

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONOPOLY* BERBENTUK *POP-UP* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA PROVINSI JAWA TIMUR DI KELAS IV SDN TIRON 4**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

MILENIA ALMIRA YUSUF

NPM: 19.1.01.10.0157

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

MILENIA ALMIRA YUSUF

NPM: 19.1.01.10.0157

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONOPOLY* BERBENTUK *POP-UP* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA PROVINSI JAWA TIMUR DI KELAS IV SDN TIRON 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I



Karimatus Saidah, M.Pd.

NIDN. 0710039103

Pembimbing II



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

NIDN. 0701058701

Skripsi oleh:

MILENIA ALMIRA YUSUF

NPM: 19.1.01.10.0157

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONOPOLY* BERBENTUK *POP-UP* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA PROVINSI JAWA TIMUR DI KELAS IV SDN TIRON 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Karimatus Saidah, M.Pd.
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Milenia Almira Yusuf
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 27 Januari 2000
NPM : 19.1.01.10.0157
Fak./Jur./Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 13 Juli 2023
Yang menyatakan



Milenia Almira Yusuf
NPM. 19.1.01.10.0157

MOTTO

”Jangan bandingkan jarak terbangnya, tapi bagaimana dan apa yang dilalui”

(anonymous)

“Pursuing a dream is a good thing, but pursuing a dream without anyone on your side may not be the answer for the life.”

(Vachirawit Chivaaree)

“I am Groot”

(Groot)

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

Keluarga tercinta.

ABSTRAK

Milenia Almira Yusuf, Pengembangan Media *Monopoly* Berbentuk *Pop-up* untuk Meningkatkan Pemahaman pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur di Kelas IV SDN Tiron 4

Kata kunci : pengembangan media, *monopoly*, *pop-up*, keberagaman budaya

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4, terutama pada materi keberagaman budaya ditemukan bahwa media ajar jarang digunakan dalam memberikan materi pelajaran, sehingga membuat siswa mudah jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi, sehingga variasi media pembelajaran yang dimiliki kurang. Terbatasnya ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Keadaan siswa mayoritas pasif jika hanya diberikan materi tanpa didampingi media yang menunjang ketertarikan mereka pada pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah menjadi 1) bagaimana kevalidan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4?, 2) bagaimana kepraktisan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4?, dan 3) bagaimana keefektifan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4?

Tujuan penelitian pengembangan media ini yaitu 1) untuk mengetahui kevalidan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4, 2) untuk mengetahui kepraktisan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4, dan 3) untuk mengetahui keefektifan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implement* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur valid digunakan dengan perolehan hasil persentase rata-rata dari validator ahli materi dan ahli media sebesar 86%, 2) media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur praktis digunakan dengan perolehan hasil kepraktisan 90% dari guru dan 87,5% dari siswa, dan 3) media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur efektif digunakan dengan perolehan hasil perbedaan yang signifikan dari pengerjaan *pre-test* dan *post test* siswa, serta dikuatkan dengan hasil penggunaan program SPSS uji *Paired Samples T-Test* dengan hasil signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Simpulan dari hasil tersebut, maka dinyatakan bahwa media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas kehendak-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *MONOPOLY* BERBENTUK *POP-UP* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA PROVINSI JAWA TIMUR DI KELAS IV SDN TIRON 4” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Karimatus Saidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Keluarga dan teman-teman yang telah menyemangati serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 13 Juli 2023

Milenia Almira Yusuf
NPM. 19.1.01.10.0157

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Tujuan Media Pembelajaran.....	10
3. Fungsi Media Pembelajaran	11
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
5. Pemilihan Media Pembelajaran	13
B. Media <i>Monopoly</i>	14
1. Pengertian Media <i>Monopoly</i>	14
2. Kelebihan Media <i>Monopoly</i>	15
3. Sejarah Media <i>Monopoly</i>	15

