

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan langkah awal penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan di SDN Senden 1 Kayenkidul. Langkah awal yang dilaksanakan peneliti dalam studi lapangan yaitu dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa.

a. Analisis Kinerja

Tahap analisis kinerja dilaksanakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa siswa kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul. Dari hasil wawancara yang terlampir, ketika proses pembelajaran materi tersebut belum menggunakan media pembelajaran secara konkret untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan juga sangatlah terbatas dan kurang berinovasi. Guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media dan sumber belajar di kelas, selain itu guru juga hanya menggunakan globe, gambar-gambar, dan atlas sebagai media belajar serta pembelajaran masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa

pengembangan media yaitu dengan mengembangkan media *PUMKABUJA* pada materi Keragaman Budaya di Pulau Jawa.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Proses pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di Pulau Jawa, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul mengenai permasalahan atau kendala ketika proses pembelajaran. Diketahui bahwa masih kurangnya dalam pemahaman materi sehingga materi tidak mudah diserap oleh siswa dikarenakan guru belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada siswa tentang macam-macam keragaman budaya yang ada di Pulau Jawa. Hal tersebut dikarenakan pada usia siswa kelas IV masih dalam tahap operasional konkrit, yaitu siswa masih membutuhkan sesuatu yang nyata dalam memahami suatu hal, terutama pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang konkrit supaya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi juga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang digunakan yaitu media *PUMKABUJA* (*Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa*).

2. Interpretasi Hasil studi Pendahuluan

Dari hasil studi lapangan sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran dalam materi keragaman budaya di Pulau Jawa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan materi keragaman budaya di Pulau Jawa adalah media *PUMKABUJA* (*Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa). Dengan menggunakan media ini siswa akan diajak untuk lebih aktif dan berkolaborasi selama proses pembelajaran berlangsung, karena siswa akan aktif dan mudah berkolaborasi dalam bermain media *PUMKABUJA*.

3. Desain Awal (*draft*) Model *PUMKABUJA*

Desain awal media *PUMKABUJA* dilakukan dengan beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bahan-bahan Pembentuk Media

Desain awal (*draf*) model dimulai dengan menentukan unsur-unsur media yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa.

Bahan-bahan tersebut yaitu:

- 1) Tripplek
- 2) Kayu
- 3) Paku
- 4) Lem fox
- 5) Banner

- 6) Kertas karton tebal dan tipis
- 7) Engsel
- 8) Pengunci
- 9) Gagang pintu

b. Mendesain Media

Papan tripplek dibuat dengan ukuran 100cm × 100cm. Papan tripplek dipotong menjadi 2 bagian yaitu dipotong 50cm × 100cm, dibuat seperti papan catur yang bisa dilipat. Selanjutnya mendesain banner berbentuk monopoli yang berisikan gambar keragaman budaya di Pulau Jawa. Banner dicetak sebanyak 3 kali.

Tabel 4.1 Desain Media *PUMKABUJA*

No	Desain	Keterangan
1		Desain pertama untuk ditempelkan pada papan tripplek.

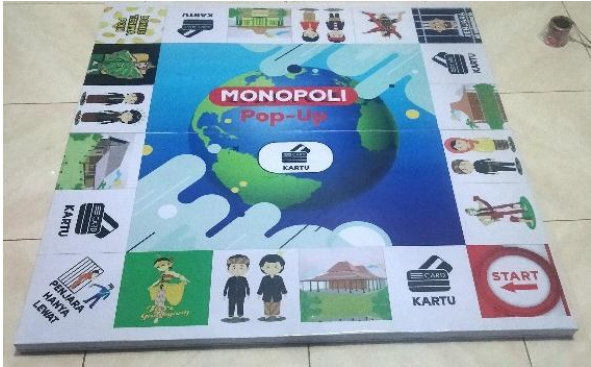
2		Desain kedua, digunting pada bagian petaknya untuk ditempelkan pada penutup <i>pop-up</i>.
3		Desain ketiga, digunting sesuai gambar dan ditempelkan pada kertas karton tipis, digunakan sebagai bahan <i>pop-up</i>.

c. Proses Perakitan

- 1) Papan tripplek dibuat dengan ukuran 100cm × 100cm. Papan tripplek dipotong menjadi 2 bagian yaitu dipotong 50cm × 100cm.
- 2) Pemasangan engsel pada papan.
- 3) Menempelkan banner yang pertama pada papan sebagai background media *Pop-Up* Monopoli.

