

**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 DrR 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
BAB III	: METODE PENGEMBANGAN	
	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
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
	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
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
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.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS SD

a. Pengertian Pembelajaran IPS SD

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 (Susanto, 2016:138).

IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial dan memiliki kemampuan mengambil keputusan dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya 2012).

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial yang dapat bertanggung jawab, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut (Susanto, 2016:145), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Secara khusus, (Susanto, 2016:150) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak di masyarakat.
- b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.

- e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

c. Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman budaya di Indonesia merupakan hasil pikiran, akal budi dan karya cipta manusia dari hubungan antara anggota masyarakat maupun antara masyarakat dengan alam. Sementara kebudayaan adalah kegiatan hasil penciptaan akal manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan diciptakan untuk mempersatukan masyarakat dan menciptakan keutuhan masyarakat.

Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar nomor ke-4 di dunia dan Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar ke-13 di dunia. Secara administratif pemerintahan Pulau Jawa terbagi atas 6 provinsi yaitu: Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Masing-masing provinsi memiliki keragaman dan keunikan tersendiri.

Berbagai keragaman itu melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat tradisional, tarian adat tradisional, alat musik tradisional, lagu tradisional, senjata tradisional dan makanan khas.

a. Rumah adat

Rumah adat merupakan rumah khas suatu daerah yang menjadi tempat tinggal masyarakat di daerah tersebut. Rumah adat disuatu daerah disesuaikan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Bentuk arsitektur rumah adat, letak tata ruang maupun ragam hias yang menjadi pelengkap

rumah juga syarat dengan berbagai makna dan nilai luhur yang berguna sebagai pedoman hidup (Tyas, 2020).

b. Pakaian adat tradisional

Pakaian adat merupakan pakaian tradisional yang digunakan oleh masyarakat secara berkesinambungan dari generasi ke generasi. Pakaian adat tersebut adalah kebanggaan identitas yang mendukung kebudayaan sehingga menjadi identitas yang perlu dipertahankan. Kelengkapan pakaian adat sangat beragam dengan adanya aksesoris lengkap yang menambah keindahan pakaian tradisional (Melamba, 2012).

c. Tari tradisional

Seni tari adalah seni yang menggunakan gerak tubuh secara berirama yang dilakukan untuk mengungkapkan perasaan, tarian tradisional biasanya menampilkan ciri khas daerahnya. Tari tradisional suatu tarian yang pada dasarnya berkembang di suatu daerah tertentu yang berpedoman luas dan beradaptasi dengan kebiasaan secara turun temurun yang dianut oleh masyarakat yang memiliki tarian tersebut (Pak Mono, 2014).

d. Alat musik tradisional

Alat musik tradisional merupakan sejumlah alat yang digunakan untuk menciptakan musik sesuai dengan tujuan yang diinginkan, seperti sarana keagamaan, upacara budaya atau ritual, sarana hiburan, sarana komunikasi, pengiring tarian, dan sarana ekonomi (Khuluq, 2016). Keberadaan alat musik dari kurun waktu ke waktu, akhirnya menjadi

identitas dari masyarakat daerah. Misalnya, gamelan, alat musik yang sangat dikenal oleh masyarakat Jawa.

e. Lagu tradisional

Lagu daerah merupakan lagu yang memiliki ciri khas yang berbeda antara daerah satu dengan daerah lain. Perbedaan atau ciri khas tersebut terletak pada lenggak-lenggok nadanya (Rochani, 2012). Lagu daerah ini mengiringi pementasan tari atau pertunjukan daerah. Lagu daerah dapat bercerita tentang alam, keagamaan atau adat istiadat, lagu daerah juga bisa digunakan untuk lagu pengiring permainan anak, contohnya lagu cublak-cublak suweng.

Ciri-ciri lagu daerah di Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Lagu daerah menggunakan bahasa dan dialek setempat.
- 2) Lagu daerah diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang secara lisan.
- 3) Lagu daerah biasanya tidak diketahui siapa penciptanya.
- 4) Lagu daerah biasanya diiringi oleh musik daerah setempat.

f. Senjata tradisional

Senjata tradisional merupakan produk budaya yang lekat hubungannya dengan suatu masyarakat. Selain digunakan untuk berlandung dari serangan musuh, senjata tradisional juga digunakan dalam kegiatan berladang dan berburu (Andriansyah, 2018). Senjata tradisional menjadi identitas suatu bangsa yang turut memperkaya kebudayaan nusantara.

Salah satu untuk melestarikannya adalah dengan membekali para pelajar sejak dini tentang budaya negeri sendiri.

g. Makanan khas

Makanan khas daerah adalah identitas suatu daerah yang dapat membedakan keberadaan dengan daerah lain. Kekayaan makanan khas Indonesia tiap daerah diwariskan dari generasi ke generasi hanya dengan lisan sehingga mudah untuk dapat diketahui secara pasti makanan khas tersebut.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal. Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2013).

Pengertian media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dari pengertian media pembelajaran yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang diharapkan kondusif (Kustandi dan Sutjipto, 2013).

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

a. Media visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tuna netra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera penglihatan saja.

Macam-macam media visual :

1) Gambar atau foto

Gambar atau foto adalah salah satu contoh dari media visual. Jadi fungsi media gambar adalah mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar. Dengan adanya gambar tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar.

2) Peta konsep

Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran dan di rangkum. Penyajiannya biasanya pokok-pokok materi tersebut di hubungkan dengan suatu kata

penghubung sehingga membentuk suatu proposisi yang dapat dijabarkan lebih luas mengenai materi tersebut. Peran media visual seperti petakonsep ini adalah dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan menarik minat siswa untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan.

3) Diagram

Diagram adalah suatu media visual yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk gambar. Sehingga penyajian materi dalam bentuk diagram dapat mempermudah memahami isi dari materi yang disajikan. Karena diagram berfungsi untuk menyederhanakan suatu persoalan yang kompleks menjadi sederhana dan simpel, sehingga dapat memperjelas dalam penyampaian pesan (materi pelajaran). Sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan karena siswa tidak perlu membaca teks atau materi pelajaran dengan tulisan yang sangat banyak sehingga melelahkannya, siswa dapat memahami materi hanya dengan mengamati dan memahami isi dari gambar diagram saja.

4) Grafik

Grafik adalah media visual yang berupa grafis dan penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan. Grafik sebagai media belajar berfungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitas maupun kuantitas dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam

memahami materi tersebut dan sederhana sehingga mempermudah siswa dalam pemahaman materi.

5) Poster

Poster adalah media visual yang berupa gambar yang disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat di mengerti oleh pembacanya hanya dengan melihatnya sepiintas saja. Selain itu dalam penyampain pesan melalui poster akan lebih mudah di mengerti dan di fahami oleh para pemirsanya karena poster dapat menarik perhatian dan juga mampu untuk mempengaruhi dan memotifasi tingkah laku pemirsanya.

6) Peta atau globe

Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu gambar atau benda yang berfungsi untuk menyajikan data data lokasi. Fungsi peta atau globe dalam media belajar adalah mempermudah guru dalam menunjukan letak letak suatu daerah, profinsi, bahkan negara hanya dengan benda atau gambar ini.

b. Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Macam-macam media audio visual Menurut (Djamarah, 2013) media audio visual dibagi menjadi 2 :

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkaian suara dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

4. Media Pop-Up



Gambar 2.1 Media Pop-Up (Najabah dan Oemar, 2016: 498)

Pengertian *Pop-Up* sebagai berikut, *Pop-Up is another name of kirigami, a Japanese art. Kirigami come from Japanese word "Kiri" which means to cut*

and “*Kami*” which means to paper, Hoover dalam (Khafidoh, 2011). *Pop-Up* atau dalam bahasa Jepang biasa disebut dengan Kirigami, berasal dari kata kiri yang berarti memotong dan kami yang berarti kertas. Jadi, *Pop-Up* atau kirigami memiliki pengertian kertas yang dipotong sedemikian hingga oleh seniman *Pop-Up*.