4. Peralatan Media <i>Monopoly</i>	16
C. Media <i>Pop-up</i>	17
1. Pengertian Media Pop-up	17
2. Kelebihan Media Pop-up.....	18
D. Keberagaman Budaya	18
1. Pengertian Keberagaman Budaya.....	18
2. Keberagaman Budaya di Indonesia.....	19
3. Keberagaman Budaya di Jawa Timur	21
E. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III.....	24
METODE PENGEMBANGAN.....	24
A. Model Pengembangan.....	24
B. Prosedur Pengembangan	25
1. Tahap <i>Analyze</i> (analisis).....	25
2. Tahap <i>Design</i> (rancangan).....	25
3. Tahap <i>Develop</i> (pengembangan).....	26
4. Tahap <i>Implement</i> (penerapan)	26
5. Tahap <i>Evaluate</i> (evaluasi)	27
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	27
D. Uji Coba Produk.....	28
1. Desain Uji Coba	28
2. Subyek Uji Coba	28
E. Validasi Produk.....	29
1. Ahli materi.....	29
2. Ahli media	29
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Pengembangan Instrumen	30
2. Validasi Instrumen	31
G. Teknik Analisis Data.....	34
1. Analisis kevalidan produk	34
2. Analisis kepraktisan	35
3. Hasil keefektifan.....	37
4. Norma pengujian	37
BAB IV.....	39

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Studi Pendahuluan	39
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	39
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	40
3. Desain Awal Media	40
B. Validasi Media	43
1. Uji Validasi.....	43
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	47
3. Desain Akhir Media	47
C. Pengujian Media Terbatas.....	49
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	49
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	50
D. Pengujian Media Perluasan.....	53
1. Deskripsi Uji Coba Luas	53
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	53
E. Pembahasan Hasil Penelitian	56
1. Spesifikasi Media	56
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	57
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media	58
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	60
BAB V.....	61
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	61
A. Simpulan	61
B. Implikasi.....	62
1. Implikasi Teoritis	62
2. Implikasi Praktis.....	62
C. Saran.....	63
1. Bagi siswa.....	63
2. Bagi guru	63
3. Bagi peneliti lain	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 bahasa sesuai pulaunya	19
Tabel 3.1 kisi-kisi angket validasi untuk ahli materi	31
Tabel 3.2 kisi-kisi angket validasi untuk ahli media.....	32
Tabel 3.3 kisi-kisi angket untuk respon guru	33
Tabel 3.4 angket untuk respon siswa	33
Tabel 3.5 kisi-kisi test untuk siswa	34
Tabel 3.6 kategori tingkat kevalidan	35
Tabel 3.7 kategori tingkat kepraktisan guru.....	36
Tabel 3.8 kategori tingkat kepraktisan siswa	37
Tabel 4.1 rekapitulasi hasil validasi ahli materi.....	44
Tabel 4.2 kategori tingkat kevalidan ahli materi.....	45
Tabel 4.3 rekapitulasi hasil validasi ahli media	46
Tabel 4.4 kategori tingkat kevalidan ahli media	47
Tabel 4.5 hasil angket respon guru	50
Tabel 4.6 kategori tingkat kepraktisan hasil respon guru	51
Tabel 4.7 hasil angket respon siswa terbatas	52
Tabel 4.8 kategori tingkat kepraktisan hasil respon siswa.....	52
Tabel 4.9 hasil pretest dan post test uji coba terbatas	54
Tabel 4.10 hasil uji statistik paired samples luas	55
Tabel 4.11 hasil uji statistik paired samples t-test	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 bagan kerangka berpikir	23
Gambar 3.1 bagan tahapan model addie	24
Gambar 4.1 desain papan tampak depan dan belakang.....	41
Gambar 4.2 desain papan ketika dibuka	41
Gambar 4.3 petak-petak yang berbentuk <i>pop-up</i>	41
Gambar 4.4 kartu pertanyaan dan kartu tantangan.....	42
Gambar 4.5 bidak pemain dan dadu.....	42
Gambar 4.6 lembar informasi	42
Gambar 4.7 desain papan setelah direvisi	48
Gambar 4.8 desain awal dan akhir gambar peta-petak sudut.....	48
Gambar 4.9 bidak pemain dan dadu setelah direvisi	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar pengajuan judul
- Lampiran 2. Surat izin penelitian
- Lampiran 3. Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 4. Berita acara kemajuan bimbingan
- Lampiran 5. Perangkat pembelajaran
- Lampiran 6. Hasil validasi ahli materi
- Lampiran 7. Hasil validasi ahli media
- Lampiran 8. Angket respon guru
- Lampiran 9. Angket respon siswa
- Lampiran 10. Hasil *pre-test* dan *post test*
- Lampiran 11. Dokumentasi penelitian
- Lampiran 12. Hasil cek plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah. IPS tidak hanya diajarkan pada jenjang sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas melainkan diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pengajaran dalam pendidikan kewarganegaraan. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS secara terpadu mencakup ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi (Aslamiah, 2021). Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa tingkat sekolah dasar agar mereka mampu mengenal kehidupan masyarakat dan lingkungan dengan didukung media pembelajaran seperti media cetak, elektronik, sosial, bahkan secara langsung melalui pengalaman hidup sehari-hari di tengah masyarakat. Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar yaitu diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan terpadu.

