

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUMKABUJA (POP-UP*  
*MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA*  
**SEKOLAH DASAR KELAS IV****

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD



OLEH :

**FENNY ANINDYA**  
18.1.01.10.0001

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**  
**2022**

Skripsi oleh :

**FENNY ANINDYA**  
NPM: 18.1.01.10.0001

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUMKABUJA (POP-UP*  
*MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA*  
**SEKOLAH DASAR KELAS IV****

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

Tanggal : 7 Juli 2022

Pembimbing I



Nurita Primasatva, M.Pd  
NIDN. 07220390001

Pembimbing II



Wahid Ibnu Zaman, M.Pd  
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh :

**FENNY ANINDYA**  
NPM: 18.1.01.10.0001

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUMKABUJA (POP-UP*  
*MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA*  
**SEKOLAH DASAR KELAS IV****

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal : 18 Juli 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : ( Nurita Primasatya, M.Pd ) \_\_\_\_\_
2. Penguji I : ( Kharisma Eka Putri, M.Pd ) \_\_\_\_\_
3. Penguji II : ( Wahid Ibnu Zaman, M.Pd ) \_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Dekan FKIP



**KE Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd**  
NIP. 19680906 1994 03 2001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fenny Anindya  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : 20 Oktober 1998  
NPM : 18.1.01.10.0001  
Fak./Jur./Prodi : FKIP/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, 18 Juli 2022  
Yang Menyatakan



**FENNY ANINDYA**  
**NPM: 18.1.01.10.0001**

## **MOTTO**

**“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia  
Menyelesaikannya dengan baik”**

(HR. Thabrani)

**“Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan.  
Yakin dapat menjadi obat mujarab penumbuh semangat hidup”**

(Penulis)

Kupersembahkan karya ini buat:

**Seluruh Keluargaku Tercinta.**

## Abstrak

**Fenny Anindya:** Pengembangan Media Pembelajaran *PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

Kata kunci: media, *pop-up*, monopoli, keragaman budaya

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran masih didominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk Mengetahui Kevalidan Media Pembelajaran *PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. (2) Untuk Mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran *PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. (3) Untuk Mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran *PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D* dengan menggunakan model *ADDIE*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul Kabupaten Kediri. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi media dan materi, soal *posttest*, angket respon guru dan siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *PUMKABUJA* dinyatakan valid, dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 85,4%, pada hasil validasi ahli materi IPS memperoleh skor 96%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah 90,7% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *PUMKABUJA* dinyatakan praktis, dapat dibuktikan dengan hasil angket respon guru memperoleh skor 93,8%, pada hasil angket respon siswa memperoleh skor 95%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa adalah 94,4% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *PUMKABUJA* dinyatakan efektif, dapat dibuktikan dengan hasil nilai *posttest* memperoleh skor rata-rata sebesar 86,25% dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal 90% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini dapat dinyatakan media pembelajaran *PUMKABUJA* dinyatakan valid, praktis dan efektif.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV”** 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 setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Nurita Primasatya, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kediri, 1 Juni 2022

**FENNY ANINDYA**  
NPM: 18.1.01.10.0001

## 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	xiv

### BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat	8

### BAB II : LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran IPS SD	
1. Pengertian Pembelajaran IPS	10
2. Pengertian Media Pembelajaran	15
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
4. Media <i>Pop-Up</i>	19
5. <i>Pop-Up</i> sebagai Media Pembelajaran	21
6. Pengertian Monopoli	23