Pop-Up menurut (Van Dyk, 2011:19) menyebutkan beberapa bagian dari *Pop-Up* di antaranya:

- a. Movable parts that lie flat yaitu di mana buku merupakan bagian yang sebenarnya tidak datar dan memiliki bagian yang sedikit timbul contohnya yaitu flap book dan pull tabs.
- b. *Pop-Up* bagian bagian yang timbul dalam buku yaitu bisa berupa tampilan latar, lipatan, kotak, silinder dan lapisan gambar yang muncul.
- c. Folding mechanism adalah bentuk buku yang dibuat agar bisa membuka dan menutup. Namun, adapula bentuk buku-buku yang tidak terlipat dapat dibuka contohnya adalah carousels, tunnel-books dan peep shows.
- d. Multiple construction yaitu di mana materi untuk pembuatan *Pop-Up* tidak hanya berupa kertas tapi adapula yang berupa plastik, kaca dan lain-lain.

Selanjutnya (Van Dyk, 2011: 4) menyebutkan cara kerja *Pop-Up* yaitu dengan cara menutup, membuka, dan memutar di mana akan membuat gerakan dibagian permukaan. Dengan kreatifitasnya, para seniman *Pop-Up* membuat

macam-macam lipatan agar *Pop-Up* tersebut bisa terbuka, tertutup, muncul dan tidak terlipat ketika *Pop-Up* tersebut dibuka.

Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up* atau kirigami adalah kreasi tiga dimensi dari lipatan dan guntingan kertas di mana guntingan kertas tersebut muncul dan bisa tidak terlipat ketika dibuka serta tertutup dan terlipat ketika buku *Pop-Up* tertutup.

5. Pop-Up sebagai Media Pembelajaran

Media *Pop-Up* merupakan salah satu media gambar. Oleh sebab itu, *Pop-Up* masuk dalam kategori media berbasis visual. Levie dan Lentz dalam (Arsyad, 2013) menyebutkan ada empat kelebihan media pengajaran berbasis visual yaitu pertama fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke dalam pengajaran dan isi pelajaran, kedua fungsi afektif yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar di mana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pengajaran, ketiga fungsi kognitif yaitu dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar, dan yang terakhir adalah fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kemudian (Van Dyk, 2011:5-15) menyebutkan beberapa kelebihan media *Pop-Up* sebagai media pengajaran, di antaranya:

- a. *Pop-Up* banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi.

- b. Buku atau media *Pop-Up* yang dapat digerakan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah untuk diingat.
- c. *Pop-Up* menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas.
- d. *Pop-Up* membantu siswa dalam mendokumentasi, meneliti, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar.
- e. *Pop-Up* menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar.
- f. *Pop-Up* menghibur dan menarik perhatian siswa.
- g. Bagian-bagian *Pop-Up* yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi di dalamnya.

Kekurangan dari media visual atau *Pop-Up* (Kustandi dan Sutjipto, 2013) di antaranya:

- a. Proses pembuatan media visual membutuhkan waktu yang lama dan mudah rusak jika menggunakan bahan kertas yang kurang baik.
- b. Biaya yang dikeluarkan lebih besar dibandingkan dengan media *Pop-Up* yang lainnya.
- c. Media visual yang memiliki realistik tinggi kadang dapat membingungkan siswa, jika belum tahu cara penggunaannya.
- d. Media visual yang berwarna gelap atau hitam putih kurang diminati oleh banyak siswa.

Untuk mengatasi kekurangan media visual di atas maka peneliti melakukan beberapa hal dalam pembuatan media *Pop-Up* di antaranya:

- a. Peneliti membuat media *Pop-Up* dengan pemilihan gambar yang tidak rumit dan sederhana agar siswa tidak dibingungkan oleh gambar lain.
- b. Peneliti membuat media *Pop-Up* dengan gambar warna-warni agar menarik perhatian siswa.
- c. Peneliti membuat media *Pop-Up* dengan gambar yang berukuran lebih besar, supaya dapat dilihat lebih jelas oleh siswa.

6. Pengertian Monopoli



Gambar 2.2 Monopoli (Yuliawan : 2013)

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia (Husna, 2016:116). Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pionnya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera.

Pada pembelajaran monopoli, intinya sama dengan permainan monopoli biasa yaitu menguasai. Menguasai pada permainan ketika pembelajaran adalah bukan menguasai kekayaan tetapi menguasai pengetahuan yang dipelajari serta mampu memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan dalam permainan.

7. Media PUMKABUJA sebagai Media Pembelajaran



Gambar 2.3 Desain Monopoly *Pop-Up*

PUMKABUJA adalah *Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk pembelajaran IPS kelas IV. *PUMKABUJA* adalah media pengembangan yang berasal dari permainan monopoli, yang membedakan adalah bentuk dan cara bermainnya. Bentuk dari media ini adalah di samping petak-petak terdapat gambar yang muncul keatas atau dapat disebut dengan *Pop-Up*. *Pop-Up* tersebut terdapat gambar keragaman budaya Pulau Jawa. Jika pemain menempati petak, maka pemain itu harus menebak gambar apa yang ada pada layar tersebut dengan benar.

Apabila pemain tidak bisa menjawab, maka pemain tidak bisa mendapatkan poin.

Media *PUMKABUJA* yang dikembangkan ini terdapat beberapa perbedaan komponen dari permainan monopoli biasanya. Komponen-komponen media *PUMKABUJA* antara lain :

- a. Papan permainan
- b. Reward card
- c. 4 pion orang-orangan
- d. Dadu
- e. Bintang penghargaan
- f. Buku panduan
- g. Kartu pertanyaan
- h. Kartu hak milik

8. Tujuan Media PUMKABUJA

Adapun tujuan *PUMKABUJA* yang mengacu pada pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman budaya Pulau Jawa , sebagai berikut:

- a. Membantu siswa kelas IV untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia pada tema 7 IndahNya Keragaman di Negeriku, subtema 2 IndahNya Keragaman Budaya Negeriku.
- b. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada bidang fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan *PUMKABUJA* adalah dapat memunculkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan kualitas belajar. Hal tersebut menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

9. Aturan Bermain Media PUMKABUJA

- a. Dimainkan minimal 2 orang/kelompok
- b. Dimainkan maksimal 4 orang/kelompok
- c. Bisa dibuat kelompok dengan perwakilan kelompok
- d. Mengocok dadu untuk menjalankan permainan
- e. Permainan dimulai pada petak start
- f. Pemain melakukan 1 kali putaran diawal permainan
- g. Berhenti di petak kartu dan mengambil kartu ditengah
- h. Pemain masuk dan keluar penjara
- i. Berhenti di petak bonus poin
- j. Pemenang permainan dengan mendapatkan maksimal 10 bintang
- k. Bintang bisa diletakkan pada reward card

10. Cara Penggunaan Media PUMKABUJA:

- a. Kocok terlebih dahulu kartu pertanyaan.
- b. *Pop-Up* dibuka terlebih dahulu.
- c. Dimulai pada petak start.
- d. Para pemain melakukan suwit atau hompimpa untuk menentukan urutan bermain.

- e. Setelah menentukan urutan bermain, pemain pertama melemparkan dadu.
- f. Gerakkan pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan.
- g. Pemain melakukan 1 kali putaran diawal permainan, sehingga baru bisa menjawab pertanyaan.
- h. Pemain yang berhenti pada petak kartu, dapat mengambil kartu pertanyaan yang ada ditengah papan. Setelah pemain menjawab, pemain dapat mengecek jawaban pada kartu hak milik. Jika jawaban benar, maka pemain mendapat 2 bintang dan berhak memiliki kartu hak milik. Jika jawaban salah, maka pemain harus menyanyikan lagu daerah yang ada di pulau jawa.
- i. Pemain yang berhenti pada petak *pop-up*, pemain harus menjawab gambar keragaman budaya mana yang ada di *pop-up* tersebut. Pertanyaan ada di buku panduan. Jika jawaban benar, maka pemain mendapat 1 bintang dan jika jawaban salah, maka pemain harus menyanyikan lagu daerah yang ada di pulau jawa.
- j. Jika petak *pop-up* yang sudah ditempati, kemudian ditutup kembali. Untuk menandakan petak sudah tidak bisa untuk menjawab pertanyaan.
- k. Jika pemain menempati petak *pop-up* secara bersamaan, lihatlah ke buku panduan untuk memilih pertanyaan yang ada di buku panduan.
- l. Pemain yang berhenti pada petak penjara, maka pemain tidak mendapatkan 2 kali putaran. Jika pemain ingin keluar dari penjara secepatnya, pemain dapat menukarkan 1 bintang untuk mendapatkan

kartu bebas penjara. Satu kartu hanya berlaku untuk sekali bebas penjara.

