

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLY POP-UP PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA JAWA TIMUR KELAS IV SDN TIRON 4**

Milenia Almira Yusuf¹, Karimatus Saidah², Dhian Dwi Nur Wenda³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹mileniaalmira27@gmail.com, ²karimatus@unp.ac.id, ³dhian.2nw@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is based on the results of observations that have been made in class IV SDN Tiron 4, especially on cultural diversity material, it is found that 1) teaching media are rarely used in providing subject matter 2) the limited availability of existing facilities in schools, and 3) the condition of the majority of students is passive if only given material without being accompanied by learning media. The research method used is research and development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The data collected in this study relates to the validity, practicality, and effectiveness of the media. The results showed that 1) validity media were used with the acquisition of an average percentage of material expert validators and media experts of 86%, 2) practicality media were used with the acquisition of 90% practical results from teachers and 87.5% from students, and 3) effectiveness media was used with the acquisition of significant differences from the students' pre-test and post-test work which was reinforced by the results of using the SPSS program the Paired Samples t-test with a significance result (2-tailed) $0.000 < 0.05$. The conclusion from these results, it is stated that pop-up monopoly media on East Java cultural diversity material is valid, practical, and effective for use in learning.

Keywords: media development, monopoly, pop-up, cultural diversity

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4, terutama pada materi keberagaman budaya ditemukan bahwa 1) media ajar jarang digunakan dalam memberikan materi pelajaran 2) terbatasnya ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, dan 3) keadaan siswa mayoritas pasif jika hanya diberikan materi tanpa didampingi media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan penggunaan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berkaitan mengenai data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media valid digunakan dengan perolehan hasil persentase rata-rata dari validator ahli materi dan ahli media sebesar 86%, 2) media praktis digunakan dengan perolehan hasil kepraktisan 90% dari guru dan 87,5% dari siswa, dan 3) media efektif digunakan dengan perolehan hasil perbedaan yang signifikan dari pengerjaan pre-test dan post test siswa yang dikuatkan dengan hasil penggunaan program SPSS uji Paired Samples t-test dengan hasil signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Simpulan dari hasil tersebut, maka dinyatakan bahwa media monopoly pop-up pada materi keberagaman budaya Jawa Timur valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. efektif digunakan dengan perolehan hasil perbedaan yang signifikan dari pengerjaan pre-test dan post test siswa yang

dikuatkan dengan hasil penggunaan program SPSS uji Paired Samples t-test dengan hasil signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Simpulan dari hasil tersebut, maka dinyatakan bahwa media monopoly pop-up pada materi keberagaman budaya Jawa Timur valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan media, monopoly, pop-up, keberagaman budaya

A. Pendahuluan

Keberhasilan capaian pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar tidak lepas dari elemen kurikulum. Kurikulum berperan penting bagi pembelajaran. Saat ini kurikulum 2013 telah diubah atau disempurnakan kembali menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia guna mencetak generasi masa depan yang unggul. Kurikulum merdeka dibuat untuk menyempurnakan implementasi kurikulum 2013. Untuk mata pelajaran IPS dalam kurikulum merdeka berbeda dengan pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013. Pada kurikulum merdeka saat ini mata pelajaran IPS digabung dengan IPA dalam satu modul. Kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu dengan nama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Isi dari modul tersebut terdapat materi-materi yang telah dipecah dan tidak dalam bentuk tematik lagi.

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

Pada umumnya, sekolah dasar di Indonesia berperan penting dalam menanamkan rasa cinta terhadap keberagaman budaya. Namun, ada

beberapa generasi penerus yang telah kehilangan pengetahuan tentang keberagaman budaya yang merupakan bagian dari identitas negara. Akibatnya, guru harus berusaha menanamkan rasa memiliki terhadap budaya terdekat mereka.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4, terutama pada materi keberagaman budaya ditemukan bahwa media ajar jarang digunakan dalam memberikan materi pelajaran, sehingga membuat siswa mudah jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Terbatasnya ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Keadaan siswa mayoritas pasif jika hanya diberikan materi tanpa didampingi media yang menunjang ketertarikan mereka pada pembelajaran. Dengan kondisi tersebut tentu saja sangat mempengaruhi nilai yang didapat oleh siswa. Sebagian besar perolehan nilai siswa pada mata pelajaran IPS cenderung masih minim, khususnya pada materi keberagaman budaya Jawa Timur.