	7. Media <i>PUMKABUJA</i> sebagai Media Pembelajaran.....	24
	8. Tujuan Media <i>PUMKABUJA</i> .....	25
	9. Aturan Bermain Media <i>PUMKABUJA</i> .....	26
	10. Cara Penggunaan Media <i>PUMKABUJA</i> .....	26
	B. Kajian Terdahulu .....	28
	C. Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III</b>	<b>: METODE PENGEMBANGAN</b>	
	A. Model Pengembangan.....	30
	B. Prosedur Pengembangan.....	32
	C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	36
	D. Uji Coba Produk.....	36
	E. Validasi Produk.....	37
	F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
	G. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV</b>	<b>: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Hasil Studi Pendahuluan	
	1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	51
	2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	53
	3. Desain Awal Model <i>PUMKABUJA</i> .....	53
	B. Hasil Uji Validasi	
	1. Uji Validasi Ahli.....	58
	2. Uji Kepraktisan.....	63

3. Uji Keefektifan.....	67
C. Validasi Model	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	69
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	72
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan.....	72
4. Desain Akhir Model.....	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Spesifikasi Media.....	77
2. Keunggulan dan kelemahan Media .....	78
3. Faktor Pendukung & Penghambat Implementasi Model	
.....	79
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. SIMPULAN.....	80
B. IMPLIKASI.....	81
C. SARAN.....	82
Daftar Pustaka.....	83
Lampiran-lampiran.....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
10.1 : Pedoman Observasi .....	39
10.2 : Pedoman Wawancara .....	39
10.3 : Angket Validasi Ahli Media .....	41
10.4 : Angket Validasi Ahli Materi .....	41
10.5 : Angket Respon Guru .....	42
10.6 : Angket Respon Siswa .....	42
10.7 : Skor Penilaian Kevalidan .....	45
10.8 : Kriteria Kevalidan Media dan Materi .....	46
10.9 : Skor Penilaian Kepraktisan Respon Guru .....	47
10.10 : Skor Penilaian Kepraktisan Respon Siswa .....	48
10.11 : Kriteria Kepraktisan Angket Respon Guru .....	51
4.1 : Desain Media <i>PUMKABUJA</i> .....	54
4.2 : Proses Perakitan Media <i>PUMKABUJA</i> .....	57
4.3 : Rekapitulasi Validasi Media .....	59
4.4 : Rekapitulasi Validasi Materi .....	61
4.5 : Rekapitulasi Persentase Kevalidan .....	62
4.6 : Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru .....	64
4.7 : Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa .....	65
4.8 : Rekapitulasi Persentase Kepraktisan .....	66
4.9 : Data Hasil Keefektifan .....	67
4.10 : Saran Ahli Media .....	70
4.11 : Desain Akhir Model .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Media <i>Pop-Up</i> .....	19
2.2 : Monopoli .....	23
2.3 : Desain Monopoli <i>Pop-Up</i> .....	24
3.1 : Model Pengembangan <i>ADDIE</i> .....	32
4.1 : Komentar dari Ahli Media Tahap Pertama .....	58
4.2 : Komentar dari Ahli Media Tahap Kedua .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul.....	85
2 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	88
3 : Lembar Hasil Observasi.....	91
4 : Lembar Hasil Wawancara.....	93
5 : Surat Pengantar/Ijin Melakukan Penelitian.....	95
6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	97
7 : Lembar Perangkat Pembelajaran.....	99
8 : Lembar Validasi Media.....	103
9 : Lembar Validasi Materi.....	108
10 : Lembar Respon Guru.....	111
11 : Lembar Respon Siswa.....	115
12 : Lembar Soal Posttest.....	118
13 : Foto-foto Penelitian.....	122

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran pada jenjang SD yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan masih sering kita jumpai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Akibat dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru, hasil yang dicapai menjadikan siswa kurang kreatif, kurang bisa mengembangkan potensi yang dimiliki, dan sukar untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN Senden 1 Kayenkidul pada siswa kelas IV, mengalami masalah pada pembelajaran IPS dalam mengarahkan siswa yang lebih cenderung pasif sehingga materi susah masuk untuk dipahami, dan kebanyakan hasil belajar siswa masih rendah yang dilihat dari hasil nilai saat mengerjakan soal latihan mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran pokok dalam Sekolah Dasar. Menurut (Susanto, 2016) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia.