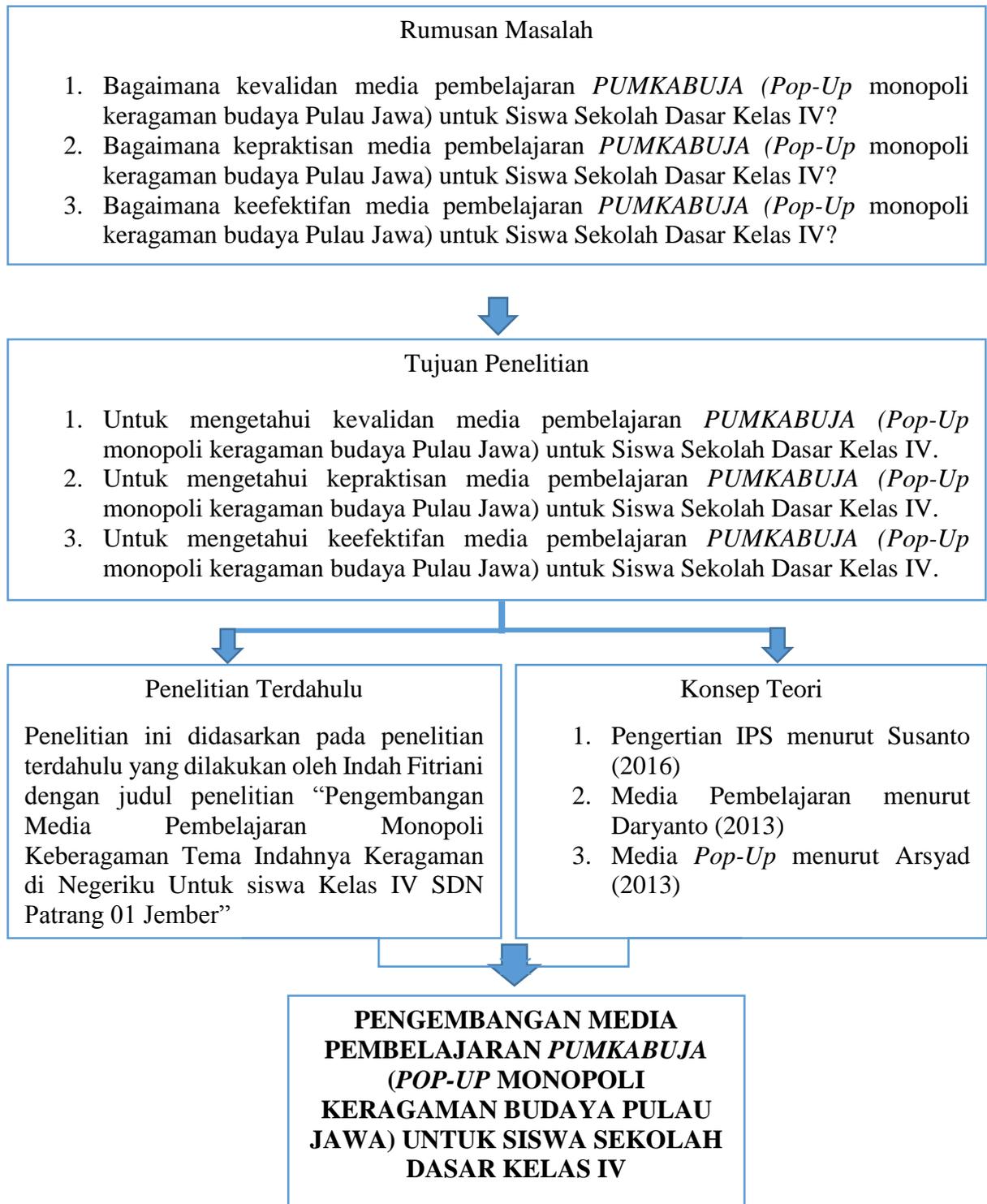
B. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya untuk mencari perbandingan dan referensi baru untuk menambah teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

No	Nama	Judul Skripsi	Hasil Penelitian
1.	Indah Fitriani	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember	Media pembelajaran Monopoli Keberagaman layak digunakan karena mendapat predikat valid, efektif. Dengan rata-rata hasil persentase validator 87%. Hasil persentase hasil siswa belajar klasikal 83,3% dan persentase respon siswa 80%.
2.	Mila Erdiana	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang	Media pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia layak digunakan karena mendapat predikat valid, efektif. Dengan rata-rata hasil persentase validator ahli materi 84%, ahli media 91%. Dan dapat meningkatkan hasil belajar kelas eksperimen (79) > kelas control (57,6).
3.	Rini Wulandari, Deni Setiawan	Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V	Media pembelajaran monopoli layak untuk media muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan. Penerapan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPS dari nilai pretest rata-rata siswa menjadi nilai n-gain 0.566176 di nilai posstest rata-rata siswa menjadi lebih baik.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2017), metode penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian *R&D* dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk.

Model *ADDIE* merupakan satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tegeh dan Kirna, 2014).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model *ADDIE*. Model ini dipilih karena model *ADDIE* sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model *ADDIE* merupakan model

pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk dimana produk yang dihasilkan telah ada, dan produk tersebut dibuat untuk disempurnakan dan dimodifikasi, sehingga dapat digunakan menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran disekolah. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa *PUMKABUJA* (*Pop-Up* Monopoli Keberagaman Budaya Pulau Jawa) sebagai media pembelajaran IPS kemudian melakukan validasi terhadap produk *PUMKABUJA* tersebut.

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah :

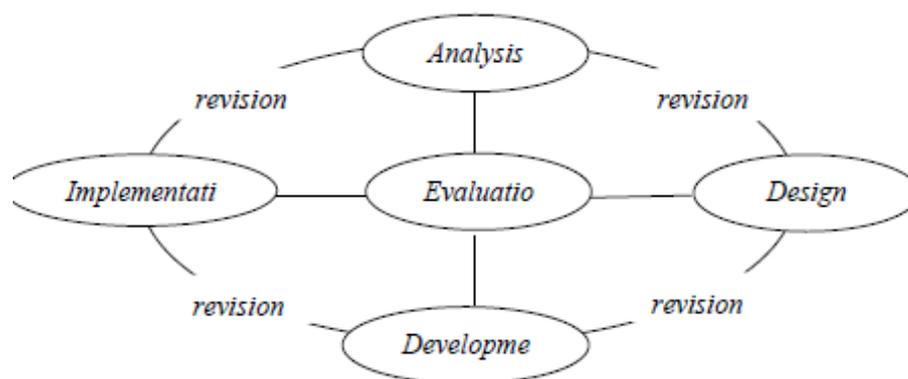
- a. Media *PUMKABUJA* dibuat dari tripplek yang dilapisi banner dengan ukuran papan 100cm × 100cm.
- b. Media *PUMKABUJA* mempunyai 20 petak.
- c. Media *PUMKABUJA* mempunyai 12 *pop-up* yang bisa dibuka tutup.
- d. Media *PUMKABUJA* mempunyai komponen-komponen yaitu buku panduan, reward card, 4 pion 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.

B. Prosedur pengembangan

Pada prosedur pengembangan peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa untuk digunakan.

Model *ADDIE* meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation*). Adapun tahapan model pengembangan *ADDIE* menurut Primasatya (2020:214) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*

1. *Analysis* (Tahap analisis)

Tahapan ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu analisis kebutuhan, dan analisis kinerja (Pribadi, 2009).

- a. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui dan

mendesripsikan permasalahan yang ada dengan memerlukan solusi berupa penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

- b. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi untuk menentukan kebutuhan pada pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar, perlunya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan peneliti memutuskan membuat media pembelajaran *PUMKABUJA* dalam materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV.

2. Design (Tahap Perencanaan)

Tahap perencanaan ini merupakan tahap untuk mendesain produk yang telah di analisis untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran pada siswa (Pribadi, 2009). Pada tahap perencanaan ini peneliti akan merancang media pembelajaran dari hasil analisis secara konseptual dan menyusun instrumen yang akan digunakan dalam menilai produk tersebut perencanaannya antara lain sebagai berikut:

- a. Pemilihan materi disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan langkahnya sebagai berikut yang pertama penentuan desain awal media yang kedua dilakukan penyusunan peta konsep yang menjadi keseluruhan gambaran media yang akan dibuat dan yang terakhir penentuan kerangka media *PUMKABUJA*. Disini peneliti memilih materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.

