



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

**Pengembangan Media Monopoli Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara
(MORANTARA) Kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik**

Oleh:

Zumrotun Mashfufah¹, Arya Setya Nugroho²

Universitas Muhammadiyah Gresik, Jawa Timur, Indonesia

zumrotunmashfufah7@gmail.com

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri.2023> *Article History*
Submission: 25-11-2022 Revised: 15-12-2022 Accepted: 28-12-2022 Published: 10-01-2023

ABSTRACT

The Morantara learning media (monopoly on the diversity of kingdoms in the archipelago) was developed using the Research and Development (R&D) research phase with the ADDIE development model modified by Branch. This study aims to develop Morantara learning media on the subject of the diversity of kingdoms in the archipelago for fourth grade elementary school students and find out the effectiveness of developing Morantara learning media. The subjects in this study were students of class IV UPT SD Negeri 292 Gresik. The data collection method used was in the form of media validation sheets, material validation sheets, and student response sheets. based on the results of data analysis the developed Morantara learning media is in very valid criteria with a score of 95.62%. The results of the material analysis on the developed Morantara learning media are in very valid criteria with a score of 95.85%. The results of limited trials conducted by researchers with three different learning models, showed that learning using the TGT learning model obtained higher results compared to the STAD and Inquiry Learning learning models, namely 98.66%, it can be concluded that Morantara learning media is more effectively used in class if using the TGT learning model. The Morantara learning media developed using the ADDIE model can be concluded to meet valid and effective criteria.

Keywords: *Validity Effectiveness; Monopoly Learning Media; Kingdom Diversity Material in the Archipelago.*

ABSTRAK

Media pembelajaran Morantara (Monopoli materi keberagaman kerajaan di nusantara) ini dikembangkan menggunakan tahapan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang di modifikasi oleh Branch. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Morantara pada materi keberagaman kerajaan di nusantara untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dan mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran Morantara. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. Motode pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar respon peserta didik. berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran Morantara yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid dengan skor sebesar 95,62%. Hasil analisis materi pada media pembelajaran Morantara yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid dengan skor sebesar 95,85%. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan peneliti dengan tiga model pembelajaran yang berbeda, diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran STAD dan *Inquiry Learning* yaitu sebesar 98,66% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

Morantara lebih efektif digunakan di kelas jika menggunakan model pembelajaran TGT. Media pembelajaran Morantara yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dapat disimpulkan memenuhi kriteria valid dan efektif.

Kata Kunci: Kevalidan, Keefektifan, Media Pembelajaran Monopoli, Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 1982). Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya, upaya-upaya tersebut dapat terbentuk dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan pemerintah, seperti penerapan kurikulum operasional. Dalam pembelajaran kurikulum operasional pembelajaran mengacu kepada profil pelajar Pancasila dalam rangka penguatan kompetensi dan karakter peserta didik sebagai salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran (Amaliyyah, 2021).

Untuk memperlancar proses pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam penyaluran pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik, minatnya, fokus pikirannya, serta perasaan peserta didik itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran (Rusydiyah, 2020). Media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan mengurangi terjadinya kesalahan pemahaman konsep (Nurdyansyah, 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari pendidikan sekolah dasar (SD) sampai pendidikan menengah atas (SMA). Menurut Fattah (2006) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang dijadikan satu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di



sekolah. Pada tingkat Sekolah Dasar IPS adalah mata mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Salah satu materi yang dipelajari dalam IPS pada kelas IV yaitu materi kerajaan-kerajaan di nusantara. Materi kerajaan-kerajaan di nusantara pada kelas IV mencakup berbagai macam kerajaan yaitu, kerajaan islam, kerajaan hindu, dan kerajaan budha. Peninggalan kerajaan di Indonesia perlu di pelajari untuk mengetahui asal mula dan alasan benda-benda serta tempat bersejarah yang ada di nusantara.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di UPT SD Negeri 292 Gresik, proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik meskipun hanya menggunakan media buku paket dan gambar yang sudah disediakan oleh guru. Proses pembelajaran dilakukan dengan sistem tanya jawab setelah guru menjelaskan materi, peserta didik juga sudah aktif saat kegiatan tanya jawab. Namun menurut guru kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik, peneliti mendapatkan informasi bahwa pada proses pembelajaran terdapat keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar pada materi kerajaan-kerajaan di nusantara. Sekolah hanya menyediakan papan tulis dan buku paket sebagai media utama pada saat pembelajaran. Media yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu gambar, poster, dan kliping. Namun, keterbatasan media dan sumber belajar menjadi salah satu penyebab peserta didik menjadi kurang memahami dan mengingat materi kerajaan kerajaan di nusantara yang sudah di jelaskan oleh guru karena kurangnya peserta didik untuk mengulang materi kembali pada saat di rumah.

