



PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EDUKATIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DENGAN PENGUATAN KARAKTER CINTA TANAH AIR DI SEKOLAH DASAR

Agnes Andhika Putra Pratama*
M. Zainuddin
Sutansi

Jurusan KSDP, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No 5 Malang, Indonesia
*E-mail: budin417@gmail.com

Abstract: Learning media play an essential role for students to understand learning material. This study aimed to produce educational monopoly media on material cultural diversity by strengthening patriotism in grade IV Elementary School. This development uses the Dick & Carey model. The result of validation by a material expert, media expert, and user get a case of 100%, 83,3%, and 91,6%. Students question results on small scale tests, and field tests get 93,3% and 92%. Educative monopoly can foster a character who love the motherland with a percentage value of 90%.

Keywords: educative monopoly; cultural diversity; dick & carey model

Abstrak: Media pembelajaran berperan penting bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media Monopoli Edukatif materi keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air di kelas IV sekolah dasar yang valid berdasarkan ahli materi, ahli media, guru, dan praktis bagi siswa. Pengembangan ini menggunakan model Dick & Carey. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna memperoleh persentase sebesar 100%, 83,3%, dan 91,6%. Hasil angket siswa pada uji skala kecil dan uji lapangan memperoleh persentase sebesar 93,3% dan 92%. Monopoli Edukatif dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air dengan persentase nilai sebesar 90%.

Kata kunci: monopoli edukatif; keberagaman budaya; model dick & carey

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting bagi suatu negara. Kualitas negara salah satunya ditentukan dari pendidikannya. Penyampaian materi pembelajaran anak usia dini berbeda dengan penyampaian pembelajaran pada orang dewasa. Menurut teori Jean Piaget, terdapat empat tahapan perkembangan kognitif anak yang dimulai dari tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun keatas)

(Carey dkk., 2015). Siswa usia sekolah dasar tergolong pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yaitu siswa hanya mampu berpikir secara rasional, seperti menyelesaikan suatu masalah yang bersifat nyata (Hadi, 2017). Pada tahap ini, kemampuan berpikir siswa masih terbatas pada pemahaman situasi yang mirip pada situasi nyata (Juwantara, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Sumberjo 1 Kabupaten Blitar, media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah belum menunjang kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi keberagaman budaya. Muatan ilmu pengetahuan social yang dijabarkan dalam pembelajaran di SDN Sumberjo 1 berlangsung selama 3 jam pelajaran setiap minggunya. Adapun buku tematik yang digunakan sudah memenuhi kompetensi dasar yang ada. Materi yang disampaikan juga sudah sesuai. Melalui wawancara dengan guru kelas IV ditemukan bahwa tidak adanya media yang layak digunakan sehingga guru hanya menggunakan media cetak berupa poster gambar keberagaman budaya, sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran dan terkesan monoton yang berimbas pada sulitnya siswa dalam memahami macam-macam budaya yang ada di Indonesia.

Permasalahan yang ada pada muatan IPS materi keragaman budaya pada kelas IV tema 7 kompetensi dasar 3.2 tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang terjadi pada siswa kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa kelas IV, siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS karena tidak adanya media yang layak. Hal ini berimbas pada sulitannya siswa dalam memahami macam-macam budaya yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu, dalam rangka membantu siswa agar dapat lebih mudah memahami materi muatan pembelajaran dengan lebih baik, maka diperlukan penggunaan media yang mendukung (Arsyad, 2014). Media pembelajaran sendiri adalah suatu alat bantu proses kegiatan pembelajaran. Media adalah alat atau bahan yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan contohnya koran, radio, buku, televisi, majalah, dan sebagainya (Kustiawan, 2016; Muhson, 2010). Salah satu media pembelajaran permainan yang dapat dimanfaatkan yaitu media permainan *Monopoli Edukatif* (Ghufron, 2016; Suparno dkk., 2021). Permainan monopoli adalah permainan kelompok yang bertujuan untuk mensimulasikan proses pengumpulan kekayaan dengan adanya blok-blok pembelian atau komplek tertentu pada papan permainan yang tersedia. (Kusumayanti, 2021). Sedangkan permainan edukatif adalah semua permainan yang memiliki tujuan untuk membangun lingkungan yang bersifat mendidik guna keperluan siswa (Khobir, 2009; Rahmawati, 2014).