- b. Penentuan desain tampilan media disesuaikan dengan media yang dipilih sendiri sesuai dengan temanya. Disini peneliti menggunakan tampilan monopoli yang memuat *pop-up*.
- c. Pengembangan media menggunakan referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan materi-materi tersebut.

3. *Development* (Pengembangan Produk)

Tahap Pengembangan yaitu tahap yang terdapat beberapa kegiatan seperti membuat, membeli, dan memodifikasi media agar tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan (Pribadi, 2009).

Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan produk Pengembangan *PUMKABUJA* dengan menyiapkan bahan untuk papannya seperti papan catur yang bisa dilipat, banner monopoli yang berukuran sesuai papan, gambar-gambar dari materi keragaman budaya Pulau Jawa, komponen-komponen monopoli seperti monopoli biasanya dan kertas karton untuk bahan pembuatan *pop-up*. Kemudian disusunlah media pembelajaran dalam bentuk *PUMKABUJA* (*Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa).
- b. Validasi yang terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:
 - 1) Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up*

Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi.

- 2) Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek kevalidan dan kelayakan dari media *PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)*.
- 3) Revisi setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. *Implementation* (Tahap Penerapan)

Tahap Implementasi yaitu penerapan dan penyampaian materi dari seorang guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran (Pribadi, 2009). Tahap Implementasi ini dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melakukan penerapan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran *PUMKABUJA* sehingga dapat diketahui kekurangan-kekurangan pada media dan dapat direvisi kembali.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap penelitian ini atau tahap evaluasi biasanya dilakukan di semua tahapan, proses evaluasi yang dilakukan yaitu melihat permasalahan yang ada di lapangan setelah melakukan analisis serta menilai hasil dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dapat

dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk atau program pembelajaran (Pribadi, 2009). Penilaian evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media *PUMKABUJA* tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Jika dari hasil tersebut sudah dikategorikan layak dan menarik namun jika tidak layak maka perlu dilakukannya revisi kembali. Tahap evaluasi sangatlah penting karena kita akan mendapatkan saran untuk meningkatkan penelitian tersebut.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini di SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Pemilihan sekolah ini dikarenakan masih minimnya media pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian mengambil subjek siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain Uji Coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum diuji cobakan, produk

media belajar IPS bentuk *PUMKABUJA* divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli media.

2. Subjek Uji Coba

Subjek Uji Coba produk media belajar IPS bentuk *PUMKABUJA* dengan materi Keragaman Budaya Pulau Jawa adalah siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

E. Validasi Produk

Validitas produk dilakukan oleh orang yang ditunjuk sebagai ahli materi dan ahli media untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan yaitu *PUMKABUJA*. Melalui hasil penilaian yang dilakukan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah dikembangkan untuk dijadikan sebagai pedoman perbaikan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

Uji validasi model atau produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, validator akan mengisi angket untuk mengetahui apa saja yang akan direvisi terkait produk yang dikembangkan. Validator ahli dalam pengembangan bahan ajar ini meliputi:

1. Validasi Media

Validasi media pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli media dengan kriteria validator sebagai berikut:

- a. Dosen PGSD yang memiliki jenjang guruan minimal S2.

- b. Mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

2. Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi IPS dengan kriteria validator sebagai berikut:

- a. Dosen yang memiliki jenjang guruan minimal S2.
- b. Mengampu mata perkuliahan di bidang IPS terutama materi Keragaman Budaya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, lembar dokumentasi mengenai kelayakan media belajar IPS bentuk *PUMKABUJA* dengan materi Keragaman Budaya Pulau Jawa untuk siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara. Jika teknik wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang saja, melainkan pada objek-objek yang lain juga (Sugiyono, 2017).

Tabel 3.1 Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan
1	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media.			
	a. Media visual			
	b. Buku			
	c. Video			
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menggapi materi yang telah diajarkan.			
3	Siswa dapat berkonsentrasi dan tenang saat guru menjelaskan materi.			
4	Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas			
5	Siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru			

(Modifikasi Penulis)

2. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2017).

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Guru kelas IV SDN Senden 1	1. Apakah dalam setiap pelajaran bapak mengajar menggunakan media?
	2. Jenis media apa yang paling sering digunakan?
	3. Media apa yang sudah pernah digunakan dalam pelajaran IPS materi Keragaman Budaya?
	4. Apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif?

	5. Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media tersebut?
	6. Apakah dengan adanya media tersebut siswa sudah memahami materi Keragaman Budaya?
	7. Bagaimana hasil belajar siswa pada saat menggunakan media tersebut?
	8. Kendala apa yang dihadapi guru pada kegiatan belajar mengajar materi Keragaman Budaya?
	9. Apakah ada kemungkinan siswa tertarik dengan media <i>PUMKABUJA</i> yang akan dikembangkan?

(Modifikasi Penulis)

3. Pedoman Angket

a. Angket validasi

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket validasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi. Angket yang disajikan juga tidak terlalu memberatkan validator/responden untuk mengisinya. Butir penilaian dalam angket tersebut berisikan kesesuaian, kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan. Dalam angket tersebut validator hanya diminta untuk mengamati dan menganalisis produk lalu memberikan penilaian sesuai dengan kriteria pilihan, dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli 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					
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

(Dina Ariyani, 2021)

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli 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							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

(Dina Ariyani, 2021)

b. Lembar Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan yang ditujukan kepada guru kelas dan siswa. Angket kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Angket Respon 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							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

Tabel 3.6 Angket Respon Siswa

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

8	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?		
9	Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar?		
TOTAL SKOR			
SKOR MAKSIMAL			
PERSENTASE SKOR			

(Modifikasi Penulis)

4. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dari informan adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2017).

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Teknik analisis data dengan kualitatif digunakan untuk mengelompokkan informasi yang berupa kritik dan saran, tanggapan yang terdapat pada angket tentang kesesuaian dengan kompetensi yang akan di capai, ketepatan warna media atau kemenarikan, kata dan tata bahasa, desain dan penggunaan media pada media yang dikembangkan secara deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan analisis data kualitatif, penelitian ini dapat di jadikan acuan untuk revisi atau perbaikan produk yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

a. Analisis Data Hasil Validasi Media dan Materi

Penilaian pada angket validasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Data tersebut akan dijumlahkan guna mengetahui hasil validasi dengan di hitung nilai rata – ratanya.

Tabel 3.7 Skor Penilaian Kevalidan

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Riduwan, 2015)

Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

- 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.
- 2) Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015), dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media

Tse = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

V = Validasi (gabungan)

V-ah1 = Jumlah nilai dari validator ahli 1

V-ah2 = Jumlah nilai dari validator ahli 2

- 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015), yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Persentase (%)	Kriteria	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan
61% - 80%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

- 4) Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih revisi.

b. Analisis Kepraktisan Media *PUMKABUJA*

Penelitian angket kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk media *PUMKABUJA* yang telah peneliti kembangkan. Dalam hal ini, guru akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Selain itu, siswa juga mengisi angket respon siswa dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia.

Tabel 3.9 Skor Penilaian Kepraktisan

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Riduwan, 2015)

Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

- 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa.