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media monopoi sebagai media pembelajaran, diantaranya efektivitas pengembangan media pembelajaran monopoli telah memberikan kemudahan bagi peserta didi untuk memperoleh informasi yang diinginkan, hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli peserta diidk semain menguasai materi yang diajarkan (Fitri et al., 2019). Kemudian hasil penelitian Pratama et al., (2021) melalui permainan monopoli edukatif peserta didik mampu memperoleh pengetahuan baru tentang kebudayaan di Indonesia, serta dapat mengasah keterampilan dan menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permianan monopoli pada materi keberagaman kerajaan di nusantara pada kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik, mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran monopoli materi keberagaman kerajaan di nusantara yang dilihat dari kevalidan, keefektifan, dan respon peserta didik terhadap media monopoli kerajaan di nusantara.

B. METODE PENELITIAN



Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kevalidan produk tersebut. Tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu di UPT SD Negeri 292 Gresik, Desa Tiremenggal Kecamatan Dukun-Kabupaten Gresik dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dimodifikasi oleh Branch dalam Batubara (2020). Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE merupakan model penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2015).

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) Uji kevalidan menggunakan lembar validasi media pembelajaran. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid, (2) Uji keefektifan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik. Data yang diperoleh diperlukan untuk mengetahui apakah produk hasil penelitian efektif digunakan dikelas atau tidak. Keseluruhan instrumen sebelum digunakan divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi masing-masing sebanyak dua orang.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan dan analisis data respon peserta didik. Analisis data kevalidan media pembelajaran Morantara mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan oleh Akbar (2013), sebagai berikut: (a) peneliti mempersiapkan data-data yang telah diperoleh terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut, (b) setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor dari setiap kriteria, (c) pedoman untuk menghitung skor maksimum: $Validitas (V) = \frac{Total\ skor\ validasi}{Total\ skor\ maksimal} \times 100\%$, (d) hasil validasi telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Validitas

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber: (Akbar, 2013)



Analisis data respon peserta didik, peneliti menggunakan *Skala Likert* untuk penilaian terhadap media pembelajaran morantara. Media morantara dikatakan efektif apabila rata-rata dari penilaian minimal mendapatkan kriteria baik menggunakan rumus perhitungan menurut Riduwan

(2008) yaitu: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Skor yang didapat

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Tabel 2. Aturan Penilaian Angket Respon Pengguna Media Morantara

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2008)

Tabel 3. Persentase Respon Pengguna Media Morantara

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Sangat kurang baik

Sumber: (Arikunto, 2007)

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Morantara (Monopoli Kerajaan di Nusantara) dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pembuatan media telah melalui tahap 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi/penerapan), dan 5) *evaluation* (evaluasi).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara di UPT SD Negeri 292 Gresik. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran Morantara (Monopoli kerajaan di Nusantara). Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik terdapat