- 4) Banner ditempelkan dengan menggunakan lem fox.
- 5) Kemudian dilanjutkan dengan pemasangan pengunci papan dan gagang pintu untuk menentang papan tersebut.
- 6) Menggunting gambar yang ada pada banner kedua dan menggunting kertas karton tebal dengan bentuk persegi ukuran $16\text{cm} \times 16,5\text{cm}$.
- 7) Banner yang digunting kemudian ditempelkan pada kertas karton tersebut menggunakan lem fox.
- 8) Hasil dari point 7 adalah sebagai penutup *pop-up* nya yang ditempelkan pada petak gambar yang ada pada papan monopoli dengan menyesuaikan gambarnya.
- 9) Menggunting gambar yang ada pada banner ketiga yang digunakan sebagai bahan *pop-up* dan menggunting kertas karton tipis, kemudian ditempelkan pada kertas karton.
- 10) Menempelkan *pop-up* disela-sela penutup *pop-up*.
- 11) Proses terakhir yaitu membuat perlengkapan permainan monopoli yang terdiri dari : dadu, 4 pion, bintang penghargaan, reward card, kartu pertanyaan, kartu hak milik, dan buku panduan.

Tabel 4.2 Proses Perakitan Media *PUMKABUJA*

Gambar Media	Keterangan
 The image shows the initial layout of the 'MONOPOLI Pop-Up' board game. The board is a rectangular sheet of paper with a central blue and green circular design. Surrounding this central area are various colorful illustrations and text. At the bottom right, there is a red circle with the word 'START' and an arrow. Other labels include 'KARTU' (Card) and 'PULAU JAWA' (Java Island). The board is laid flat on a light-colored tiled floor.	Tampilan awal pada papan <i>Pop-Up</i> Monopoli
 The image shows the 'MONOPOLI Pop-Up' board game after assembly. The board is now a three-dimensional structure with various elements standing up. There are small figures of people, houses, and other structures placed on the board. The central circular design is still visible, but the overall appearance is more complex and interactive due to the pop-up elements. The board is still on the same tiled floor.	Tampilan setelah penempelan bahan <i>Pop-Up</i> pada papan.

Tabel diatas menyajikan gambar desain media *PUMKABUJA*. Media *PUMKABUJA* ini di dalamnya terdapat macam-macam keragaman budaya di Pulau Jawa antara lain: gambar pakaian adat, gambar tari tradisional, rumah adat. Keragaman budaya lainnya seperti makanan khas, senjata tradisional, lagu daerah dan alat musik terdapat pada kartu pertanyaan.