Tujuan IPS yaitu “membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” (Gunawan, 2016). Tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat (Susanto, 2012).

Keragaman budaya atau “*cultural diversity*” adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah yang bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut. Jumlah penduduk berdasarkan data Administrasi Kependudukan (Adminduk) per April 2022, jumlah penduduk Indonesia adalah sebanyak 278.752.361 jiwa, dimana 138.303.472 jiwa adalah laki-laki dan 135.567.278 jiwa adalah perempuan.

Pada materi Keragaman Budaya ini dapat dibuat media pembelajaran *Pop-Up Monopoli*. Media merupakan alat untuk guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dan lebih jelas dalam menyampaikannya. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai kebutuhan dalam

pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara mudah dalam suatu kurikulum pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pula hasil dari belajar siswa disekolah, agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran yang akan digunakan sehingga tercipta media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal (Rusman, 2013:42). Media dalam pembelajaran meliputi secara fisik adalah alat yang dipakai untuk mengirimkan isi materi pembelajaran, mulai dari buku, kaset, tape recorder, camera video, film, video recorder, slide (gambar bingkai), gambar, grafik, dan computer (Arsyad, 2013:4).

Pengembangan sebuah media dalam pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dihasilkan menarik, maka media tersebut dapat membuat siswa lebih antusias didalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah pemilihan media dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pelajaran ataupun materi pembelajaran yang akan diajarkan. Ada beragam jenis media



pembelajaran yaitu, mulai dari media Audio, Visual, dan Audio-Visual, serta bermacam - macam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diadopsi atau dikembangkan yaitu salah satunya Media *Pop-Up* yang merupakan alat untuk memberikan informasi, alat untuk memperjelas materi, alat untuk menarik perhatian siswa, berkomunikasi atau memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media *Pop-Up* digunakan karena media *Pop-Up* dapat dipakai dalam pembelajaran IPS utamanya pada materi keragaman budaya. Media *Pop-Up* monopoli adalah media berupa monopoli yang didalamnya berupa lipatan gambar yang dibentuk muncul ke atas membentuk layar dengan tiga dimensi. Media *Pop-Up* monopoli ini berisi komponen-komponen gambar, warna, dan lipatan gambar yang muncul membuat media ini menarik bagi siswa yang melihatnya dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Harapan pada media *Pop-Up* siswa mampu mengenal keragaman budaya Indonesia yang disajikan secara unik dalam media *Pop-Up* monopoli ini.

Pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN Senden 1 dalam cara penyampaian materi Keragaman Budaya khususnya mata pelajaran IPS yang dalam pelaksanaan pembelajarannya guru masih menggunakan metode konvensional, penyajian konsep kurang mendalam, kebanyakan siswa tidak menyukai mata pelajaran IPS. Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan buku bahan ajar yang disediakan sekolah. Hal

ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa juga menjadi mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Melihat dari permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian. Penulis akan mengangkat sebuah topik yang sesuai dengan kondisi yang ada pada permasalahan tersebut, yaitu **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUMKABUJA* (*POP-UP* MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV”**. Media ini adalah media yang berupa monopoli yang di *pop-up* kan. Pada setiap gambar yang ada pada petak monopoli akan di *pop-up* kan supaya gambar lebih jelas, lebih menarik, dan lebih mudah di ingat oleh siswa.

Dari hasil observasi di atas, menunjukkan bahwa keterbatasan media dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Dalam mendukung penyampaian materi keragaman budaya, mengenal lebih dalam materi keragaman budaya, memahami perbedaan kebudayaan, dan menunjukkan sikap saling menghormati serta kesulitan guru dalam memberikan keseluruhan materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media keragaman budaya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran khusus untuk mempelajari keragaman budaya Pulau Jawa yaitu media ***PUMKABUJA***.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas. Permasalahan-permasalahan yang mampu diidentifikasi adalah antara lain :