- 2) Menghitung persentase hasil angket respon guru respon siswa yang diperoleh, menurut Arikunto (2021) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = besaran persentase

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Peneliti dapat melakukan perhitungan kepraktisan gabungan ke dalam rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase (gabungan)

R-guru = Jumlah nilai dari respon guru

R-siswa = Jumlah nilai dari respon siswa

- 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut (Akbar, 2015), yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

- 4) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan kategori kepraktisan sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih revisi.

c. Analisis Keefektifan Media PUMKABUJA

Pada penilaian keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang telah diterapkan pada siswa. Dalam hal ini, siswa akan mengerjakan soal *posstest* untuk mengetahui tingkat keberhasilan media *PUMKABUJA* yang telah diajarkan. Dari data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa. Jika rata-rata nilai siswa ≥ 75 (KKM), maka media yang dikembangkan dianggap efektif, namun jika ≤ 75 (KKM), maka media yang dikembangkan tidak efektif dan memerlukan revisi. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

- 1) Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
- 2) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

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

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

- 4) Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai ≥ 75 .
- 5) Ketuntasan klasikal tercapai apabila $\geq 85\%$ dai seluruh siswa mencapai KKM maka kelas itu dikatakan tuntas (Trianto, 2011) Mempersentase kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keteranngan :

KBK : Kriteria Belajar Klasikal

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100 %	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Kurang efektif
0% - 20%	Tidak efektif

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

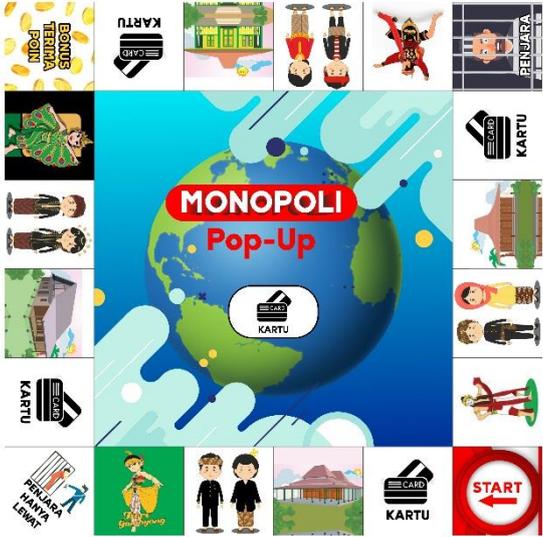
- 6) Kertas karton tebal dan tipis
- 7) Engsel
- 8) Pengunci
- 9) Gagang pintu

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

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 menenteng 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
 <p>The image shows a flat board game layout on a light-colored tiled floor. The central theme is 'MONOPOLI Pop-Up' with a globe graphic. The board is divided into various colored sections (blue, green, red, yellow) and contains numerous small illustrations and text boxes. Some text includes 'KARTU', 'START', 'PULUYA', 'PENGALAMAN MAMPA LEMBU', and 'KARTU'. The board is surrounded by several cards with different designs, including a 'START' card with a red arrow.</p>	Tampilan awal pada papan <i>Pop-Up</i> Monopoli
 <p>The image shows the same board game layout as above, but now it is assembled into a 3D pop-up format. The board is standing upright, and the various sections and cards are raised, creating a more dynamic and interactive presentation. The central globe and the surrounding illustrations are clearly visible, and the board is surrounded by the same set of cards as in the previous image.</p>	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.

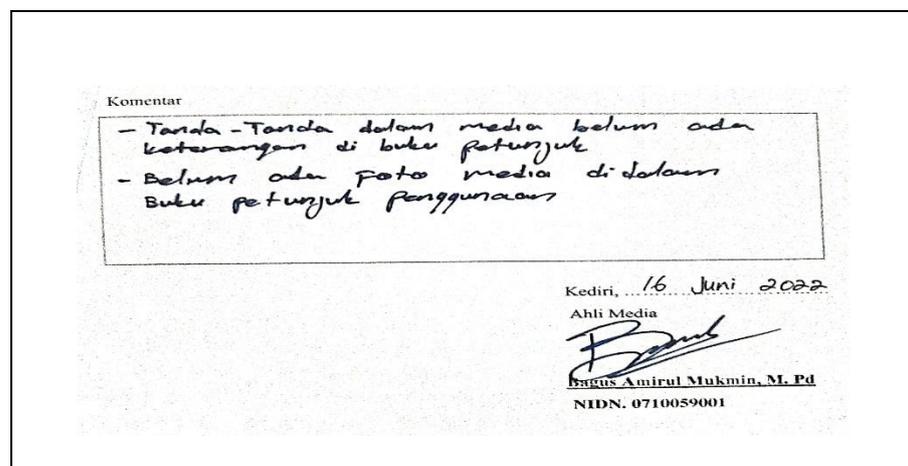
B. Hasil Uji Validasi

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	√				

TOTAL SKOR	47
SKOR MAKSIMAL	55
PERSENTASE SKOR	85,4%

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

$$(V-ah) = \frac{47}{55} \times 100\%$$

$$= 85,4 \%$$

Dari hasil validator media pembelajaran terhadap media *PUMKABUJA* dapat diperoleh hasil 85,4% dengan kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan (81% - 100%) dengan mendapat komentar dan saran dari validator sebagai berikut:

❖ Komentar dan saran

*layak dan dapat digunakan untuk
penerbitan*

Kediri, 20 Juni 2022
Ahli Media

Bagus Amirul Mukmin, M. Pd
NIDN. 0710059001

Gambar 4.2 Komentar Dari Ahli Media Tahap Kedua

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%				

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

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	Posstest	
			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

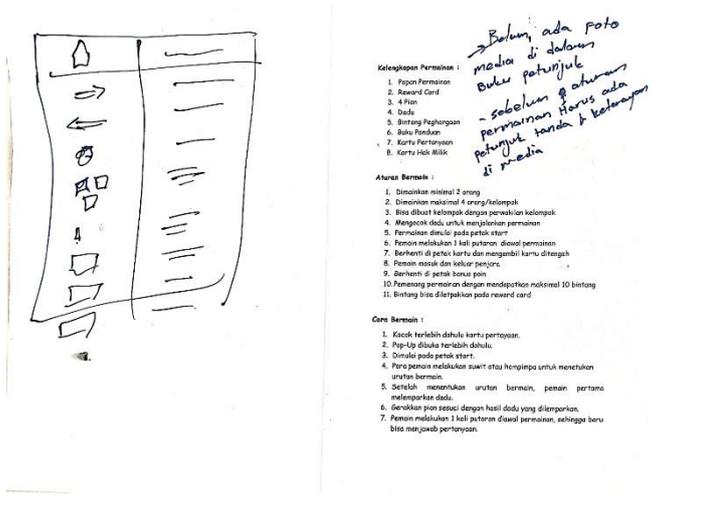
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

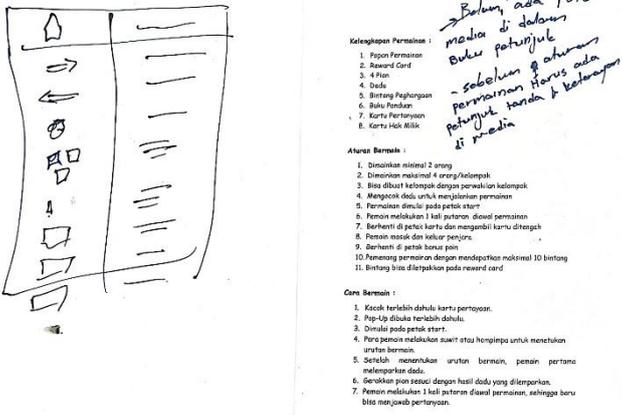
a. Validasi Media Oleh Ahli Media

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	 <p>Kelengkapan Permainan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan Permainan 2. Reward Card 3. 4 Pin 4. Dadu 5. Bintang Penghargaan 6. Balok Pasukan 7. Kartu Pertanyaan 8. Kartu Hal-Walk <p>Aturan Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimainkan minimal 2 orang 2. Dimainkan maksimal 4 orang/kelompok 3. Bisa dibagi kelompok dengan perwakilan kelompok 4. Menggocok 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 kolak pasukan 9. Berhenti di petak bonus poin 10. Pemain yang permainan dengan mendapatkan maksimal 10 bintang 11. Bintang bisa ditukarkan pada reward card <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kacak terlebih dahulu kartu pertanyaan. 2. Pop-Up dibuat terlebih dahulu. 3. Dimulai pada petak start. 4. Para pemain melakukan suwit atau hampimpa 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 diawal permainan, sehingga baru bisa menjawab pertanyaan. <p><i>Belum ada foto media di dalam buku petunjuk - sebelum & adanya permainan harus ada petunjuk tanda & keterangan di media</i></p>
	Sudah ada foto media di dalam buku petunjuk	<p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p> <p style="text-align: center;">GAMBAR MEDIA PUMKABUTA (POP-UP MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA)</p> 