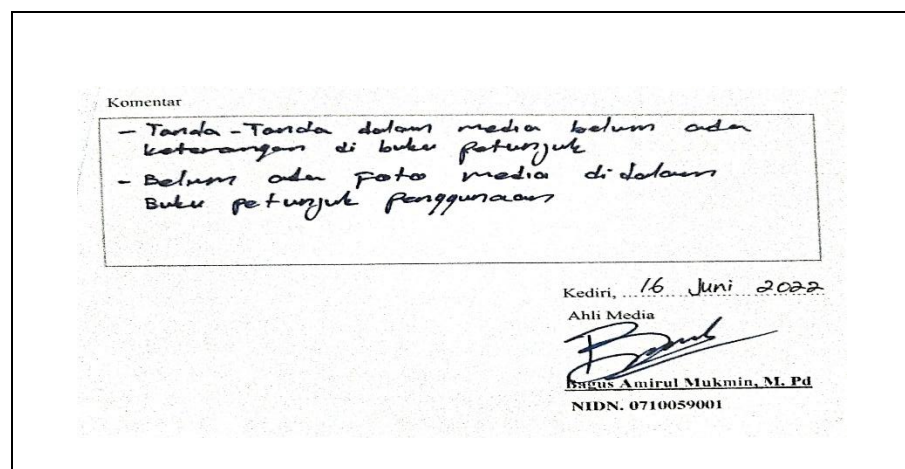
B. Hasil Uji Validasi

1. Uji Validasi Ahli

Data kevalidan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini diperoleh dari teknik pengambilan data yang dilakukan dengan memberikan instrument angket validasi berupa angket peilaian produk pembelajaran kepada dua orang ahli yaitu, ahli media pembelajaran dan ahli materi IPS.

a. Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media *PUMKABUJA*. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen bernama Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi media pembelajaran *PUMKABUJA*, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket media pembelajaran dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.



Gambar 4.1 Komentar Dari Ahli Media Tahap Pertama

Pada gambar diatas terdapat komentar dari ahli media pada tahap pertama, komentar dan saran yang diberikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media sebagai berikut:

- 1) Tanda-tanda atau bentuk-bentuk yang ada dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk. Seperti pion, dadu, reward card, buku panduan, kartu pertanyaan, kartu hak milik, dan bintang penghargaan.
- 2) Belum ada foto media di dalam buku petunjuk.

Setelah mendapat komentar dan saran dari validator kemudian diadakan perbaikan pada buku petunjuk media untuk ditunjukkan lagi ke validator, sehingga menghasilkan skor lembar angket validasi media sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Desain / Tata letak	Ketepatan pemilihan tema dengan materi		√			
		Kerapihan gambar yang disajikan		√			
		Ketepatan ukuran media	√				
2	Gambar	Komposisi warna gambar		√			
		Ukuran gambar	√				
		Kualitas gambar		√			
		Kemenarikan gambar		√			
		Tampilan gambar yang disajikan		√			
3.	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna		√			
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)		√			
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media	√				

b. Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui kelayakan materi keragaman budaya Pulau Jawa dapat dilakukan validasi materi. Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh dosen bernama Erwin Putera Permana, M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi materi pembelajaran keragaman budaya Pulau Jawa, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket media pembelajaran dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Pembelajaran	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa	✓				
		Media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	✓				
		Media <i>PUMKABUJA</i> mudah digunakan oleh guru maupun siswa	✓				
		Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa	✓				
2	Kurikulum	Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan KI dan KD		✓			
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan Indikator	✓				
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan Tujuan Pembelajaran		✓			
3.	Isi Materi	Kesesuaian gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> dengan isi materi	✓				
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan	✓				

		kehidupan nyata yang diketahui siswa					
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> disusun sesuai konsep yang benar	√				
TOTAL SKOR			48				
SKOR MAKSIMAL			50				
PERSENTASE SKOR			96%				

Rumus: Validasi ahli (V-ah) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media
Tse = Total skor empirik yang dicapai
TSh = Total skor yang diharapkan

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$(V-ah) = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96 \%$$

Dari hasil validator materi pembelajaran terhadap materi *PUMKABUJA* dapat diperoleh hasil 96 % dengan kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan (81% - 100%).

Tabel 4.5 Rekapitulasi Persentase Kevalidan

	Validasi Media	Validasi Materi
Persentase	85,4 %	96 %
Interpretasi Skor	Sangat Valid	Sangat Valid

Pada tabel 4.5 maka didapatkan rata-rata kevalidan produk pembelajaran *PUMKABUJA* yaitu :

$$V = \frac{V-ah1+V-ah2}{2}$$

Keterangan :

V = Validasi (gabungan)

V-ah1 = Jumlah nilai dari validator ahli 1

V-ah2 = Jumlah nilai dari validator ahli 2

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$V = \frac{85,4\%+96\%}{2} = \frac{181,4\%}{2} = 90,7\%$$

