sesuai dengan proses yang dialami melalui pengalaman tersebut (Maria Anjaryani dan Noor Edwina, 2020). Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mempelajari ilmu baru melalui sebuah proses dalam pembelajaran.

Pembelajaran menjadi hal yang paling penting dalam terbentuknya suatu kualitas pendidikan yang akan berdampak pada masa depan negara dan bangsa. Pembelajaran ialah suatu bantuan yang diberikan pendidik ataupun pengajar dengan melalui proses penyebaran informasi, menanamkan kepercayaan diri, dan membuat siswa untuk bisa percaya diri. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Yolandasari, 2020:17). Dengan memberikan pembelajaran yang menarik, seperti adanya media pembelajaran berbasis kartun digital, peserta didik akan lebih tertarik. Dan pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan dan menantang bagi peserta didik

Belajar ialah suatu pengalaman seseorang yang bersifat permanen dalam sebuah perilaku yang diperkuat oleh latihan. Seseorang dapat dianggap telah belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Sedangkan Menurut Febryananda (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah

penguasaan yang didapat siswa atau seseorang selepas mereka dapat menyerap dari sebuah pengalaman belajar. Pada umumnya, belajar merupakan suatu hal umum yang dilaksanakan oleh peserta didik saat menempuh pendidikan. Pendidik atau pengajar memiliki tugas yaitu membimbing peserta didik dalam belajar, sehingga pada proses tersebut akan melibatkan guru dan siswa di dalam kelas.

Mata pelajaran adalah pelajaran yang perlu dipelajari dan diterapkan di sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Di dalam mata pelajaran terdapat macam-macam materi, salah satunya adalah materi IPAS keragaman budaya. Materi adalah apa yang harus dipelajari siswa untuk memenuhi persyaratan kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Urbafani & Rozie (2022, hlm. 2) Pada pembelajaran IPAS di SD tidak hanya menekankan konsep-konsep IPAS saja, namun menenakankan juga pada proses penemuan. Dengan demikian, setelah siswa mengikuti pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan mengetahui keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPAS.

Menurut temuan dari SDN Sengkut berdasarkan hasil observasi pada kelas 4 diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran pada materi IPAS keragaman budaya, masih mengalami berbagai permasalahan. Masalah yang dihadapi dapat diamati dari dua perspektif, yaitu guru dan siswa. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang belum sesuai atau hanya menggunakan buku paket dan LKS, hal ini berdampak pada siswa karena merasa bosan dan kurang perhatian. Permasalahan yang lain juga dapat dilihat dari guru menggunakan metode ceramah yang berdampak pada kegiatan pembelajaran menjadikan siswa pasif atau kurang aktif, dan siswa menjadi kurang paham terhadap materi IPAS keragaman budaya.

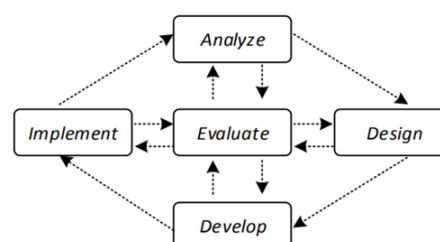
Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, tentunya Solusi untuk masalah ini harus ditemukan. Salah satu solusi adalah dengan membangun media Pembelajaran Monokebu pada Materi IPAS untuk Siswa Kelas 4. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membuat kegiatan belajar lebih

menarik, media yang akan dikembangkan ialah Mookebu (Monopoli Keragaman Budaya). Media monopoli adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi dari permainan Monopoly untuk tujuan pendidikan. Media ini digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu merancang produk baru, menguji kinerja produk yang sudah ada, dan mengembangkan dan membuat produk baru. Menurut Sugiyono (2020:418) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development, yaitu penelitian yang bertujuan untuk membuat produk yang nantinya akan diuji kevalidan, keefektifan, serta kepraktisannya. Model pengembangan penelitian ini dibangun dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dengan menggunakan model ADDIE, tahapan pengembangan produk sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan dua metode teknik analisis data yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode analisis kualitatif terdiri dari saran dan komentar dari ahli media untuk menjadi acuan perbaikan produk media pembelajaran MONOKEBU. Sedangkan metode

kuantitatif terdiri dari skor angket penilaian (angket validasi media dan materi, angket kepraktisan guru dan angket siswa).

Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan

No	Kriteria (pencapaian nilai)	Tingkat Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat efektif, sangat valid, sangat praktis
2.	61,00% - 80,00%	Cukup efektif, cukup valid, cukup praktis
3.	41,00% - 60,00%	Kurang efektif, kurang valid, kurang praktis
4.	21,00% - 40,00%	Tidak efektif, tidak valid, tidak praktis
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif, sangat tidak valid, sangat tidak praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya). Berikut adalah tampilan produk:



Gambar 1. Media Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya)

Sebelum media pembelajaran digunakan di Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Media akan di dinilai tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media, kepraktisan media di nilai dari angket guru dan siswa, sedangkan keefektifan didapat dari hasil posttest.

1. Kevalidan Media Pembelajaran Monokebu

Validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket. Angket validasi media dan materi akan menjadi acuan kelayakan media yang dikembangkan. Validator yang melakukan validasi media adalah Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Sedangkan validator ahli materi adalah Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. Berikut hasil angket validasi media dan materi

No	Aspek	Skor Perolehan	Nilai
1.	Validasi Media	42	84%

2.	Validasi Materi	47	94%
Jumlah Nilai			178%
Rata-rata			89%

Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Materi

Dari hasil yang diperoleh dari rata-rata hasil validator materi dan media yaitu 89%, maka media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) dapat dikatakan sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Monokebu

Hasil analisis data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa, sehingga terbentuk hasil laporan kepraktisan sebagai berikut.

Kelompok	Presentase Skor
Uji Terbatas	89%
Uji Luas	90%
Rata-rata	89,5%

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Kelompok	Presentase Skor
Guru kelas 4	94

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

Dari hasil kedua angket guru dan siswa di hitung rata-rata. Rata-rata hasil nilai kepraktisan memperoleh nilai 91,75%, Maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) memperoleh kriteria sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Monokebu

Keefektifan di peroleh dari hasil nilai posttest pada uji coba terbatas dan luas.

No	Uji Coba	Presentase Skor
1.	Uji Coba Terbatas	87,5%
2.	Uji Coba Luas	90,5%

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Siswa

Dari hasil uji coba yang diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) dapat dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Adanya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya). Model pengembangan yang akan direncanakan ini mengikuti alur dari ADDIE (dalam Sugiyono, 2016). ADDIE merupakan singkatan dari analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). (Safitri & Aziz, 2022) menyatakan jika, model ADDIE merupakan salah satu pendekatan desain pembelajaran yang sistematis, yang dirancang secara terstruktur dengan langkah-langkah kegiatan terprogram untuk membantu mengatasi permasalahan belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Tahap analisis. Sebelum memulai proses pengembangan media pembelajaran, tahap awal yang dilakukan adalah analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (needs analysis). Tahap analisis dilakukan dengan kegiatan observasi di kelas IV SDN Sengkut.

Pada tahap perencanaan ini merancang sebuah prosuk yang dikembangkan sesuai kebutuhan. Pada tahap ini peneliti merancang sebuah produk media pembelajaran. Perancangan produk yang dicoba ialah membuat desain media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keragaman Budaya).

Tahap implementasi Pada tahap ini produk yang telah divalidasi akan dikembangkan dan diimplementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran siswa SDN Sengkut. Produk diujikan kepada siswa dalam jumlah terbatas , setelah produk efektif dapat di uji cobakan secara luas kepada seluruh siswa kelas IV SDN Sengkut.

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dari proses model penelitian ADDIE. Pada tahap ini dilakukan analisis hasil tahap pelaksanaan untuk mengetahui kualitas dan kuantitas produk yang dihasilkan. Apabila produk masih terdapat kesalahan setelah dilakukan evaluasi maka akan dilakukan proses perubahan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Sengkut dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut. Kevalidan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) diperoleh dari hasil validator media dengan skor 84% dan validator materi memperoleh skor 94% dengan hasil nilai rata-rata skor 89% , maka media pembelajaran Taman Dubin (Dunia Binatang) dapat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) diperoleh dari angket respon guru dengan skor 94% dan

angket respon siswa memperoleh skor 89,5% dengan hasil nilai rata-rata 91,75%. Maka media Monokebu (dapat dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media Monokebupada uji coba terbatas memperoleh hasil nilai 87,5 dan juga 90,5 dapat dinyatakan efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Damayanti, M. (2017). *Pengaruh media scrapbook (buku tempel) terhadap hasil belajar siswa materi keragaman rumah adat di Indonesia kelas IV sekolah dasar*. 803–812.
- Fatwiyah, R. N., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 11.
- Indah, P. (2021). *IPA untuk Pendidikan guru sekolah dasar*. UMSUPress, 2021.