<p>2.</p>	<p>Tanda-tanda dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk</p>	<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p>  <p><i>Belum ada foto media di dalam buku petunjuk - sebelum & ahimsa permainan harus ada petunjuk tanda & keterangan di media</i></p> <p>Kelengkapan Permainan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan Permainan 2. Reward Card 3. 4 Pion 4. Dadu 5. Bintang Penghargaan 6. Buku Panduan 7. Kartu Pertanyaan 8. Kartu Hak Milik <p>Aturan Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimainkan minimal 2 orang 2. Dimainkan maksimal 4 orang/kelompok 3. Bisa dibuat kelompok dengan permainan kelompok 4. Mengocok dadu, untuk menentukan permainan 5. Permainan dimulai pada petak start 6. Pemain melakukan 1 kali putaran dalam permainan 7. Berhenti di petak kartu dan mengambil kartu diterang 8. Pemain masak dan keluar petak 9. Berhenti di petak bonus poin 10. Pemain yang mendapat poin maksimal 10 bintang 11. Bintang bisa ditukarkan pada reward card <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kocok terlebih dahulu kartu pertanyaan. 2. Pop-Up dibuka terlebih dahulu. 3. Dimulai pada petak start. 4. Para pemain melakukan suwit atau hompita untuk menentukan urutan bermain. 5. Setelah menentukan urutan bermain, pemain pertama melemparkan dadu. 6. Setelah pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan. 7. Pemain melakukan 1 kali putaran dalam permainan, sebagai baru bisa menjawab pertanyaan. 																																				
	<p>Sudah ada tanda-tanda keterangan di buku petunjuk</p>	<p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p> <p style="text-align: center;">KETERANGAN PERLENGKAPAN PERMAINAN:</p> <table border="1" data-bbox="837 1075 1204 1859"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Gambar</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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 .

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

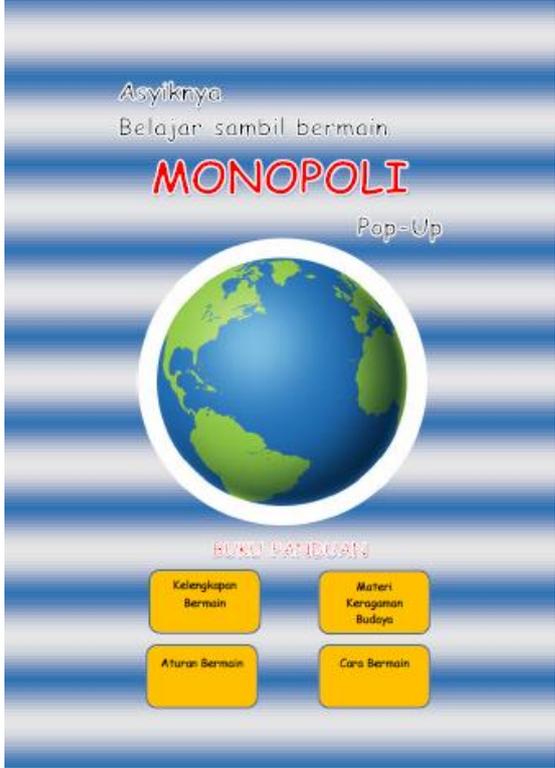
$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

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
 A photograph showing the front view of a Monopoli Pop-Up board game. The board is laid out on a light-colored tiled floor. It features a central blue and green globe with the text 'MONOPOLI Pop-Up' in red and white. The board is divided into numbered squares (1-10) and includes various illustrations of buildings, people, and game pieces. A red 'START' button with a white arrow is visible in the bottom right corner. The board is surrounded by several cards, including 'KARTU' and 'PELAJARA HANYA LEBAT'.	Media tampak dari depan.
 A photograph showing the top view of the Monopoli Pop-Up board game. The board is laid out on a light-colored tiled floor. It features a central blue and green globe with the text 'MONOPOLI Pop-Up' in red and white. The board is divided into numbered squares (1-10) and includes various illustrations of buildings, people, and game pieces. A red 'START' button with a white arrow is visible in the bottom right corner. The board is surrounded by several cards, including 'KARTU' and 'PELAJARA HANYA LEBAT'.	Media tampak dari atas.

 <p>4 PION ORANG</p> <p>DADU</p> <p>BINTANG PENGHARGAAN</p> <p>KARTU PERTANYAAN</p> <p>KARTU HAK MILIK</p> <p>REWARD CARD</p>	<p>Komponen-Komponen media terdapat reward card, 4 pion orang-orangan, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan.</p>
 <p>Asyiknya Belajar sambil bermain.</p> <p>MONOPOLI Pop-Up</p> <p>BUKU PANDUAN</p> <p>Kelengkapan Bermain</p> <p>Materi Keragaman Budaya</p> <p>Aturan Bermain</p> <p>Cara Bermain</p>	<p>Buku Panduan yang berisi kelengkapan bermain, aturan bermain, cara bermain, dan materi keragaman budaya.</p>

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.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* yang dilakukan dikelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul Kabupaten Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *PUMKABUJA*, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 85,4% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 90,7%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat valid yang artinya sangat baik untuk digunakan.
2. Media *PUMKABUJA* dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 93,8% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 95%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 94,4%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat praktis yang artinya sangat baik untuk digunakan.
3. Media *PUMKABUJA* dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai *posttest*

setelah menggunakan media *PUMKABUJA* dengan mendapat skor rata-rata sebesar 86,25% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 90%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa pada penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* berimplikasi pada motivasi belajar siswa dalam materi keragaman budaya Pulau Jawa pada kelas IV sekolah dasar. Implikasi ini ada dua implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan semangat siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan juga memberi pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, media *PUMKABUJA* dapat digunakan pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya Pulau Jawa.
- b. Bagi siswa, media *PUMKABUJA* dapat meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberikan rasa senang dalam belajar tanpa berhadapan dengan suasana yang membosankan.

- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan desain yang lebih menarik dan lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. SARAN-SARAN

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Sebagai siswa yang memiliki tugas utama belajar seharusnya lebih bersemangat dalam belajar, memperhatikan saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi, dan teliti dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru.

2. Bagi Guru

Setelah diperoleh hasil yang baik tentang penggunaan media *PUMKABUJA* diharapkan dapat menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain diharapkan mampu menjadikan bahan referensi agar media *PUMKABUJA* ini lebih berkembang serta lebih baik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Peluang untuk penelitian selanjutnya, peneliti bisa menguji penggunaan media *PUMKABUJA* tersebut dengan menggunakan metode eksperimen.

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.

LAMPIRAN 1
LEMBAR PENGAJUAN JUDUL



LEMBAR PENGAJUAN JUDUL TUGAS AKHIR SKRIPSI

1. NAMA MAHASISWA : FENNY ANINDYA
2. NPM : 18.1.01.10.0001
3. FAK./JUR./PRODI : FKIP/PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN:
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUMKABUJA* (*POP-UP* MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV”
5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN :
 - a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV yang valid?
 - b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV yang praktis?
 - c. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up* monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV yang efektif?
6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:
 Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) (Tegeh, 2014)

Kediri, 7 Juni 2022

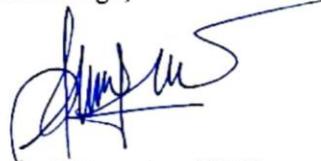
Mahasiswa,



Fenny Anindya
NPM. 18.1.01.10.0001

Menyetujui,

Pembimbing I,



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN 0722039001

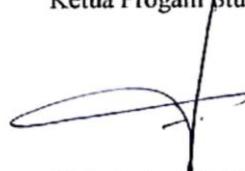
Pembimbing II



Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN 0713078602

Mengetahui,

Ketua Progam Studi PGSD



Kukuh Andri Aka, M.Pd
NIDN. 0713118901

LAMPIRAN 2
LEMBAR BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI



PERSETUJUAN BAU :

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : FENNY ANINDYA
 NPM : 18.1.01.10.0001
 Fak/Jur/Prodi : FKIP - PGSD
 Alamat Rumah : BLAWE - PURWOASRI - KEDIRI
 Alamat email : fennyandya88@gmail.com
 No. Telp. / HP : 085231388938
2. DOSEN PEMBIMBING I : NURITA PRIMASATYA, M.Pd.
 Alamat Rumah : Jl. Mojoroto IV / 63 - Kediri
 Alamat email : nuritaprima@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP. : 081216729168
3. DOSEN PEMBIMBING II : WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd
 Alamat Rumah : Perum Griya Kota Asri A.8 Kediri
 Alamat email : wahidibnu@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP. : 081339998585
4. JUDUL KTI : _____

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
 2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	9 Okt 2021	Bab 1-3	Revisi 1-3 dr proposal seminar	
2.	18 Nov 2021	Media	Ref Dapus, Bawa konsep media	
3.	20 Mei 2022	Media	Buat media	
4.	13 Juni 22	Media	Media. PR Valid, Praktis, Ef.	
5.	15 Juni 22	Validasi	Lanjut Validasi	
6.	27 Juni 22	Bab 4.	Revisi Bab 4.	
7.	29 Juni 22	Bab 4,5	Revisi Bab 4,5	
8.	4 Juli 22	Jengkap Bab 1-5	Lampiran (skrip)	

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	21-10-2021	Bab 1	Revisi	
2.	4-11-2021	Bab 1 & 2	Revisi	
3	19-4-2022	Bab 1-3	See lampiran.	
4	29-6-2022	Bab IV-V	Revisi	
5	1-7-2022	Bab IV-V	See Bab IV & V	
6	6-7-2022	Bab lamp	Lampiran.	
7	7-7-2022		Agitak	
8	11-7-2022		See lampiran.	