Permainan Monopoli Edukatif adalah pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli yang bersifat mendidik siswa dengan mengubah setiap nama negara pada petak lintasan di papan monopoli dengan nama-nama tiga puluh empat provinsi di Indonesia. Sedangkan tata cara permainannya dimodifikasi sesuai kebutuhan pada pembelajaran. Media yang

dibuat dalam bentuk permainan sangat digemari siswa. Media pembelajaran permainan sendiri cukup efektif, karena pembelajaran yang dilakukan aktif dan menyenangkan serta tanpa ada tekanan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menggembirakan dan memiliki kesan bagi siswa dapat menjadikan hadiah yang pada saatnya dapat meningkatkan gairah semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya (Ismail & Ichwan, 2008).

Keterbatasan media pembelajaran di kelas IV SDN Sumberejo 1 menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal itu juga berpengaruh pada kurang tumbuhnya karakter cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari. Winarno dan Suhartatik (dalam Marlina, 2016) berpendapat bahwa cinta tanah air memiliki arti setia terhadap bangsa dan negara Indonesia dengan menunjukkan perilaku dan bertindak baik dengan tujuan untuk kemajuan masyarakat dan bangsa Indonesia lebih baik. Salah satu bentuk cinta tanah air adalah peduli dengan kebudayaan yang ada di dalam negeri terutama budaya yang berasal dari nenek moyang atau budaya tradisional, sehingga perlu adanya sikap peduli untuk melestarikan kebudayaan tradisional. Adapun indikator sikap peduli terhadap kebudayaan tradisional yang berbasis pada budaya tradisional yaitu ketertarikan, kesetiaan, kepedulian, serta penghargaan terhadap budaya tradisional daerah (Mahardika, 2017; Marlina, 2016).

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah disampaikan, maka sangat urgen untuk dilakukan penelitian dan pengembangan agar dapat menjawab permasalahan tersebut. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk media Monopoli Edukatif mengenai keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air di kelas IV sekolah dasar yang valid berdasarkan ahli materi, ahli media, pengguna (guru) dan praktis berdasar pengguna (siswa).

METODE

Penelitian pengembangan Monopoli Edukatif ini menerapkan rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Tahapan penelitian dan pengembangan media Monopoli Edukatif dilakukan sesuai model Dick & Carey yang meliputi tahap: (1) analisis kebutuhan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis siswa dan konteksnya, (4) merumuskan tujuan unjuk kerja, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan media pembelajaran, (8) evaluasi formatif, (9) revisi, dan (10) evaluasi sumatif (Akbulut, 2007). Data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi serta hasil uji oleh pengguna yaitu siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik dan saran untuk produk dari para ahli serta guru yang menggunakan media Monopoli Edukatif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, pemberian angket, dan dokumentasi. Penilaian produk media Monopoli Edukatif dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru sebagai pelaksana lapangan, dan siswa. Ahli media menilai media Monopoli Edukatif berdasarkan aspek kegunaan dan penyajian tampilan media. Ahli materi menilai media Monopoli Edukatif pada aspek materi dan kaidah bahasa. Guru sebagai pelaksana lapangan menilai produk media Monopoli Edukatif pada semua aspek, yaitu kegunaan media, penyajian tampilan media, penyajian materi dan kaidah bahasa. Sedangkan siswa menilai media Monopoli Edukatif pada aspek penggunaan.