2. Uji Kepraktisan

Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk memenuhi media *PUMKABUJA* yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru yang diisi oleh guru kelas IV yang bernama Titis Waluyo Subekti, S.Pd, dan angket respon siswa yang diisi oleh 20 siswa pada kelas IV. Lembar angket respon guru dan siswa tersebut untuk menilai kepraktisan media *PUMKABUJA* yang akan diuji coba.

a. Respon guru

Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Materi	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran		√			
		Kesesuaian materi dengan media pembelajaran.	√				
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.		√			
		Ketepatan materi untuk mengembangkan kolaborasi siswa.		√			
2	Desain	Ketepatan ukuran pembuatan media.	√				
		Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media.	√				
		Kesesuaian pemilihan tema dengan materi.	√				
		Tampilan gambar yang disajikan.	√				
3	Penggunaan media	Media mudah untuk dibawa dan disimpan.		√			
		Keamanan media ketika digunakan.	√				
		Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang	√				
		Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami.	√				
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.	√				
TOTAL SKOR			61				
SKOR MAKSIMAL			65				
PERSENTASE SKOR			93,8%				

Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = besaran persentase

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{61}{65} \times 100\% = 93,8\%$$

Berdasarkan analisis angket kepraktisan guru terhadap pengembangan media *PUMKABUJA* diperoleh hasil 93,8% yang berarti media *PUMKABUJA* sangat baik untuk digunakan. Pada tabel 4.8 maka dapat disimpulkan bahwa media *PUMKABUJA* yang dikembangkan sangat praktis.

b. Respon siswa

Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya(1)	Tidak(0)
1	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?	20	-
2	Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik?	20	-
3	Apakah tampilan dan gambar di dalam media menarik?	20	-
4	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?	17	3
5	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	18	2
6	Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	20	-

7	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	20	-
8	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?	17	3
9	Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar?	19	1
TOTAL SKOR		171	
SKOR MAKSIMAL		180	
PERSENTASE SKOR		95%	

Rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = besaran persentase

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Dengan perhitungan sebagai berikut

$$P = \frac{171}{180} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media *PUMKABUJA* diperoleh hasil 95% dengan melihat persentase dari Riduwan (2013) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Persentase Kepraktisan

	Respon Guru	Respon Siswa
Persentase	93,8 %	95 %
Interpretasi Skor	Sangat Praktis	Sangat Baik

Pada tabel 4.8 maka didapatkan rata-rata kepraktisan produk pembelajaran *PUMKABUJA* yaitu :

$$P = \frac{R-guru+R-siswa}{2}$$

Keterangan :

P = Persentase (gabungan)

R-guru = Jumlah nilai dari respon guru

R-siswa = Jumlah nilai dari respon siswa

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{R-guru+R-siswa}{2}$$

$$P = \frac{93,8\%+95\%}{2} = \frac{188,8\%}{2} = 94,4\%$$

3. Uji Keefektifan

Deskripsi Hasil Uji Keefektifan

Hasil uji keefektifan media pembelajaran *PUMKABUJA* diperoleh dari hasil belajar siswa menggunakan soal *posttest*. Soal *posttest* berkaitan dengan materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Keefektifan

No	Nama Siswa	KKM	<i>Posstest</i>	
			Nilai	Kriteria
1	Deniar Revalina	75	80	Tuntas
2	Romi Putra S	75	100	Tuntas
3	Intan Nur Cahya	75	90	Tuntas
4	Ahmad Hashin Imani	75	90	Tuntas
5	Tegar P	75	80	Tuntas
6	Aditya Meindra	75	65	Tidak Tuntas
7	Bagas Setiawan	75	80	Tuntas
8	Ara Permata	75	75	Tuntas
9	Pratama Abinaya	75	100	Tuntas
10	Ahmad Maulana I	75	85	Tuntas
11	Dinda Siti Aisyah	75	90	Tuntas

12	Raffa Suhadi	75	90	Tuntas
13	M. Ariul Fajar	75	100	Tuntas
14	Adellia Nawang S	75	70	Tidak Tuntas
15	Syavira Eka Putri	75	90	Tuntas
16	Ardiana Mayasari	75	95	Tuntas
17	Sasa Meileni	75	80	Tuntas
18	Zahra Adelia	75	90	Tuntas
19	Arjuna Cahya Mahardika	75	100	Tuntas
20	Dariin Salwa	75	75	Tuntas
Total		1.725		
Rata-rata		86,25		
Ketuntasan Klasikal		90%		

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa 18 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 .

Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{1.725}{20} \times 100 = 86,25$$

Mengetahui nilai akhir uji keefektifan sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{KBK} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, bahwa hasil belajar siswa menggunakan media *PUMKABUJA* pada soal pilihan ganda dengan

ketuntasan belajar klasikal 90% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Validasi Model

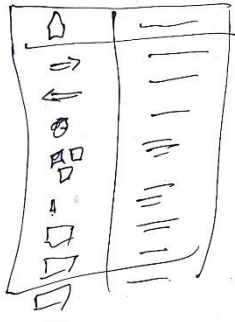
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

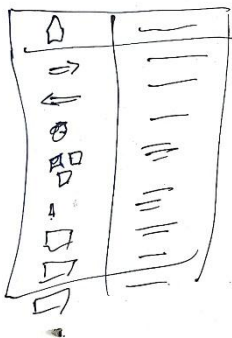
a. Validasi Media Oleh Ahli Media

Validasi dilakukan oleh dosen ahli media. Ahli media diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli media atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Validasi media tahap pertama atau sebelum revisi, validator memberikan saran dan komentar demi perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah validator memberikan saran dan komentar, kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran *PUMKABUJA*. Setelah dilakukan perbaikan dan revisi kemudian media *PUMKABUJA* ditunjukkan ke validator lagi, untuk divalidasi dan mendapat hasil skor 85,4% yang berarti media sangat valid dan sangat baik digunakan.

Tabel 4.10 Saran Ahli Media

No	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi
1.	Belum ada foto media di dalam buku petunjuk	 Kelengkapan Permainan : 1. Papan Permainan 2. Reward Card 3. 4 Pion 4. Dadu 5. Bintang Penghargaan 6. Buku Petunjuk 7. Kartu Pertanyaan 8. Kartu Halal Bihalal Aturan Bermain : 1. Disiapkan minimal 2 orang 2. Disiapkan maksimal 4 orang kelompok 3. Bisa dibuat kelompok dengan perwakilan kelompok 4. Mengocok dadu untuk menentukan permainan 5. Permainan dimulai pada petak start 6. Pemain melakukan 1 kali putaran awal permainan 7. Berhenti di petak kartu dan mengambil kartu ditengah 8. Pemain menarik dan keluar petak 9. Berhenti di petak bonus poin 10. Pemain yang permainan dengan mendapatkan maksimal 10 bintang 11. Bintang bisa ditukarkan pada reward card Cara Bermain : 1. Kocok terlebih dahulu kartu pertanyaan. 2. Pop-Up dibuka terlebih dahulu. 3. Dimulai pada petak start. 4. Para pemain melakukan suat atau kegiatan untuk menentukan urutan bermain. 5. Setelah menentukan urutan bermain, pemain pertama melepaskan dadu. 6. Gerakan pion sesuai dengan hasil dadu yang ditunjukkan. 7. Pemain melakukan 1 kali putaran awal permainan, sehingga baru bisa menjawab pertanyaan. <i>Belum ada foto media di dalam buku petunjuk permainan & aturan permainan harus ada petunjuk tanda & keterangan di media</i>
	Sudah ada foto media di dalam buku petunjuk	Setelah Revisi GAMBAR MEDIA PUMKASULTA (POP-UP MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) 