Salah satu solusi untuk permasalahan mengenai kurangnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya yaitu dengan

menggunakan media pembelajaran. Wisada (2019) menyatakan bahwa salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk memancing motivasi siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan serta media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan semangat siswa dalam belajar (Romadhona & Rusijono, 2016; Widiasih et al., 2018).

Selain itu, menggunakan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*) dan mudah diingat oleh siswa. Karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang nyata dan lebih menyukai berinteraksi dengan bermain sebuah permainan. Salah satu media permainan yang sangat menarik dan dapat digunakan pada mata pelajaran IPS adalah media permainan *monopoly pop-up* yang dapat menampilkan visualisasi lebih menarik karena memiliki dimensi.

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

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan penggunaan model ADDIE. Menurut Tegeh dan Jampel (dalam Sentarik & Kusmariyatni, 2020) model pengembangan ADDIE merupakan

proses instruksional yang terdiri atas lima tahap yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Model ADDIE dipilih berdasar atas lima komponen berkaitan satu sama lain serta strukturnya yang sistematis terkesan sederhana dan mudah diaplikasikan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes siswa untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Untuk menghitung hasil angket yang telah diisi oleh kedua ahli digunakan rumus perhitungan dan persentase kevalidan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Untuk menghitung hasil angket respon guru dan siswa digunakan rumus

perhitungan dan persentase kepraktisan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Pelaksanaan penilaian keefektifan diperoleh berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang dikerjakan oleh siswa menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah didapat nilai individu, dilakukan penilaian rata-rata yang dicapai dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Hasil nilai rata-rata akan dilakukan perbandingan menggunakan uji statistik *Paired*

Samples t-test menggunakan program SPSS 26. Media akan dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan signifikan yang positif antara sebelum dan sesudahnya media diterapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *monopoly pop-up*. Peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas IV SDN Tiron 4, yaitu bahwa 1) media ajar jarang digunakan dalam memberikan materi pelajaran 2) terbatasnya ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, dan 3) keadaan siswa mayoritas pasif jika hanya diberikan materi tanpa didampingi media pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, maka dikembangkan media *monopoly pop-up* yang bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, menambah fasilitas sekolah, dan merangsang ketertarikan dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Spesifikasi Produk

Spesifikasi media pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media *monopoly pop-up* pada materi keberagaman budaya provinsi Jawa Timur kelas IV SDN Tiron 4. Media *monopoly*

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menunjang proses pembelajaran. *Monopoly* dibuat dalam bentuk *pop-up* pada beberapa petak yang tersedia. Petak-petak yang ada dalam *monopoly* akan diisi dengan beberapa gambar sesuai dengan materi keberagaman budaya Jawa Timur seperti tarian tradisional, rumah adat, makanan khas, dan senjata tradisional. Beberapa gambar yang telah disebutkan itulah yang nantinya akan dibuat menjadi *pop-up*. Kemudian dibuat beberapa komponen lainnya dalam *monopoly* untuk menunjang kelengkapannya. Komponen tersebut yaitu bidak pemain, dadu, kartu pertanyaan (pengganti kartu dana), kartu tantangan (pengganti kartu kesempatan), dan lembar informasi. Papan *monopoly* dibuat mirip dengan papan catur yang dapat dilipat dan menyimpan komponen-komponen monopoly di dalamnya, sehingga terkesan praktis untuk digunakan.