Mengetahui,
Kaprodik

KUFUH ANDKI AKA, M. Pd
NIDN 0713118901

Kediri, 7 Juli 2022
Mahasiswa Ybs,

PENNY ANINDYA
NPM 18.1.01.10.0001

LAMPIRAN 3
LEMBAR HASIL OBSERVASI

HASIL OBSERVASI

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan
1	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media. a. Media visual b. Buku c. Video		√	Guru hanya menggunakan buku siswa pada saat belajar mengajar.
		√		
			√	
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menggapi materi yang telah diajarkan.	√		
3	Siswa dapat berkonsentrasi dan tenang saat guru menjelaskan materi.		√	Pada saat guru menjelaskan materi yang diajarkan, siswa banyak yang gaduh dan tidak memperhatikan guru menjelaskan materi.
4	Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas	√		Hanya ada beberapa siswa saja yang aktif dalam bertanya dan menjawab di kelas.
5	Siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru		√	Siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena masih rendahnya hasil nilai saat mengerjakan soal latihan.

LAMPIRAN 4
LEMBAR HASIL WAWANCARA

HASIL WAWANCARA

Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
Guru kelas IV SDN Senden 1	10. Apakah dalam setiap pelajaran bapak mengajar menggunakan media?	Pada saat pembelajaran berlangsung terkadang menggunakan media.
	11. Jenis media apa yang paling sering digunakan?	Media yang sering digunakan hanya buku siswa dan gambar-gambar.
	12. Media apa yang sudah pernah digunakan dalam pelajaran IPS materi Keragaman Budaya?	Media yang digunakan hanya gambar keragaman budaya.
	13. Apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif?	Sepertinya media tersebut belum efektif untuk siswa.
	14. Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media tersebut?	Siswa kurang antusias karena merasa jenuh dengan media yang kurang efektif dan kurang menarik.
	15. Apakah dengan adanya media tersebut siswa sudah memahami materi Keragaman Budaya?	Sebagian siswa ada yang cepat paham dengan materinya, sebagian banyak yang kurang paham dengan materinya.
	16. Bagaimana hasil belajar siswa pada saat menggunakan media tersebut?	Hasil belajar siswa masih rendah dilihat dari hasil nilai saat mengerjakan soal latihan.
	17. Kendala apa yang dihadapi guru pada kegiatan belajar mengajar materi Keragaman Budaya?	Kendalanya guru belum menemukan media yang menarik perhatian siswa untuk materi Keragaman Budaya.
	18. Apakah ada kemungkinan siswa tertarik dengan media <i>PUMKABUJA</i> yang akan dikembangkan?	Kemungkinan siswa akan tertarik dengan media yang akan dikembangkan, karena selama ini pada saat kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media uku siswa dan media gambar saja yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh.

LAMPIRAN 5

SURAT PENGANTAR/IJIN MELAKUKAN PENELITIAN



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)

Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemlit@unpkediri.ac.id; lemlit.unpkediri@gmail.com

Nomor : 19946.07/LPPM.UN PGRI Kd/VII/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

13 Juni 2022

Kepada Yth. Kepala sekolah SDN SENDEN 1
di : Desa. Senden Kec. Kayenkidul Kab. Kediri

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : FENNY ANINDYA
NPM : 18.1.01.10.0001
FAK - PRODI : FKIP-PGSD
Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
JUDUL :

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

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

a.n. Ketua
Sekretaris LPPM,

Dr. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom
NIDN/0708049001

Tembusan :
1. Kaprodi
2. Dosen Pembimbing 1 dan 2



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri

LAMPIRAN 6

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SENDEN 1**

NSS : 101051315567 NPSN : 20511646

Alamat : Dusun Bolo, Desa Senden Kec. Kayenkidul Pos 64183, email:
sdnsenden1kayenkidul@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800 / 21 / 418 . 20 . 1 . 83 . 10 04 . 567 / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Senden 1 menerangkan bahwa :

Nama	: Fenny Anindya
Jenis Kelamin	: Perempuan
NPM	: 18.1.01.10.0001
Fakultas/Prodi	: FKIP/PGSD
Mahasiswa	: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut benar – benar melaksanakan penelitian di SDN Senden 1 dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUMKABUJA (POP-UP MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, Juni 2022
Kepala Sekolah,



MUHAIMIN, S.Ag
NIP. 19620902 198703 1 0099

LAMPIRAN 7
LEMBAR PERANGKAT
PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN SENDEN 1

Kelas / Semester : IV (Empat)/ 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi : Keragaman Budaya di Pulau Jawa

A. Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>3. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>1. Menyebutkan macam-macam keragaman budaya yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>2. Menyebutkan tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat yang ada provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>3. Menyebutkan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar pada media, siswa mampu menyebutkan macam-macam keragaman budaya yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan rinci.
2. Setelah mengamati gambar pada media, siswa mampu menyebutkan tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat yang ada provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan tepat.

3. Setelah mengamati beberapa gambar pakaian adat, siswa mampu menyebutkan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan tepat.

C. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka salam pembuka, mengucapkan selamat pagi, dan menanyakan kabar kepada anak- anak. • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. • Guru melakukan apersepsi. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang keragaman budaya yang ada di Pulau Jawa. • Menginstruksikan kepada siswa untuk melakukan diskusi kelompok mengenai keragaman budaya yang ada di Pulau Jawa. • Mengamati media yang dipersiapkan oleh guru. • Guru menekankan kepada siswa mengenai beberapa contoh tindakan untuk melestarikan keragaman budaya. • Guru mengajak siswa untuk bermain media <i>PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli</i> 	30 Menit

	Keragaman Budaya Pulau Jawa) sebagai bahan evaluasi pembelajaran.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. • Berdoa dan salam penutup. 	10 Menit

D. Penilaian

Pengetahuan : Tes Tertulis

Mengetahui

Kediri, Juni 2022

Guru Kelas 4

Mahasiswa

Titis Waluyo Subekti, S.Pd

Fenny Anindya
NPM: 18.1.01.10.0001

Kepala Sekolah,

MUHAIMIN, S.Ag
NIP. 19620902 198703 1 0099

LAMPIRAN 8
LEMBAR VALIDASI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
Media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)

A. Identitas

Nama Penyusun: Fenny Anindya

Nama Validator: Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

B. Tujuan:

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli media dari media yang dikembangkan.

C. Petunjuk pengisian:

- Berikan tanda centang (v) di kolom sesuai dengan penilaian terkait media pembelajaran yang di kembangkan.
- Kriteria penilaian:
 - 5 (sangat baik)
 - 4 (baik)
 - 3 (cukup)
 - 2 (kurang)
 - 1 (sangat kurang)

D. Tabel Penilaian

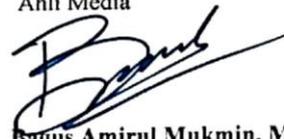
No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Desain / Tata letak	Ketepatan pemilihan tema dengan materi					
		Kerapihan gambar yang disajikan					
		Ketepatan ukuran media					
2	Gambar	Komposisi warna gambar					
		Ukuran gambar					
		Kualitas gambar					
		Kemenarikan gambar					
		Tampilan gambar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

Komentar

- Tanda-Tanda dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk
- Belum ada foto media di dalam Buku petunjuk penggunaan

Kediri, 16 Juni 2022

Ahli Media



Bagus Amirul Mukmin, M. Pd

NIDN. 0710059001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
Media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)

A. Identitas

Nama Penyusun: Fenny Anindya

Nama Validator: Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

B. Tujuan:

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media dari media yang dikembangkan.