Keberhasilan capaian pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar tidak lepas dari elemen kurikulum. Kurikulum berperan penting bagi pembelajaran. Saat ini kurikulum 2013 telah diubah atau disempurnakan kembali menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia guna mencetak generasi masa depan yang unggul. Kurikulum merdeka dibuat untuk menyempurnakan implementasi kurikulum 2013. Untuk mata pelajaran IPS

dalam kurikulum merdeka berbeda dengan pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013. Pada kurikulum merdeka saat ini mata pelajaran IPS digabung dengan IPA dalam satu modul. Kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu dengan nama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Isi dari modul tersebut terdapat materi-materi yang telah dipecah dan tidak dalam bentuk tematik lagi.

Adapun beberapa standar isi yang diterapkan pada kurikulum merdeka pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Terdapat empat pembahasan materi di dalamnya, yaitu yang pertama mengenai pengenalan diri dan lingkungannya sebagai proses awal sosialisasi dan interaksi untuk mengenal nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Kedua, kondisi geografis sekitar rumah, sekolah, dan daerahnya yang mempengaruhi keberagaman hayati serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, perilaku manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan penggunaan teknologi sederhana. Keempat, perjuangan para pahlawan bangsa dan nilai-nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan sekarang dan masa yang akan datang untuk membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Kemdikbudristek, 2022).

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4, terutama pada materi keberagaman budaya ditemukan bahwa media ajar jarang digunakan dalam memberikan materi pelajaran, sehingga membuat siswa mudah jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi, sehingga variasi media pembelajaran yang dimiliki kurang. Terbatasnya ketersediaan

fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Keadaan siswa mayoritas pasif jika hanya diberikan materi tanpa didampingi media yang menunjang ketertarikan mereka pada pembelajaran. Dengan kondisi tersebut tentu saja sangat mempengaruhi nilai yang didapat oleh siswa. Sebagian besar perolehan nilai siswa cenderung masih minim, dari 33 siswa keseluruhan kelas IV SDN Tiron 4 didapatkan hanya 35% yang mendapat nilai ≥ 75 (KKM) pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman materi pada siswa kelas IV SDN Tiron 4 masih rendah, terutama pada pengetahuan mereka terhadap keberagaman budaya provinsi Jawa Timur.

Menurut Intan Talitha dan Cempaka Sari (2016), pemahaman materi membantu siswa berpikir dan memecahkan masalah. Dengan menerapkan materi secara terstruktur, mereka dapat menguasai pelajaran dalam bahasanya sendiri. Saat pembelajaran IPS telah dipahami, sikap, nilai, atau karakter harus tercermin untuk memahami lingkungan masyarakat. IPS mempelajari masalah sosial seperti peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai. Pada umumnya, sekolah dasar di Indonesia berperan penting dalam menanamkan rasa cinta terhadap keberagaman budaya. Namun, ada beberapa generasi penerus yang telah kehilangan pengetahuan tentang keberagaman budaya yang merupakan bagian dari identitas negara. Akibatnya, guru harus berusaha menanamkan rasa memiliki terhadap budaya terdekat mereka.