Teknik penilaian data menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Terkait teknik analisis kualitatif didapatkan dari observasi, wawancara, kritik, dan saran ahli media, ahli materi dan pengguna serta dianalisis dengan cara diskriptif. Teknik analisis kualitatif berasal dari angka hasil penelitian dari lembar validasi ahli materi, ahli media, pengguna, serta hasil respon siswa terhadap media. Setelah diketahui nilai dari lembar validasi dan hasil respon siswa terhadap media, data kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar (2013) sebagai berikut. Setelah data diolah, maka hasil perhitungan persentase kevalidan dimaknai dalam Tabel 1.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \% \quad (1)$$

Keterangan:

Vah = validasi ahli

Tse = total skor yang dicapai

Tsh = total skor yang diharapkan

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	CukupValid	Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

Berdasarkan kriteria kategorisasi yang ada pada Tabel 1, media Monopoli Edukatif dapat diuji cobakan jika persentasenya mencapai minimal 70%. Apabila masih dibawah 70%, maka perlu dilakukan revisi besar terhadap media Monopoli Edukatif dengan memperhatikan saran dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Penilaian kepraktisan media Monopoli Edukatif oleh siswa dimaknai sesuai tabel kriteria kepraktisan pada Tabel 2.

Berdasarkan data dari Tabel 2, dapat diperoleh informasi bahwa media *Monopoli Edukatif* dapat digunakan apabila mencapai persentase kepraktisan lebih dari 50%. Apabila tingkat kepraktisan belum mencapai 51% maka produk perlu direvisi dan dapat digunakan setelah perbaikan menyeluruh. Untuk persentase di bawah 25% menunjukkan bahwa media tidak boleh digunakan.

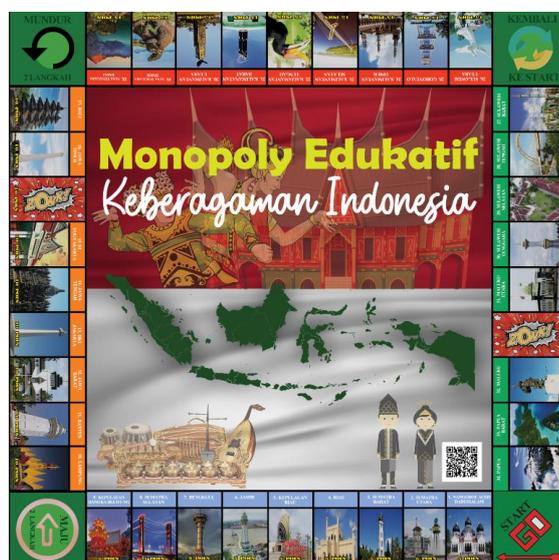
Tabel 2. Kriteria Kategori Hasil Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan uji
$76 \leq \text{JBi} \leq 100$	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
$51 \leq \text{JBi} \leq 75$	Cukup Praktis	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
$26 \leq \text{JBi} \leq 50$	Tidak praktis	Boleh digunakan dengan revisi besar
$0 \leq \text{JBi} \leq 25$	Sangat Tidak praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber : (Yamasari, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi produk media Monopoli Edukatif yang telah dihasilkan yaitu monopoli dibuat menggunakan kertas A1 berukuran 60 cm x 90 cm. Tampilan dari papan bermain Monopoli Edukatif ini disajikan pada Gambar 1.

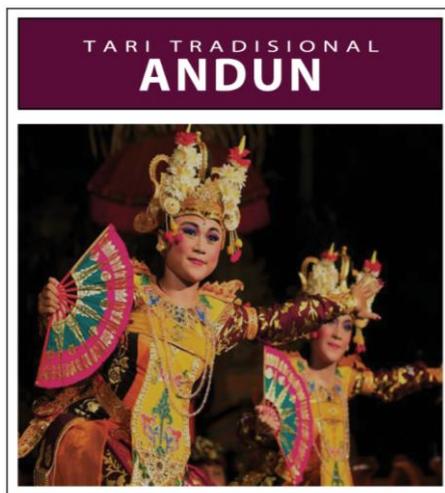


Gambar 1. Desain Tampilan Papan Monopoli Edukatif

Pada bagian atribut, terdapat kartu jawaban yang memiliki ukuran 6,7 cm x 8 cm, terdapat nama dan gambar khas setiap provinsi di Indonesia pada petak monopoli. Kartu monopoli berisi gambar berbagai rumah adat, baju adat, suku daerah, alat musik, dan tarian tradisional. Contoh tampilan kartu disajikan pada Gambar 2.