berbagai permasalahan yaitu keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar pada materi kerajaan-kerajaan di nusantara, sekolah hanya menyediakan papan tulis dan buku paket sebagai media pembelajaran utama, dan media yang digunakan pada saat pembelajaran adalah gambar, poster, dan klipng. Disamping itu adanya kurikulum baru yaitu kurikulum operasional di kelas IV dapat menyulitkan guru dan peserta didik dikarenakan penyesuaian materi yang berbeda dengan kurikulum 2013. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran permainan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran kerajaan-kerajaan di nusantara.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di UPT SD Negeri 2929 Gresik. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang Media Morantara (Monopoli Kerajaan di Nusantara) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, perancangan desain awal media Monopoli Kerajaan di Nusantara dengan menggunakan *software (Corel Draw X7)*.
- 2) Tahap kedua, merancang isi dari pengembangan media Morantara (Monopoli Kerajaan di Nusantara) yang sesuai dengan capaian pembelajaran di buku IPAS.
- 3) Tahap ketiga, mencari gambar-gambar yang berkaitan dengan materi kerajaan-kerajaan di nusantara menggunakan google.
- 4) Tahap keempat, perancangan buku petunjuk penggunaan beserta aturan permainan yang akan digunakan pada media Monopoli kerajaan di nusantara. Buku petunjuk penggunaan dan aturan permainan dirancang menggunakan *software CorelDraw X7* dan *Canva*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

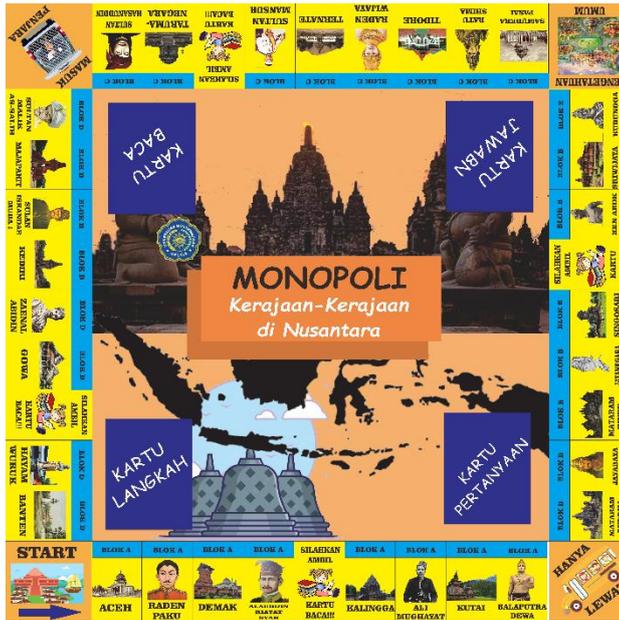
Tahap pengembangan bentuk produk awal media monopoli kerajaan di nusantara dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

- 1) Produksi Papan Monopoli Kerajaan di Nusantara (Morantara)

Papan Monopoli Kerajaan di Nusantara didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Papan yang digunakan menggunakan bahan kayu dan banner yang berukuran 50 cm x 50 cm yang terbagi menjadi 2 sisi. Terdapat beberapa petak yang berisi gambar sebagai simbol pertanyaan, kartu baca, kartu langkah, dan kartu jawaban.





Gambar 1. Papan Monopoli Kerajaan di Nusantara

2) Produksi Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw X7* dengan ukuran 8,56 cm x 5,40 cm.



Gambar 2. Kartu Pertanyaan Monopoli Kerajaan di Nusantara

3) Produksi Kartu Jawaban

Kartu jawaban didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw X7* dengan ukuran 8,56 cm x 5,40 cm. Kartu jawaban digunakan untuk mencari jawaban jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada.

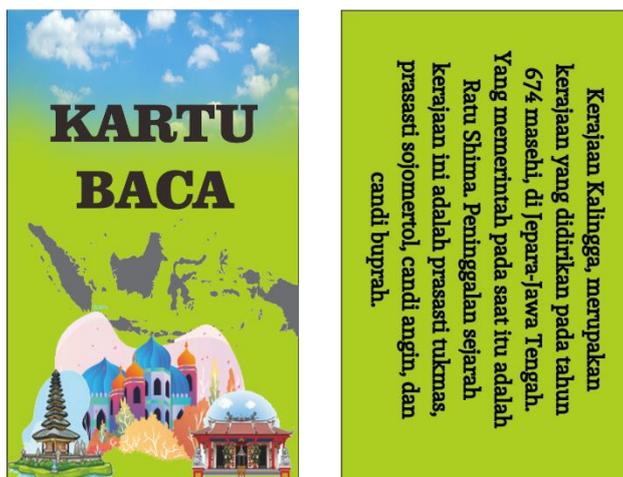




Gambar 3. Kartu Jawaban Monopoli Kerajaan di Nusantara

4) Produksi Kartu Baca

Kartu baca didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw X7* dan *Canva* dengan ukuran 8,56 cm x 5,40 cm. Kartu baca digunakan jika peserta didik tidak dapat menemukan jawaban dikartu jawaban dan jika peserta didik berhenti dipetak kartu baca dan pengetahuan umum