Gambar 1. Papan Media *Monopoly Pop-up*



Gambar 2. Bagian dalam Papan Media *Monopoly Pop-up*



Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka data penelitian diuraikan menjadi tiga jenis data penelitian, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan produk didapat berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari kedua penilaian tersebut akan dianalisis untuk mendapat nilai kevalidan dan memperoleh saran dan masukan untuk media yang dikembangkan. Hasil validasi pada kedua ahli akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli	Persentase Penilaian	Kualifikasi
Ahli Materi	89%	Sangat Valid
Ahli Media	83%	Sangat Valid
Persentase rata-rata	86%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil persentase rata-rata dari penilaian ahli materi dan ahli media, maka didapat hasil sebesar 86% yang berarti media dapat dikualifikasikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan revisi.

Selanjutnya hasil kepraktisan produk yang telah dilakukan dengan pengisian angket kepraktisan oleh guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Kepraktisan

Respon Kepraktisan	Persentase Penilaian	Kualifikasi
Respon Guru	90%	Sangat Praktis
Respon Siswa	87,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil persentase dari respon guru dan siswa mendapat persentase penilaian yang baik

dengan kualifikasi sangat praktis, yang berarti media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian untuk mengukur keefektifan media dilakukan pengerjaan *pre test* dan *post test*. Penghitungan nilai dilakukan dengan menghitung hasil nilai individu, nilai rata-rata dalam satu kelas, dan diperkuat dengan perbandingan nilai menggunakan uji statistik *Paired Samples t-test* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pre Test</i>	64,6000	25	3,51188	0,70238
<i>Post Test</i>	84,8000	25	3,94757	0,78951

Tabel 6. Hasil Paired Samples Test

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
<i>Pre Test - Post Test</i>	-20,20000	5,29937	1,05987	-	-18,01253	-19,059	24	0,000
				22,38747				

Berdasarkan hasil uji perhitungan pada program SPSS *Paired Samples*

t-test dapat diambil keputusan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05

menunjukkan adanya perbedaan antara *pre test* dan *post test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan bersifat positif yaitu nilai rata-rata pada *pre test* sebesar 64,6 mengalami peningkatan pada hasil *post test* dengan nilai rata-rata sebesar 84,8. Hal ini menunjukkan bahwa media *monopoly pop-up* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *monopoly pop-up* pada materi keberagaman budaya Jawa Timur dapat disimpulkan secara umum bahwa kevalidan media yang diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket validasi oleh ahli materi dan ahli media didapat persentase nilai sebesar 86% dengan kualifikasi sangat valid. Selanjutnya, kepraktisan media diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket kepraktisan yang telah dilakukan didapat persentase sebesar 90% dari respon guru dan 87,5% dari respon siswa yang berarti dapat dinyatakan bahwa media masuk dalam kualifikasi sangat praktis untuk digunakan. Kemudian keefektifan

media dinilai berdasarkan hasil pengerjaan *pre test* dan *post test* oleh siswa dan dilakukan uji statistik menggunakan program SPSS *Paired Samples t-test*, selanjutnya diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan yang bersifat positif dan media efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa diharap dapat menggunakan media *monopoly pop-up* pada materi keberagaman budaya Jawa timur dengan baik dan benar sehingga capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kemudian untuk guru diharap dapat mengembangkan media pembelajaran lebih baik lagi agar menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Serta untuk peneliti lain, pengembangan media *monopoly pop-up* hanya berfokus pada materi keberagaman budaya Jawa timur, apabila peneliti lain ingin mengkaji ulang media ini diharapkan untuk memuat materi lain dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri Amalia. (2020). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- Kadek, N., & Kartika, D. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 79–75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek BSKAP RI (Issue 021)*.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Nengsi, R. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 2. <https://repository.bbg.ac.id/handle/964>
- Romadhona, N. F., & Rusijono. (2016). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru pada Kelas VII dan VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–8.
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sinta, & Syofyan, H. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 245–265. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/18939>
- Thoharudin, M., Suriyanti, Y., & Huda, F. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMPN 3 Atap Boyan Tanjung. *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 64–74.

Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>

Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>