1. Kegiatan pembelajaran IPS hanya menggunakan buku siswa, belum menggunakan media pembelajaran.
2. Siswa kesulitan memahami materi keragaman budaya pulau Jawa muatan pelajaran IPS, dikarenakan materi keragaman budaya terlalu luas.
3. Rendahnya partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan keadaan pembelajaran dikelas kurang menarik sehingga siswa cenderung monoton, pasif dan membosankan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang mendasari penelitian pengembangan agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti memfokuskan batasan permasalahan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) digunakan di Kelas IV Semester 2.
2. Media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) yang dibuat untuk memahami materi IPS Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.
3. Media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) yaitu media pembelajaran monopoli berupa gambar yang dibentuk muncul ke atas membentuk layar dengan tiga dimensi.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya Media Pembelajaran *PUMKABUJA* diharapkan siswa dapat menambah wawasan tentang pembelajaran IPS. Adanya pengembangan media ini juga dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran IPS.

### **b. Manfaat Praktis**

#### 1) Bagi siswa

- a) Mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari pembelajaran IPS.
- b) Menambah sumber belajar bagi siswa.

#### 2) Bagi guru

- a) Membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran IPS.
- b) Memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### 3) Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan motivasi terhadap guru untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran yang inovatif sehingga tenaga keguruan yang bertanggung jawab kepada perkembangan siswanya.

4) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V., & Subyantoro, P. C. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Di Kelas X MAN Mojosari. *Swara Bhumi*, 3(3).
- Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andriansyah, M., Sukowati, A. I., & Rachmania, F. 2018. Aplikasi Warisan Budaya Senjata Tradisional Provinsi Banten Berbasis Augmented Reality Pada Smartphone Android.
- Arikunto, S. 2021. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Bumi Aksara.
- Ariyani, Dina. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cecep, K., & Bambang, S. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2013. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erdiana, M. 2018. *Pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang* (Doctoral dissertation, Universtas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Utama, F. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran "Monopoli Keberagaman" Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76-82.
- Gunawan, R. 2016. Pendidikan IPS filosofi, konsep dan aplikasi. *Bandung: Alfabeta*, 207.
- Husna, A. 2016. 100+ Permainan Tradisional. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kelas XI IPA. Universitas Negeri Surabaya. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 1(1).
- Khafidoh. 2011. *Developping Pop-Up media for teaching English reading to the grade elementary school students*. Skripsi S1. Yogyakarta: Progam Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FBS UNY.
- Khuluq, A. 2016. Alat Musik Tradisional usantara. JPBOOKS.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Melamba, Basrin. 2012. "Sejarah dan Ragam Hias Pakaian Adat Tolaki di Sulawesi Tenggara". Dalam Mozaik: Jurnal Ilmu Humaniora, Vol. 12, Juli-Desember 2012: hlm. 193-209.

- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211-226
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (Gp Press Group)
- Musfiqon, H. M. 2012. Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Najahah, I. 2016. *Perancangan buku pop-up sebagai media pembelajaran tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Nisa, R. 2015. *Pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 sdi surya buana malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- PakMono. 2014. Pengertian tari tradisional dari para ahli.
- Pratiwi, R.A. 2011. Pembelajaran Kebudayaan Pulau Jawa Melalui Media CD Interaktif.
- Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan, 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: AIFABETA.
- Rochani, S. 2012. Lagu Daerah. PT Balai Pustaka (Persero).
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajagafindo Persada.
- Sapriya. 2012. Pendidikan IPS. Bandung : Remaja Rosdakarya
- STAD, S. K. D. M. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Materi Debit Untuk Siswa Kelas V.
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung Alfabeta.
- Susanto, Ahmad 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Arif. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90-92.
- Trianto, 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif. Prenada Media Group. Jakarta.
- Tyas, D. C. 2020. Rumah Adat di Indonesia. Alprin
- Van Dyk, S. and Hewitt, C. 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn. National Museum of American History Washington, DC: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery*.
- Wulandari, R. (2021). Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Interaksi Manusia Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 13-18.