Gambar 4. Kartu Baca Monopoli Kerajaan di Nusantara

5) Produksi Kartu Langkah

Kartu langkah didesain menggunakan *Coreldraw X7* dengan ukuran 8,56 cm x 5,40 cm. Kartu langkah merupakan pengganti dadu untuk menjalankan permainan monopoli kerajaan di nusantara.

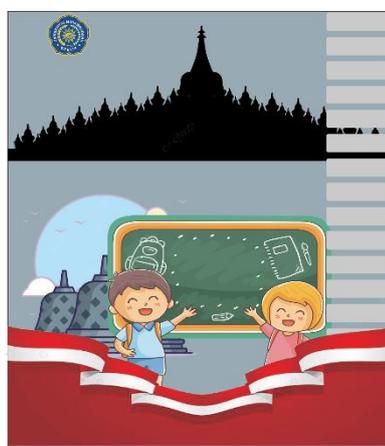
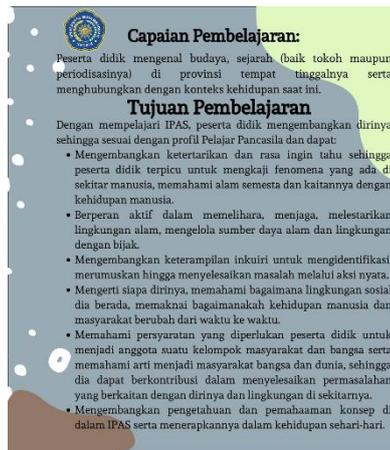




Gambar 5. Kartu Langkah Monopoli Kerajaan di Nusantara

6) Produksi Buku Petunjuk Penggunaan

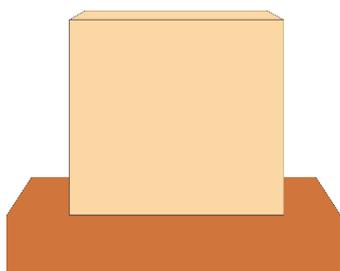
Buku petunjuk didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw X7* dan *Canva* dengan ukuran A5. Dalam buku petunjuk terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan petunjuk menggunakan media monopoli kerajaan di nusantara.



Gambar 6. Buku Petunjuk Penggunaan Monopoli Kerajaan di Nusantara

7) Produksi Papan Skor

Papan skor dibuat dari bahan kayu yang digunakan untuk menempelkan bintang jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan. Skor yang diperoleh dari bintang tersebut adalah 2 poin.



Gambar 7. Papan Skor Monopoli Kerajaan di Nusantara

Tahap selanjutnya adalah pencetakan media untuk divalidasi oleh validator ahli. Media yang telah dirancang oleh peneliti kemudian dinilai oleh validator ahli. Validator media yang terdiri dari dua orang dosen Universitas Muhammadiyah Gresik yaitu Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd sebagai validator I dan Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd sebagai validator II. Sedangkan validator materi terdiri dari dua orang guru UPT SD Negeri 292 Gresik yaitu Ibu Siti Mariyatun, S.Pd selaku validator I dan Ibu Malihatun, S.Pd selaku validator II. Data yang diperoleh dari hasil validasi berupa masukan-masukan serta saran dari validator. Selanjutnya perolehan data menggunakan instrumen lembar validasi media dari hasil penilaian validator ahli terhadap media pembelajaran Morantara disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media Validator I dan II pada Media Morantara