2.	Tanda-tanda dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk	Sebelum Revisi  <i>Belum ada foto media di dalam buku petunjuk</i> <i>sebelum & sekarang permainan harus ada petunjuk tanda & kelengkapan di media</i> Kelengkapan Permainan : 1. Papan Permainan 2. Reward Card 3. 4 Pion 4. Dadu 5. Bintang Penghargaan 6. Buku Panduan 7. Kartu Pertanyaan 8. Kartu Hak Milik Aturan Bermain : 1. Dimainkan minimal 2 orang 2. Dimainkan maksimal 4 orang/kelompok 3. Bisa dibuat kelompok dengan perwakilan kelompok 4. Mengocok dadu untuk menentukan permainan 5. Permainan dimulai pada petak start 6. Pemain melakukan 1 kali putaran diawal permainan 7. Berhenti di petak kartu dan mengambil kartu ditengah 8. Pemain masak dan keluar petak 9. Berhenti di petak bonus poin 10. Pemain permainan dengan mendapatkan maksimal 10 bintang 11. Bintang bisa ditukarkan pada reward card Cara Bermain : 1. Kocok terlebih dahulu kartu pertanyaan. 2. Pop-Up dibuka terlebih dahulu. 3. Dimulai pada petak start. 4. Para pemain melakukan suatu atau homlepa untuk menentukan urutan bermain. 5. Setelah menempatkan urutan bermain, pemain pertama melemparkan dadu. 6. Setelah pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan. 7. Pemain melakukan 1 kali putaran diawal permainan, sebagai baru bisa menjawab pertanyaan.																																				
	Sudah ada tanda-tanda keterangan di buku petunjuk	Setelah Revisi KETERANGAN PERLENGKAPAN PERMAINAN: <table><tr><th>No</th><th>Nama</th><th>Gambar</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>1</td><td>Papan Permainan</td><td></td><td>Papan Permainan adalah papan yang digunakan sebagai dasar permainan.</td></tr><tr><td>2</td><td>Reward Card</td><td></td><td>Reward Card adalah tempat/alas untuk menempatkan bintang penghargaan yang telah di dapatkan.</td></tr><tr><td>3</td><td>Pion</td><td></td><td>Pion adalah orang-orangan yang digunakan untuk berjalan di atas papan.</td></tr><tr><td>4</td><td>Dadu</td><td></td><td>Dadu adalah benda yang digunakan untuk mendapatkan angka sebelum menjalankan pion.</td></tr><tr><td>5</td><td>Bintang Penghargaan</td><td></td><td>Bintang Penghargaan adalah bentuk penghargaan kepada pemain karena telah berhasil menjawab suatu pertanyaan.</td></tr><tr><td>6</td><td>Buku Panduan</td><td></td><td>Buku Panduan adalah buku yang berisi panduan atau langkah-langkah dalam permainan.</td></tr><tr><td>7</td><td>Kartu Pertanyaan</td><td></td><td>Kartu Pertanyaan adalah kartu yang berisi pertanyaan seputar materi yang ditentukan dalam permainan.</td></tr><tr><td>8</td><td>Kartu Hak Milik</td><td></td><td>Kartu Hak Milik adalah kartu yang berisi jawaban dari kartu pertanyaan.</td></tr></table>	No	Nama	Gambar	Keterangan	1	Papan Permainan		Papan Permainan adalah papan yang digunakan sebagai dasar permainan.	2	Reward Card		Reward Card adalah tempat/alas untuk menempatkan bintang penghargaan yang telah di dapatkan.	3	Pion		Pion adalah orang-orangan yang digunakan untuk berjalan di atas papan.	4	Dadu		Dadu adalah benda yang digunakan untuk mendapatkan angka sebelum menjalankan pion.	5	Bintang Penghargaan		Bintang Penghargaan adalah bentuk penghargaan kepada pemain karena telah berhasil menjawab suatu pertanyaan.	6	Buku Panduan		Buku Panduan adalah buku yang berisi panduan atau langkah-langkah dalam permainan.	7	Kartu Pertanyaan		Kartu Pertanyaan adalah kartu yang berisi pertanyaan seputar materi yang ditentukan dalam permainan.	8	Kartu Hak Milik		Kartu Hak Milik adalah kartu yang berisi jawaban dari kartu pertanyaan.
No	Nama	Gambar	Keterangan																																			
1	Papan Permainan		Papan Permainan adalah papan yang digunakan sebagai dasar permainan.																																			
2	Reward Card		Reward Card adalah tempat/alas untuk menempatkan bintang penghargaan yang telah di dapatkan.																																			
3	Pion		Pion adalah orang-orangan yang digunakan untuk berjalan di atas papan.																																			
4	Dadu		Dadu adalah benda yang digunakan untuk mendapatkan angka sebelum menjalankan pion.																																			
5	Bintang Penghargaan		Bintang Penghargaan adalah bentuk penghargaan kepada pemain karena telah berhasil menjawab suatu pertanyaan.																																			
6	Buku Panduan		Buku Panduan adalah buku yang berisi panduan atau langkah-langkah dalam permainan.																																			
7	Kartu Pertanyaan		Kartu Pertanyaan adalah kartu yang berisi pertanyaan seputar materi yang ditentukan dalam permainan.																																			
8	Kartu Hak Milik		Kartu Hak Milik adalah kartu yang berisi jawaban dari kartu pertanyaan.																																			

b. Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi IPS. Ahli materi diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli materi atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi materi mendapat hasil skor 96% yang berarti media sangat valid dan sangat baik digunakan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi yang dilakukan pada media *PUMKABUJA* melalui beberapa tahapan memperoleh hasil bahwa media *PUMKABUJA* memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Meskipun media dan materi sangat baik untuk digunakan tetapi pada saat validasi, validator memberikan kritik dan saran guna perbaikan media. Adapun perbaikan pada media yaitu tanda-tanda dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk, dan belum ada foto media di dalam buku petunjuk, sedangkan pada saat validasi materi tidak ada perbaikan.

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* dinyatakan valid apabila sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan produk di uji coba apabila persentase validasi media dan materi di jumlah kemudian dibagi dua.

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$V = \frac{V-ah1+V-ah2}{2}$$

$$V = \frac{85,4\%+96\%}{2} = \frac{181,4\%}{2} = 90,7\%$$

Produk dinyatakan layak di uji cobakan apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori valid yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat valid yang berarti produk sangat baik digunakan.

Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media *PUMKABUJA* dinyatakan sangat valid dengan memperoleh skor akhir kevalidan 90,7%.

b. Kepraktisan

Penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* dinyatakan praktis apabila sudah di uji cobakan kepada subjek uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan. Yang dilihat dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa.

$$V = \frac{R-guru+R-siswa}{2}$$

$$V = \frac{93,8\%+95\%}{2} = \frac{188,8\%}{2} = 94,4\%$$

Produk dinyatakan praktis apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori praktis yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat praktis yang berarti produk sangat baik digunakan.

Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media *PUMKABUJA* dinyatakan sangat praktis dengan memperoleh skor akhir kepraktisan 94,4%.

c. Keefektifan

Penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* dinyatakan efektif apabila sudah di uji cobakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Keefektifan produk tersebut diperoleh dari hasil tes siswa yang diberikan. Ketuntasan siswa diambil berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 .

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata siswa} &= \frac{\text{nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \\ &= \frac{1.725}{20} \times 100 = 86,25\end{aligned}$$

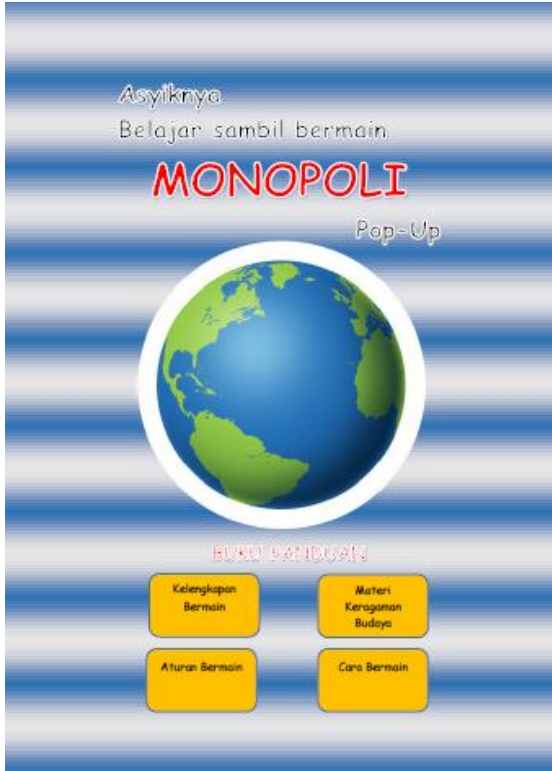
$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, bahwa ketuntasan belajar klasikal 90% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk dinyatakan efektif apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori efektif yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat efektif yang berarti produk sangat baik digunakan.