Bagian belakang kartu dilengkapi informasi singkat tentang kebudayaan yang tertera pada depan kartu. Permainan monopoli menggunakan dua dadu. Terdapat bidak berbentuk hewan. Papan monopoli juga dilengkapi dengan QR kode berisi video pembelajaran. Materi pada monopoli

disesuaikan dengan Kurikulum 2013 muatan IPS SD/MI kelas IV pada kompetensi dasar 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas Bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.



Gambar 2. Desain Tampilan Kartu yang Berisi Gambar Tari Tradisional

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Deskriptor	Skor
1	Ketepatan Penulisan	1. Penulisan kata benar. 2. Penulisan kata baku. 3. Tanda baca tepat.	4
2	Ketepatan kalimat	1. Kata sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. 2. Kalimat efektif. 3. Struktur kalimat jelas.	4
3	Kesesuaian materi dengan KD	1. Materi memuat keberagaman budaya. 2. Materi memuat keberagaman budaya yang sesuai dengan daerah. masing-masing di Indonesia. 3. Materi memuat identitas masing-masing kebudayaan daerah di Indonesia.	4
4	Cakupan Materi	1. Monopoli Edukatif memuat unsur kemampuan pengetahuan. 2. Monopoli Edukatif memuat unsur keterampilan. 3. Monopoli Edukatif mendorong siswa dalam memahami kebudayaan di Indonesia.	4
5	Uraian Materi	1. Materi disajikan secara sistematis. 2. Keruntutan materi. 3. Materi yang disajikan mudah dipahami.	4
6	Monopoli Edukatif	1. Monopoli Edukatif memuat pembelajaran keberagaman budaya. 2. Monopoli Edukatif mendukung pembelajaran pada muatan IPS (keberagaman budaya). 3. Monopoli Edukatif memuat keberagaman budaya yang relevan dengan kebudayaan di masing-masing daerah di Indonesia	4
Total Skor			72
Skor Maksimal			72
Persentase			100%

Produk Monopoli Edukatif yang telah selesai dibuat kemudian dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru agar produk layak digunakan sebelum diujicobakan kepada siswa. Adapun hasil validasi ahli materi terdapat pada Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Deskriptor	Skor
1	Desain Monopoli Edukatif	1. Desain sesuai dengan materi. 2. Terdapat judul dan identitas. 3. Warna Monopoli Edukatif jelas dan menarik.	4
2	Desain isi Monopoli Edukatif	1. Desain isi Monopoli Edukatif menarik dan tidak membosankan. 2. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi. 3. Pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf mendukung kemenarikan Monopoli Edukatif.	3
3	Kelengkapan Monopoli Edukatif	1. Terdapat judul dan petunjuk penggunaan 2. Terdapat KD dan tujuan pembelajaran pada buku petunjuk penggunaan 3. Terdapat langkah-langkah penggunaan pada buku petunjuk penggunaan	3
Total Skor			30
Skor Maksimal			36
Persentase			83,3%

Berdasarkan hasil persentase validasi dari ahli media terhadap produk Monopoli Edukatif pada Tabel 3, didapatkan rata-rata hasil validasi dengan nilai 100%. Apabila diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kevalidan, maka penilaian ini masuk dalam rentang 85,01% - 100%. Hasil ini dapat diartikan bahwa produk Monopoli Edukatif dapat digunakan tanpa revisi (sangat valid). Terdapat dua poin masukan dari ahli materi terkait produk diantaranya (1) *font cover* bisa diganti lebih bagus lagi, dan (2) lebih diperhatikan perintah pada peraturan dalam permainan. Setelah divalidasi oleh ahli materi, kemudian media Monopoli Edukatif divalidasi oleh ahli media.

Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan hasil persentase validasi dari ahli media terhadap produk Monopoli Edukatif pada tabel 4, didapatkan rata-rata hasil validasi dengan nilai 83,3%. Apabila diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kevalidan menurut Akbar (2013) maka penilaian ini masuk dalam rentang 70,01% - 85,01%. Hasil ini dapat diartikan bahwa produk Monopoli Edukatif dapat digunakan namun perlu revisi kecil (cukup valid). Terdapat dua poin revisi dari ahli media terkait produk diantaranya (1) menambahkan gambar keanekaragaman pada halaman sampul, dan (2) buku petunjuk penggunaan dibuat dengan kata-kata/kalimat yang lebih operasional. Sebelum media Monopoli Edukatif diujicobakan kepada siswa, produk terlebih dahulu divalidasi oleh guru kelas IV SDN Sumberejo 1.

Hasil validasi oleh guru dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan hasil persentase validasi dari pengguna terhadap produk Monopoli Edukatif pada tabel 5, didapatkan hasil dengan nilai 91,6%. Apabila diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kevalidan menurut Akbar (2013) maka penilaian ini masuk dalam rentang 85,01% - 100%. Hasil ini dapat diartikan bahwa produk Monopoli Edukatif

dapat digunakan tanpa revisi (valid). Sementara untuk saran dan masukan yaitu untuk menambahkan keterangan singkat di belakang kartu. Setelah melalui validasi dari ahli materi, ahli media dan pengguna, serta dinyatakan kevalidannya, maka dilakukanlah uji coba kecil kepada siswa kelas IV dengan jumlah tiga anak. Adapun hasil dari uji coba kecil disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Validasi Pengguna

No	Indikator Penilaian	Deskriptor	Skor
1	Desain Monopoli Edukatif	1. Desain sesuai dengan materi. 2. Terdapat judul dan identitas. 3. Warna Monopoli Edukatif jelas dan menarik.	4
2	Desain ini Monopoli Edukatif	1. Desain isi Monopoli Edukatif menarik dan tidak membosankan. 2. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi. 3. Pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf mendukung kemenarikan Monopoli Edukatif.	4
3	Kelengkapan Monopoli Edukatif	1. Terdapat judul dan petunjuk penggunaan 2. Terdapat KD dan tujuan pembelajaran pada buku petunjuk penggunaan 3. Terdapat langkah-langkah penggunaan pada buku petunjuk penggunaan	4
4	Ketepatan Penulisan	1. Penulisan kata benar. 2. Penulisan kata baku. 3. Tanda baca tepat.	4
5	Ketepatan kalimat	1. Kata sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. 2. Kalimat efektif. 3. Struktur kalimat jelas.	4
6	Kesesuaian materi dengan KD	1. Materi memuat keberagaman budaya. 2. Materi memuat keberagaman budaya yang sesuai dengan daerah. masing-masing di Indonesia. 3. Materi memuat identitas masing-masing kebudayaan daerah di Indonesia.	4
7	Cakupan Materi	1. Monopoli Edukatif memuat unsur kemampuan pengetahuan. 2. Monopoli Edukatif memuat unsur keterampilan. 3. Monopoli Edukatif mendorong siswa dalam memahami kebudayaan di Indonesia.	3
8	Uraian Materi	1. Materi disajikan secara sistematis. 2. Keruntutan materi. 3. Materi yang disajikan mudah dipahami.	3
9	Monopoli Edukatif	1. Monopoli Edukatif memuat pembelajaran keberagaman budaya. 2. Monopoli Edukatif mendukung pembelajaran pada muatan IPS (keberagaman budaya). 3. Monopoli Edukatif memuat keberagaman budaya yang relevan dengan kebudayaan di masing-masing daerah di Indonesia	3
Total Skor			99
Skor Maksimal			108
Persentase			91,6%