Salah satu solusi untuk permasalahan mengenai kurangnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Wisada (2019) menyatakan bahwa salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk memancing motivasi siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan serta media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan semangat siswa dalam belajar (Romadhona, 2016; Widiasih, 2018). Selain itu, menggunakan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*) dan mudah diingat oleh siswa. Karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang nyata dan lebih menyukai berinteraksi dengan bermain sebuah permainan. Salah satu media permainan yang sangat menarik dan dapat digunakan pada mata pelajaran IPS adalah media permainan *monopoly* berbentuk *pop-up*, yang dapat menampilkan visualisasi lebih menarik karena memiliki dimensi.

Vikagustanti (dalam Karunia dkk, 2021) menyatakan bahwa media *monopoly* memiliki kelebihan yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di kelas IV SDN Tiron 4 yaitu media *monopoly* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, interaktif, dan efektif. Sedangkan menurut Bluemell dan Taylor (dalam Refita dkk, 2020) *pop-up* merupakan media yang menampilkan potensi bergerak dan memiliki unsur tiga dimensi, serta memiliki kelebihan yang juga sesuai dengan kebutuhan kelas IV SDN Tiron 4 yaitu

media *pop-up* dapat meningkatkan rasa cinta anak terhadap media serta kegiatan belajar.

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan penelitian terkait dengan media permainan papan yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang terkait yaitu dilakukan oleh Ni Kadek Dela Kartika dan Made Putra (2021) dengan judul "*Media Permainan Monopoli pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*" dan didapatkan hasil bahwa media *monopoly* sangat layak digunakan dan sangat baik dalam memotivasi siswa pada proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lainnya juga dilakukan oleh Sinta dan Harlinda Syofyan (2020) dengan judul "*Pengembangan Media Pop-up Book pada Pembelajaran IPA di SD*" dan mendapatkan hasil bahwa Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli desain dapat disimpulkan bahwa kualitas media *pop-up book* yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak atau dapat digunakan untuk siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dipilihlah judul penelitian "PENGEMBANGAN MEDIA *MONOPOLY* BERBENTUK *POP-UP* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA PROVINSI JAWA TIMUR DI KELAS IV SDN TIRON 4".

B. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang ditemukan di SDN Tiron 4 setelah dilakukannya observasi, yaitu 1) media ajar jarang digunakan guru dalam memberikan materi pelajaran, sehingga membuat siswa mudah jenuh dan

kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. 2) kurangnya variasi media pembelajaran yang dimiliki oleh guru, 3) terbatasnya ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar, dan 4) keadaan siswa mayoritas pasif jika hanya diberikan materi tanpa didampingi media yang menunjang ketertarikan mereka pada pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *monopoly* berbentuk *pop-up*. Media pembelajaran *monopoly* berbentuk *pop-up* ini terinspirasi dari adanya *pop-up* book. Menurut Bluemel dan Taylor (dalam Sylvia & Hariani, 2015: 1197), “*pop-up* book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya”.

Maka dengan penjelasan tersebut, maka *monopoly* akan dibuat dalam bentuk *pop-up* pada beberapa petak yang tersedia. Petak-petak yang ada dalam *monopoly* akan diisi dengan beberapa gambar sesuai dengan materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur seperti tarian tradisional, rumah adat, makanan khas, dan senjata tradisional. Beberapa gambar yang telah disebutkan itulah yang nantinya akan dibuat menjadi *pop-up*.

Kemudian dibuat beberapa komponen lainnya dalam *monopoly* untuk menunjang kelengkapannya. Komponen tersebut yaitu bidak pemain, dadu, kartu pertanyaan (pengganti kartu dana), kartu tantangan (pengganti kartu kesempatan) dan lembar informasi. Kartu pertanyaan dan kartu tantangan digunakan ketika pemain berhenti pada petak kuning dan hijau, dan

mengharuskan siswa menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan yang di dapat sesuai dengan kartu yang diambil.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini dapat dipecahkan lebih spesifik dan fokus. Penelitian difokuskan pada pengembangan media *monopoly* berbentuk *pop-up* untuk meningkatkan pemahaman pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur di kelas IV SDN Tiron 4. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas untuk menentukan kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Bagaimana kevalidan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4 ?
2. Bagaimana kepraktisan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4 ?
3. Bagaimana keefektifan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4 ?

E. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Mengetahui kevalidan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.
2. Mengetahui kepraktisan media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.
3. Mengetahui efektifitas media *monopoly* berbentuk *pop-up* pada materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran pada sekolah dasar terutama pada pembelajaran IPS.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan siswa, memberikan motivasi belajar, serta menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar di sekolah.

- b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan masukan guru sebagai media ajar dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Provinsi Jawa Timur supaya tidak hanya terpaku pada buku ajar yang digunakan.

c. Bagi Generasi Muda

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan literatur maupun referensi kepada semua pihak yang bernaung dalam dunia pendidikan, terutama calon-calon pendidik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, N. 2020. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Alprin.
- Alifia, H. N., Salma, D., Arifin, M. H., & Istianti, T. 2021. *Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(2), 100-111.
<https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/15610> diunduh pada 11 Mei 2023
- Chalifah, R. N., dkk. 2020. *Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur untuk Siswa SD*. *Jurnal Barik*. 1 (3), 16-27.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36078> diunduh 9 Mei 2023
- Dadi, F. B. (2020). *Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar*. Widyasari-Press. Com, 69-78.
<https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2021/06/8.-Fredirikus-Bulu-Dadi-Kebijakan-Pengembangan-Kurikulum-di-Sekolah-Dasar.pdf> diunduh pada 20 Mei 2023
- Exovillage.com. 2021. *Kebudayaan Jawa Timur: Rumah, Pakaian, Kesenian Adat*.
<https://exovillage.com/blog/kebudayaan-jawa-timur> diakses pada 20 April 2023
- Fitri, Amalia. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Kemendikbudristek : Jakarta Pusat.
- Fitri, Amalia. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kemendikbudristek : Jakarta Pusat.
- Jelvida, R. G. 2019. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar*. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1).
<https://journal.pg sdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/110>. diunduh pada 21 Maret 2023
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. 2021. *Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111> diunduh pada 16 Mei 2023
- Kartika, Ni K. D., & Putra, Made. 2021. *Media Permainan Monopoli pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (1), 69-75.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32426> diunduh pada 5 April 2023

- Kurniawati, R., & Maulidya, L. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatour Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman di Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 1(1), 69-76
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>. diunduh pada 5 April 2023
- Prayogo, Budi Adi. 2017. *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Romadhona, N. F. Rusijono.(2016). *Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru pada Kelas VII dan VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 7(2), 1-8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/16497> diunduh pada 9 Mei 2023
- Setiawati, Tanti, dkk. 2019. *Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(1), 163-174.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13176> diunduh pada 10 Juni 2023
- Sholeh, Muhammad. 2019. *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. 4 (1), 138-150.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979> diunduh pada 12 Mei 2023
- Siskawati, Maya, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. Jurnal Studi Sosial. 4 (1), 72-80.
<http://repository.lppm.unila.ac.id/27020/> diunduh pada 14 April 2023
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. .2015.. *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Mimbar Sekolah Dasar, 2(2), 175–188.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328> diunduh pada 12 Maret 2023
- Suciati, Sri, dkk. 2015. *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian salam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Mimbar Sekolah Dasar. 2 (2), 175-188.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328> diunduh pada 15 Mei 2023
- Susilowati, Arum. 2022. *Kesulitan Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. 9 (1), 31-43.
<https://doi.org/10.52217/pedagogia.v1i0.775> diunduh pada 15 Mei 2023

- Syofyan, H. 2020. Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 248-265.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/18939> diunduh pada 7 Mei 2023
- Triwendini, M. V. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Papan Pizza Ilmu (Papimu) untuk Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Ulfaeni, Siti. 2017. *Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*. *Profesi Pendidikan Dasar*. 4 (2), 136-144.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990> diunduh pada 10 Juni 2023
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. 2018. *Pengaruh penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103-107.
<https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454> diunduh pada 7 Mei 2023
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. 2019. *Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter*. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735v> diunduh pada 7 Mei 2023