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian	
		Validator 1	Validator 2
1.	Jenis bahan yang digunakan	3	4
2.	Ukuran papan monopoli	4	4
3.	Jenis kertas yang digunakan	4	4
4.	Keawetan atau ketahanan media monopoli	4	4
5.	Kemudahan penggunaan media	3	3
6.	Kepraktisan media (mudah dipindahkan dan disimpan)	4	4
7.	Kejelasan gambar	3	3
8.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
9.	Kualitas gambar pada media monopoli	3	3
10.	Keterpaduan warna gambar dengan papan	3	3



11.	Kemenarikan warna pada cover dan papan	4	4
12.	Warna media monopoli jelas dan menarik	4	4
13.	Kesesuaian ukuran huruf	4	4
14.	Kejelasan tulisan pada media monopoli	4	4
15.	Keterbacaan kata pada media monopoli	4	4
16.	Terdapat judul dan petunjuk penggunaan	4	4
17.	Terdapat langkah-langkah penggunaan pada buku petunjuk penggunaan	4	4
18.	Terdapat capaian pembelajaran pada buku petunjuk penggunaan	4	4
19.	Terdapat tujuan pembelajaran pada buku petunjuk penggunaan	4	4
20.	Terdapat kisi-kisi soal	4	4
Jumlah		75	78
Persentase		93,75%	97,5%
Persentase rata-rata		95,62%	

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi ahli media oleh validator 1 mendapatkan skor 75 dan validator 2 mendapatkan skor 78 . Untuk mengetahui kualitas media dari ahli media, maka yang dihitung dalah jumlah skor validator dibagi jumlah skor maksimal (80) dikali 100%.

Validator I

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{75}{80} \times 100\% \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

Validator II

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{78}{80} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Menurut hasil validasi dari kedua validator ahli media diatas, dapat diperoleh nilai akhir rata-rata hasil validasi dengan menjumlahkan hasil validasi dari validator I dan validator II dibagi dengan banyaknya masing-masing ahli validasi. Sehingga diperoleh rata-rata sebesar 95,62% dan



memenuhi kriteria “**Sangat Valid**”. Artinya, media Morantara dapat digunakan di kelas pada saat pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Penilaian ahli Materi Validator I dan II Media Morantara

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian	
		Validator 1	Validator 2
1.	Penulisan kata benar	4	4
2.	Penuisan kata baku	4	4
3.	Tanda baca tepat	3	3
4.	Kata sesuai dengan PUEBI	4	3
5.	Kalimat efektif	4	4
6.	Struktur kalimat jelas	4	4
7.	Materi memuat 16 kerajaan yang ada di nusantara	4	4
8.	Materi memuat 16 kerajaan di nusantara sesuai degan provinsi masing-masing	4	4
9.	Materi memuat nama raja, letak raja, dan peninggalan sejarah kerajaannya	4	4
10.	Monopoli kerajaan di nusantara mendorong peserta didik dalam mengenal budaya, sejarah di provinsi tempat tinggal masing-masing	4	4
11.	Monopoli kerajaan di nusantara memuat unsur keterampilan	3	3
12.	Monopoli kerajaan di nusantara memuat unsur kemampuan pengetahuan peserta didik	4	4
13.	Materi disajikan secara sistematis	4	4
14.	Keruntutan materi	4	4
15.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4
Jumlah		58	57
Persentase		96,7%	95%
Persentase rata-rata		95,85%	

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi ahli materi oleh validator 1 mendapatkan skor 58 dan validator 2 mendapatkan skor 57. Untuk mengetahui kualitas media dari ahli materi, maka yang dihitung adalah jumlah skor validator dibagi jumlah skor maksimal (60) dikali 100%.

Validator I

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\%
 \end{aligned}$$



$$= 96,7\%$$

Validator II

$$\begin{aligned} \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{57}{60} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Menurut hasil validasi dari kedua validator ahli materi diatas, dapat diperoleh nilai akhir rata-rata hasil validasi dengan menjumlahkan hasil validasi dari validator I dan validator II dibagi dengan banyaknya masing-masing ahli validasi. Sehingga diperoleh rata-rata sebesar 95,85% dan memenuhi kriteria **“Sangat Valid”**. Artinya, materi yang terdapat pada media Morantara dapat disajikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Akbar (2013) bahwa media pembelajaran dikatakan valid jika skor akhir validasi media dan materi diperoleh $\geq 85\%$, media harus direvisi jika skor akhir diperoleh $\leq 85\%$ dengan memperhatikan komentar dan saran dari validator media dan materi.