Tabel 6. Angket Kepraktisan Uji Coba Kecil

No	Deskriptor	Jumlah Jawaban	Jumlah Jawaban
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut kalian petunjuk tata cara penggunaan media <i>Monopoli Edukatif</i> tersebut sudah jelas?	3	0
2	Apakah menurutmu media tersebut menarik?	3	0
3	Menurutmu warna pada media apakah sudah sesuai?	2	1
4	Apakah warna pada media tersebut menurutmu menarik?	3	0
5	Apakah menurutmu antara gambar dan materi yang ada sudah sesuai?	3	0
6	Apakah penjelasan keberagaman budaya mudah dipahami?	3	0
7	Menurutmu apakah media tersebut mudah digunakan?	2	1
8	Apakah media tersebut berbahaya/dapat melukai kalian?	0	3
9	Saat media tersebut digunakan apakah kalian merasa senang?	3	0
10	Apakah media tersebut sudah sesuai dengan materi keberagaman budaya?	3	0
Jumlah Skor		28	
Skor Maksimal		30	
Persentase		93,3%	

Tabel 7. Angket Kepraktisan Uji Lapangan

No	Deskriptor	Jumlah Jawaban	Jumlah Jawaban
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut kalian petunjuk tata cara penggunaan media <i>Monopoli Edukatif</i> tersebut sudah jelas?	5	0
2	Apakah menurutmu media tersebut menarik?	5	0
3	Menurutmu warna pada media apakah sudah sesuai?	5	0
4	Apakah warna pada media tersebut menurutmu menarik?	5	0
5	Apakah menurutmu antara gambar dan materi yang ada sudah sesuai?	5	0
6	Apakah penjelasan keberagaman budaya mudah dipahami?	5	0
7	Menurutmu apakah media tersebut mudah digunakan?	5	0
8	Apakah media tersebut berbahaya/dapat melukai kalian?	1	4
9	Saat media tersebut digunakan apakah kalian merasa senang?	5	0
10	Apakah media tersebut sudah sesuai dengan materi keberagaman budaya?	5	0
Jumlah Skor		46	
Skor Maksimal		50	
Persentase		92%	

Berdasarkan hasil uji coba kecil pada Tabel 6 diperoleh persentase hasil sebesar 93,3%. Apabila diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kepraktisan menurut Yamasari (2010) maka penilaian ini masuk pada interval $76 \leq JBi \leq 100$ yang artinya sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Setelah dilakukan uji coba kecil terhadap tiga anak, maka langkah selanjutnya dilakukan uji lapangan. Adapun hasil angket uji lapangan disajikan pada Tabel 7.

Berdasarkan data dari Tabel 7, didapatkan respon siswa terhadap media *Monopoli Edukatif* memperoleh hasil sebesar 92%. Apabila diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kepraktisan menurut Yamasari (2010) maka penilaian ini masuk pada interval $76 \leq JBi \leq 100$ yang artinya sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 8. Penilaian Karakter Uji Lapangan

No	Nama Siswa (Inisial)	Indikator karakter yang muncul				Jumlah	Nilai karakter
		1	2	3	4		
1	LS	√	√	√		3	75
2	RYD		√	√	√	3	75
3	CSP	√	√	√	√	4	100
4	KR	√	√	√	√	4	100
5	ADA	√	√	√	√	4	100
Jumlah						18	450
Rata-rata						3,6	90

Tabel 9. Daftar nilai Evaluasi Pembelajaran

No	Nama Siswa (Inisial)	Benar	Salah	Nilai
1	LS	8	2	80
2	RYD	8	2	80
3	CSP	7	3	70
4	KR	9	1	90
5	ADA	8	2	80
Rata-rata				80

Selain itu pada saat uji lapangan juga dilakukan penilaian karakter karater cinta tanah air, adapun hasil penilaian karakter cinta tanah dapat dilihat pada Tabel 8. Berdasarkan Tabel 8 didapati nilai karakter cinta tanah air siswa mendapat nilai rata-rata 90 sehingga media *Monopoli Edukatif* dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air. Pemahaman Siswa terhadap materi yang ada sudah diatas nilai KKM yakni 75 dengan rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 80, adapun penjabarannya terdapat pada Tabel 9.