C. Petunjuk pengisian:

- Berikan tanda centang (v) di kolom sesuai dengan penilaian terkait media pembelajaran yang di kembangkan.
- Kriteria penilaian:
 - 5 (sangat baik)
 - 4 (baik)
 - 3 (cukup)
 - 2 (kurang)
 - 1 (sangat kurang)

D. Tabel Penilaian

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	✓				
TOTAL SKOR			47				
SKOR MAKSIMAL			55				
PRESENTASE SKOR			85,4%				

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

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media

Tse = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

Kriteria validitas:

No.	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan.
3.	41,00% - 60,00 %	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan.
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan.

❖ Komentor dan saran

layak dan dapat digunakan untuk penelitian

Kediri, 20 Juni 2022

Ahli Media



Bagus Amirul Mukmin, M. Pd

NIDN. 0710059001

LAMPIRAN 9
LEMBAR VALIDASI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
Media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)

A. Identitas

Nama Penyusun: Fenny AnindyaNama Validator: Erwin Putera Permana, M.Pd

B. Tujuan:

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi dari media yang dikembangkan.

C. Petunjuk pengisian:

- Berikan tanda centang (v) di kolom sesuai dengan penilaian terkait materi pembelajaran yang di kembangkan.
- Kriteria penilaian:
 - 5 (sangat baik)
 - 4 (baik)
 - 3 (cukup)
 - 2 (kurang)
 - 1 (sangat kurang)

D. Tabel Penilaian

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

	Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> disusun sesuai konsep yang benar	✓				
TOTAL SKOR		40	8			
SKOR MAKSIMAL		50				
PRESENTASE SKOR		96	%			

Komentar

Kediri, 15 Juni 2022

Ahli Materi

Erwin Putera Permana, M.Pd

NIDN. 0706128701

LAMPIRAN 10
LEMBAR RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU

Media PUMKABUJA (*Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran PUMKABUJA (*Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Fenny Anindya

Validator : Titis Waluyo Subekti, S.Pd

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian :
 Skor 1 : Sangat Kurang
 Skor 2 : Kurang
 Skor 3 : Cukup
 Skor 4 : Baik
 Skor 5 : Baik Sekali

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				
PRESENTASE SKOR			93,8 %				

Kriteria Penilaian :

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

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media

Tse = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

Kriteria validitas:

No.	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan.
3.	41,00% - 60,00 %	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan.
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan.

❖ **Komentar dan saran**

.....

.....

.....

.....

.....

Guru Kelas 4



Titis Waluyo Subekti, S.Pd

LAMPIRAN 11
LEMBAR RESPON SISWA

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Tegar. P

Kelas : 4

Sekolah : SDN Senden 1

Berikan tanda (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai pertanyaan berikut!

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?	✓	
2	Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik?	✓	
3	Apakah anda dapat membedakan benda-benda yang terdapat di dalam media dengan jelas?	✓	
4	Apakah tampilan gambar di dalam media menarik?	✓	
5	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?	✓	
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	✓	
7	Apakah anda termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	✓	
8	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	✓	
9	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?	✓	
10	Apakah media ini mendorong anda untuk semangat belajar?	✓	

ANGKET RESPON SISWA

Nama : ~~_____~~ Ahmad Hashim Imani
 Kelas : IV
 Sekolah : SDN Senden Satu

Berikan tanda (√) pada kolom Ya atau Tidak sesuai pertanyaan berikut!

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?	√	
2	Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik?	√	
3	Apakah anda dapat membedakan benda-benda yang terdapat di dalam media dengan jelas?	√	
4	Apakah tampilan gambar di dalam media menarik?	√	
5	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?	√	
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	√	
7	Apakah anda termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	√	
8	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	√	
9	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?	√	
10	Apakah media ini mendorong anda untuk semangat belajar?	√	

LAMPIRAN 12
LEMBAR SOAL *POSTTEST*

SOAL POST TEST

90.

Nama : dinda.siti
No Absen : 11

Satuan Pendidikan : SDN SENDEN 1
Kelas / Semester : IV (Empat)/ 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : Keragaman Budaya di Pulau Jawa

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tarian daerah yang berasal dari Banten adalah

<input checked="" type="checkbox"/> a. Tari Maler Bedug	c. Tari Beksan Srikandi
b. Tari Gambyong	d. Tari Merak
- X 2. Clurit senjata tradisional dari provinsi

a. Jawa Timur	c. Banten
b. Jawa Barat	<input checked="" type="checkbox"/> d. Jawa Tengah
3. Lagu daerah Sue Ora Jamu yang berasal dari provinsi

a. Jawa Timur	c. Jawa Barat
b. Jawa Tengah	<input checked="" type="checkbox"/> d. Yogyakarta
4. Makanan khas dari provinsi Banten adalah

a. Rawon	c. Kerak Telor
<input checked="" type="checkbox"/> b. Garang asem	d. Pepes
5. Narra rumah adat berasal dari DKI Jakarta adalah

a. Rumah Jolopong	<input checked="" type="checkbox"/> c. Rumah Kebaya
b. Rumah Joglo	d. Rumah Keraton
6. Tari Remo berasal dari provinsi

a. Jawa Barat	<input checked="" type="checkbox"/> c. Jawa Timur
b. Jawa Tengah	d. DKI Jakarta

7. Pakaian adat yang berasal dari Jawa Timur adalah
- a. Pakaian Pinjung
 - ~~b. Pakaian Pesa'an~~
 - c. Pakaian Pangsi
 - d. Pakaian Bedahan
8. Lagu daerah yang berasal dari provinsi Jawa Tengah adalah
- a. Rek Ayo Rek
 - b. Jali-jali
 - ~~c. Gambang suling~~
 - d. Dayung sampan
9. Senjata tradisional Kujang berasal dari provinsi
- a. Jawa Timur
 - b. Banten
 - ~~c. Jawa Barat~~
 - d. Jawa Tengah
10. Makanan khas Gudeg berasal dari provinsi
- a. Jawa Timur
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Barat
 - ~~d. Yogyakarta~~
- ~~X~~ 11. Rumah Joglo dengan ciri khas tiang-tiang yang dibuat dengan kayu jati berasal dari provinsi
- a. Jawa Tengah
 - ~~b. Jawa Barat~~
 - c. Banten
 - d. Jawa Timur
12. Alat musik yang berasal dari DKI Jakarta adalah
- a. Gamelan
 - b. Gendhang
 - ~~c. Gambang kromong~~
 - d. Suling
13. Tarian daerah yang berasal dari Jawa Barat adalah
- a. Tari Maler Bedug
 - b. Tari Gambyong
 - c. Tari Remo
 - ~~d. Tari Merak~~
14. Pakaian adat Jawi Jangkep berasal dari provinsi
- a. Jawa Barat
 - ~~b. Jawa Tengah~~
 - c. Jawa Timur
 - d. DKI Jakarta
15. Lagu daerah Es Lilin dan Bubui Bulan berasal dari provinsi
- a. Jawa Timur
 - ~~b. Jawa Barat~~
 - c. Banten
 - d. Yogyakarta
16. Senjata tradisional dari DKI Jakarta adalah
- ~~a. Golok~~
 - b. Kujang
 - c. Rencong
 - d. Clurit
-

17. Makanan khas Rujak Cingur berasal dari provinsi

- a. Jawa Timur
- b. Jawa Barat
- c. Banten
- d. Jawa Tengah

18. Nama rumah adat berasal dari Jawa Barat adalah

- a. Rumah Joglo
- b. Rumah Jolopong
- c. Rumah Kebaya
- d. Rumah Keraton

19. Alat musik Tifa berasal dari provinsi

- a. Jawa Tengah
- b. Jawa Barat
- c. Banten
- d. Jawa Timur

20. Pakaian adat yang berasal dari DKI Jakarta adalah

- a. Pakaian Abang None
 - b. Pakaian Pinjung
 - c. Pakaian Pangsi
 - d. Pakaian Bedahan
-

LAMPIRAN 13
FOTO- FOTO PENELITIAN