Tahap Implementasi/penerapan (*implementation*)

Tahap selanjutnya dari tahap model pengembangan ADDIE adalah tahap implementasi atau penerapan. Pada tahapan ini semua rancangan media yang telah dikembangkan akan diimplemetasikan di dalam kelas setelah dinyatakan layak oleh validator. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 15 peserta didik dan dilaksanakan 3 kali pertemuan di kelas selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada saat pelaksanaan uji coba, peneliti menjelaskan apa saja yang terdapat pada media pembelajaran monopoli. Hal ini dilakukan peneliti agar peserta didik lebih semangat ketika mempelajari materi pada media pembelajaran monopoli kerajaan di nusantara. Setelah peserta didik memperhatikan materi dan memainkan media monopoli, peserta didik diharapkan untuk mengisi angket respon pengguna terhadap media monopoli kerajaan di nusantara guna untuk mengukur keefektifan media pembelajaran. Berikut ini tahap uji coba yang dilakukan pada proses belajar mengajar:

Tabel 6. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Monopoli Kerajaan di Nusantara

Kegiatan	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2	Pembelajaran 3
----------	----------------	----------------	----------------



	(Model <i>Inquiry Learning</i>)	(Model TGT)	(Model STAD)
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepak atan kelas. 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. 3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan <i>ice breaking</i> (pemanasan). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik diminta untuk membaca buku masing-masing. 5. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang kerajaan-kerajaan yang ada di nusantara pada provinsi masing-masing. 6. Guru menunjukkan poster/gambar raja dari kerajaan yang bercorak 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik diminta untuk membaca materi yang telah diberikan guru. 5. Peserta didik berkumpul pada kelompok yang sudah terbentuk kemarin. 6. Peserta didik belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik berkumpul pada kelompok yang sudah terbentuk kemarin. 5. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli. 6. Pada putaran pertama, ketua kelompok akan bermain terlebih dahulu dan



	<p>hindu, buddha, dan islam.</p> <p>7. Guru menjelaskan materi kerajaan-kerajaan di nusantara.</p> <p>8. Bentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 anak.</p> <p>9. Peserta didik mengamati media pembelajaran monopoli.</p> <p>10. Peserta didik belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli.</p> <p>11. Terdapat beberapa pertanyaan pada media monopoli dan peserta didik dapat menjawab sesuai dengan pengetahuannya.</p> <p>12. Peserta didik dapat menjawab dan mendapatkan bintang.</p> <p>13. Setelah selesai, guru mereview kembali, agar peserta didik dapat mengingat pembelajaran.</p>	<p>7. Pada kelompok 1 yang main, peserta didik akan mendengarkan pertanyaan dan menunggu kelompok 1 menjawab.</p> <p>8. Jika kelompok 1 tidak dapat menjawab, maka kelompok lain dapat menjawab dari pertanyaan tersebut.</p> <p>9. Jika semua kelompok belum bisa menjawab, maka pilihan dari kelompok 1 dapat mengambil kartu jawaban dan kartu baca yang sudah disediakan.</p> <p>10. Pada permainan kali ini, peserta didik akan berkompetisi dan mengumpulkan banyak bintang.</p> <p>11. Kelompok yang mendapatkan banyak bintang akan mendapatkan reward dari guru.</p> <p>12. Setelah selesai, guru akan mereview kembali, agar peserta didik dapat mengingat pembelajaran dengan baik.</p>	<p>mengambil kartu pertanyaan yang tersedia.</p> <p>7. Kemudian mendiskusikan dengan kelompok masing-masing.</p> <p>8. Setelah mendapatkan jawabannya, masing-masing kelompok akan memberitahukan kepada teman-temannya.</p> <p>9. Jika dalam 1 kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan maka terdapat pilihan yaitu dilemparkan ke kelompok lain apa mencari jawaban pada kartu jawaban.</p> <p>10. Jika dilempar kepada kelompok lain, maka teman-temannya dapat menjawab pertanyaan tersebut. Masing-masing peserta didik dapat menjawabnya.</p> <p>11. Terdapat penilaian individu pada pembelajaran ini.</p> <p>12. Setelah selesai, guru akan mereview kembali, agar peserta didik dapat mengingat pembelajaran dengan baik.</p>
<p>Penutup</p>	<p>13. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>14. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang perlu dipertanyakan.</p> <p>15. Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan</p>	<p>14. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>15. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang perlu dipertanyakan.</p> <p>16. Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan</p>	<p>13. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>14. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang perlu dipertanyakan.</p> <p>15. Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan peserta</p>