Berdasarkan hasil analisis data, media Monopoli Edukatif mendapatkan kriteria yang sangat valid dan sangat praktis. Adapun hasil dari validasi ahli materi mendapatkan hasil persentase 100%, validasi dari ahli media mendapatkan hasil persentase 83,3%, validasi dari pengguna mendapatkan hasil persentase 91,6%. Media Monopoli Edukatif dapat memperluas pengetahuan siswa, kreativitas serta keterampilan bersosialisasi dengan teman. Melalui permainan Monopoli Edukatif siswa memperoleh pengetahuan baru tentang kebudayaan di Indonesia, serta dapat mengasah keterampilan serta menumbuhkan rasa cinta tanah air. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang berbunyi pembelajaran harus memuat 3 aspek yaitu kognitif, afektif serta psikomotorik (Hamzah, 2012).

Pembelajaran menggunakan media Monopoli Edukatif mengkombinasikan antara belajar dan bermain yang akan membuat siswa nyaman dalam belajar dan merasa senang yang pada akhirnya akan mendorong motivasi semakin aktif pada pembelajaran serta berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat studi terdahulu bahwa kaitannya dengan kegiatan menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan monopoli memberikan dampak positif dalam hasil belajar (Ghufro, 2016; Ismail & Ichwan, 2008; Suparno dkk., 2021).

Revisi dilakukan guna menyempurnakan produk media Monopoli Edukatif sebelum diuji cobakan kepada siswa. Revisi yang dilakukan berdasar pada masukan yang diberikan oleh ahli validator. Adapun perbaikan sesuai hasil validasi 1) jenis huruf diganti dengan yang lebih bagus, 2) menambahkan gambar keanekaragaman budaya pada sampul, 3) menambahkan keterangan singkat dibalik kartu jawaban. Hal ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa penting untuk menyajikan huruf sesuai dengan karaktersistik siswa yang dapat memerindah sekaligus memberikan fokus pada penyajian informasi yang dimaksud (Nurseto, 2011). Revisi ini sejalan dengan studi yang mengaitkan pentingnya memperhatikan perkembangan bahasa agar dapat disesuaikan dengan kemampuan anak (Mardison, 2017).

Revisi ini sangat perlu dilakukan yang berguna untuk menarik minat ataupun motivasi belajar siswa serta meningkatkan stimulus kepada siswa. Hal ini sesuai dengan syarat-syarat media pembelajaran yang baik yaitu: (1) media pembelajaran di buat untuk meningkatkan motivasi siswa, (2) media pembelajaran harus bisa memberikan stimulus bagi siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, (3) media pembelajaran harus dapat menggairahkan siswa untuk memberikan tanggapan, umpan balik serta mendorong siswa untuk melakukan praktiknya dengan benar (Simamora, t.t.; Simarmata dkk., 2020).

Produk media Monopoli Edukatif setelah melewati uji validasi, langkah selanjutnya adalah uji coba kecil dan uji lapangan. Karena terjadi pandemi virus COVID-19 yang seharusnya uji coba kecil dan uji lapangan dilaksanakan di SDN Sumberjo 1 Kabupaten Blitar akhirnya uji coba kecil. Uji coba ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan saat uji lapangan dan untuk mengetahui kepraktisan/kemenarikan media Monopoli Edukatif. Adapun hasil dari uji coba kecil mendapat persentase sebesar 93,3%.