4. Desain Akhir Model

Gambar	Keterangan
	Media tampak dari depan.
	Media tampak dari atas.

	Komponen-Komponen media terdapat reward card, 4 pion orang-orangan, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan.
	Buku Panduan yang berisi kelengkapan bermain, aturan bermain, cara bermain, dan materi keragaman budaya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media *PUMKABUJA*. Media *PUMKABUJA* didalamnya terdapat materi keragaman budaya Pulau Jawa yaitu, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, makanan khas, dan lagu daerah. Produk yang dikembangkan dari media *PUMKABUJA* ini, memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media *PUMKABUJA* dibuat dari tripplek yang dilapisi banner dengan ukuran papan 100cm × 100cm.
- b. Media *PUMKABUJA* mempunyai 20 petak.
- c. Media *PUMKABUJA* mempunyai 12 *pop-up* yang bisa dibuka tutup.
- d. Media *PUMKABUJA* mempunyai komponen-komponen yaitu buku panduan, reward card, 4 pion orang-orangan, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan.
- e. Media *PUMKABUJA* dapat dilipat, dikancing dan ditenteng supaya bisa dibawa kemana-mana.
- f. Media *PUMKABUJA* disesuaikan dengan konsep monopoli yang didalamnya diarahkan untuk memahami materi keragaman budaya Pulau Jawa.
- g. Media *PUMKABUJA* terdapat pertanyaan- pertanyaan sebagai bentuk latihan dalam menjalankan media monopoli.

2. Keunggulan, dan Kelemahan Media

a. Prinsip-prinsip Media *PUMKABUJA*

Prinsip pengembangan media *PUMKABUJA* adalah untuk mengasah otak dalam berpikir siswa dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Pulau Jawa.

Adanya media *PUMKABUJA* ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar dan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu memberikan kesempatan untuk mengembangkan berpikir dan menumbuhkan semangat belajar pada siswa lainnya.

b. Keunggulan Media *PUMKABUJA*

Keunggulan dari media *PUMKABUJA* sebagai berikut:

- 1) Media dikemas dengan tampilan gambar dan warna yang menarik.
- 2) Media berbentuk papan yang berukuran 100cm × 100cm sehingga dapat mudah dilihat siswa.
- 3) Media dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi.
- 4) Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang.

c. Kelemahan Media *PUMKABUJA*

- 1) Proses pembuatan yang memerlukan waktu yang cukup lama dalam mendesain media.

- 2) Media memerlukan tempat yang cukup lebar karena ukuran media yang cukup besar.
- 3) Pembuatan media ini diperlukan keterampilan dan telaten dalam menyusun media *PUMKABUJA* ini.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung Implementasi Media *PUMKABUJA*

Faktor Pendukung Implementasi Media *PUMKABUJA* adalah sebagai berikut :

- 1) Semangat siswa dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *PUMKABUJA* dikarenakan sebelumnya hanya menggunakan media seperti gambar, atlas dan globe.
- 2) Rasa ingin tahu siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *PUMKABUJA*.

b. Faktor Penghambat Implementasi Media *PUMKABUJA*

Faktor Penghambat Implementasi Media *PUMKABUJA* adalah sebagai berikut :

- 1) Media yang besar sehingga sedikit kesusahan waktu membuka papan media.
- 2) Banyak siswa yang berebut memainkan dadu sebelum waktunya, sehingga suasana menjadi kurang kondusif.