	peserta didik agar selalu belajar di rumah. 16. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.	peserta didik agar selalu belajar di rumah. 17. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.	didik agar selalu belajar di rumah. 16. Guru menutup pelajaran dengan berdoa.
--	--	--	--

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluation atau penilaian. Setelah tahap *implementation* dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian terhadap media Monopoli Kerajaan di Nusantara. Berikut pemaparan hasil tahap evaluasi sebagai berikut:

a. Angket Respon Peserta Didik

Keefektifan media pembelajaran Monopoli Kerajaan di Nusantara pada kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik diperoleh dengan membagikan angket respon peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Angket respon peserta didik terdiri dari 10 kriteria penilaian. Peserta didik mengisi angket respon dengan memberikan centang (√) pada kolom respon peserta didik. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli kerajaan di nusantara dapat dilihat pada tabel 7, tabel 8, dan tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

No	Nama Peserta Didik	Respon Peserta Didik		F	n	Persentase
		Ya	Tidak			
1.	NAH	10	-	10	10	100%
2.	IIM	9	1	9	10	90%
3.	PKR	10	-	10	10	100%
4.	LNUS	9	1	9	10	90%
5.	IN	8	2	8	10	80%
6.	KPM	10	-	10	10	100%
7.	SNR	10	-	10	10	100%
8.	AH	8	2	8	10	80%
9.	ASAR	9	1	9	10	90%
10.	MHN	9	1	9	10	90%
11.	APF	9	1	9	10	90%
12.	MFH	9	1	9	10	90%
13.	MFR	9	1	9	10	90%
14.	SNH	8	2	8	10	80%
15.	NAF	8	2	8	10	80%
Total Persentase						1.350%



Rata-rata Pesersentase	90%
------------------------	-----

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 7 diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil angket respon peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil persentase angket respon peserta didik pada pembelajaran dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{135}{150} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Persentase dari hasil respon peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* menunjukkan telah memenuhi indikator dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Artinya, media Morantara dikatakan efektif digunakan di kelas.

Tabel 8. Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

No	Nama Peserta Didik	Respon Peserta Didik		F	n	Persentase
		Ya	Tidak			
1.	NAH	10	-	10	10	100%
2.	IIM	10	-	10	10	100%
3.	PKR	10	-	10	10	100%
4.	LNUS	10	-	10	10	100%
5.	IN	10	-	10	10	100%
6.	KPM	10	-	10	10	100%
7.	SNR	10	-	10	10	100%
8.	AH	10	-	10	10	100%
9.	ASAR	9	1	9	10	90%
10.	MHN	10	-	10	10	100%
11.	APF	10	-	10	10	100%
12.	MFH	10	-	10	10	100%
13.	MFR	10	-	10	10	100%
14.	SNH	10	-	10	10	100%
15.	NAF	9	1	9	10	90%
Total Persentase						1.480%
Rata-rata Pesersentase						98,66%

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 8 diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil angket respon peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh persentase sebesar



98,66%. Hasil persentase angket respon peserta didik pada pembelajaran dapat dihitung sebagai berikut:

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

$$= \frac{148}{150} \times 100\%$$

$$= 98,66\%$$

Persentase dari hasil respon peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan telah memenuhi indikator dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Artinya, media Morantara dikatakan efektif digunakan di kelas.