Setelah melakukan uji coba kecil, selanjutnya dilakukan uji lapangan terhadap lima orang siswa kelas IV. Siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran IPS materi keberagaman budaya dengan media Monopoli Edukatif terlihat sangat responsif dan antusias. Hasil uji kepraktisan/kemenarikan memperoleh persentase sebesar 92%. Media Monopoli Edukatif dalam penerapannya mampu menumbuhkan karakter rasa cinta tanah air pada diri siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada uji lapangan mendapat nilai karakter rata-rata 90, sehingga dapat diartikan media Monopoli Edukatif materi keberagaman budaya dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air. Selain itu berdasarkan evaluasi yang dilakukan, pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya dengan rata-rata nilai sebesar 80. Terkait dengan hasil belajar baik dari segi sikap dan kognitif hal ini sejalan dengan pendapat bahwa kegiatan pembelajaran yang menggembirakan dan memiliki kesan bagi siswa dapat meningkatkan gairah semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya (Ismail & Ichwan, 2008; Mahardika, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Monopoli Edukatif materi keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air valid dan praktis. Hal ini didasarkan dari penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna berturut-turut dengan persentase sebesar 100%, 83,3%, dan 91%, sedangkan hasil uji kepraktisan skala kecil dan uji coba lapangan mendapatkan persentase sebesar 93,3% dan 92%. Media Monopoli Edukatif juga dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air setelah mempelajari materi keberagaman budaya di Indonesia dengan rata-rata nilai persentase sebesar 90%. Hal tersebut juga didukung data hasil evaluasi yang telah dilakukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya meningkat dengan rata-rata nilai sebesar 80.

Saran

Dalam penggunaan dan penyempurnaan media Monopoli Edukatif materi keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air terdapat beberapa saran yaitu pengguna harus memahami aturan dan langkah permainan Monopoli Edukatif. Selain itu, sebelum menggunakan media ini perlu dilakukan perencanaan waktu yang baik agar dapat terlaksana secara maksimal dan efektif. Media ini hanya dapat diterapkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan KD tertentu, sehingga dalam pengembangan selanjutnya dapat mempertimbangkan muatan materi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbulut, Y. (2007). Implications of two well-known models for instructional designers in distance education: Dick-Carey versus Morrison-Ross-Kemp. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 8(2), 62–68.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Carey, S., Zaitchik, D., & Bascandziev, I. (2015). Theories of development: In dialog with Jean Piaget. *Developmental Review*, 38, 36–54.
- Ghufron, Z. (2016). Pengembangan media monopoli edukatif di kelas IV sekolah dasar. *Pengembangan media monopoli edukatif di kelas IV sekolah dasar/Zaky Ghufron*.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 12(1).
- Ismail, S. M., & Ichwan, M. N. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)*. RaSAIL Media Group.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 197–208.

- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Kusumayanti, N. P. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif pada Muatan IPA Topik Ekosistem Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk* [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahardika, A. (2017). Penanaman karakter bangsa berbasis kearifan lokal di sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 16–27.
- Mardison, S. (2017). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Tarbiyah al-Awlad*, 7(2).
- Marlina, E. (2016). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dan Rasa Cinta Tanah Air Pada Remaja Di Perbatasan Indonesia-Malaysia (Pulau Sebatik, Kabupaten Nunukan, Kalimantan Utara). *Jurnal Psikoborneo*, 4, 849–856.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Rahmawati, A. (2014). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Simamora, A. M. (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2).
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., Fadilah, N., Paramita, K., Hasibuan, K. N., & Sembiring, R. S. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Suparno, A. U., Mansur, H., & Rahayu, S. (2021). Efektivitas Pendidikan Kesehatan dengan Menggunakan Media Monopoli Edukatif terhadap Pengetahuan Remaja tentang HIV/AIDS. *Jurnal Bidan Pintar*, 2(1), 161–175.
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya*, 4.