Tabel 9. Hasil Perolehan Angket Respon Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*)

No	Nama Peserta Didik	Respon Peserta Didik		F	N	Persentase
		Ya	Tidak			
1.	NAH	10	-	10	10	100%
2.	IIM	10	-	10	10	100%
3.	PKR	10	-	10	10	100%
4.	LNUS	10	-	10	10	100%
5.	IN	10	-	10	10	100%
6.	KPM	10	-	10	10	100%
7.	SNR	10	-	10	10	100%
8.	AH	10	-	10	10	100%
9.	ASAR	10	-	10	10	100%
10.	MHN	10	-	10	10	100%
11.	ADA	8	2	8	10	80%
12.	AJP	8	2	8	10	80%
13.	MADF	10	-	10	10	100%
14.	NMAM	10	-	10	10	100%
15.	MAZH	10	-	10	10	100%
Total Persentase						1.460%
Rata-rata Pesersentase						97,3%

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 9 diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil angket respon peserta didik dengan menggunakan model STAD memperoleh persentase sebesar 97,3%. Hasil persentase angket respon peserta didik pada pembelajaran dapat dihitung sebagai berikut:

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



$$= \frac{146}{150} \times 100\%$$

$$= 97,3\%$$

Persentase dari hasil respon peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran STAD menunjukkan telah memenuhi indikator dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Artinya, media Morantara dikatakan efektif digunakan di kelas. Dari ketiga model pembelajaran tersebut mendapatkan rata-rata persentase sebesar 95,32% yang artinya media pembelajaran monopoli memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu $\geq 61\%$ dimana media monopoli kerajaan di nusantara yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu “sangat baik”. Uji coba terbatas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan tiga model pembelajaran mendapatkan hasil persentase yang berbeda. Hasil persentase tertinggi angket respon peserta didik adalah 98,66% dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Artinya, media ini jika digunakan dikelas akan lebih efektif. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2007) bahwa media pembelajaran dikatakan efektif jika skor yang didapat $\geq 61\%$ respon peserta didik (pengguna) dalam kategori baik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Morantara (Monopoli Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara) Pada Kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (uji coba terbatas), dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran disesuaikan dengan hasil analisis yaitu wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran monopoli. Sebelum pembuatan media, peneliti menentukan materi terlebih dahulu, pembuatan produk awal, sehingga menghasilkan media monopoli. Tahap selanjutnya yaitu memvalidasi media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Tahap selanjutnya yaitu uji coba 3 kali kepada peserta didik dengan mengisi angket respon peserta didik yang sudah disediakan. Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu evaluasi dengan berpacu pada hasil angket respon peserta didik.

Kelayakan dari media pembelajaran monopoli berdasarkan penilaian dari (a) ahli Media, memperoleh skor sebesar 95,62% yang termasuk dalam kriteria “sangat valid” yang artinya media



pembelajaran monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping kegiatan belajar mengajar di kelas, (b) Ahli Materi, memperoleh skor sebesar 95,85% yang termasuk kriteria “sangat valid” yang artinya materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan pelajaran IPAS, dan media monopoli dapat digunakan sebagai media pendamping saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Skor yang didapatkan dari hasil angket respon peserta didik sebesar 90% pada uji coba I dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Pada uji coba ke II dengan menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh skor 98,66% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Pada uji coba III dengan menggunakan model pembelajaran STAD memperoleh skor 97,3% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dari ke tiga model pembelajaran tersebut, media monopoli dikatakan paling efektif jika menggunakan model pembelajaran TGT.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amaliyyah, R. (2021). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Inonesia Nomor 371/M/2021 Tentang Program Sekolah Penggerak*. 6.
- Arikunto, S. (2007). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang.
- Depdiknas. (1982). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Acta Paediatrica*, 71, 6–6. Fattah, S. (2006). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. 344.
- Fitri, M., Sibuea, L., & Handayani, M. (2019). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika) Siswa. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 41–48.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (N. M. Nisak (ed.)). UMSIDA Press.
- Pratama, A. A. P., Zainudin, & Sutansi. (2021). Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keragaman Budaya dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 97–109.
- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rusydiah, E. F. (2020). Media Pembelajaran Problem Based Learning. In *Emergency Medicine Journal* (Vol. 21, Issue 4). <https://doi.org/10.1136/emj.2003.012435>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.

