



Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD

Asri Maulina Wijayanti¹, A. Hari Witono^{1*}, Itsna Oktaviyanti¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram, NTB, 83125. Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3986>

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Abstract: The purpose of this study was to find out the steps and feasibility of the product resulting from the development of monopoly learning media based on culture in NTB for students' self-understanding of cultural diversity in social studies class IV SD. The research method used is Research and Development (R&D), using the ADDIE development model. This research consists of 5 stages of research, namely Analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research has gone through five stages of research, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study were fourth grade students at SDN 15 Mataram. The collection technique uses a questionnaire. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research and development are NTB culture-based monopoly learning media for students' self-understanding of cultural diversity in social studies class IV SD. Feasibility Monopoly learning media based on the assessment of the media expert validator gets very feasible criteria with a percentage of 85%. The assessment of material experts gets very decent criteria with a percentage of 97%. The results of the small group trial stage I got very good criteria with a percentage of 97%, stage II got very good criteria with a percentage of 97%, and stage III got very good criteria with a percentage of 98%.

Keyword: *Lerning media, monopoly games, Social Science.*

Abstark: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah serta kelayakan dari produk hasil pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan NTB untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada pelajaran IPS kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini terdiri dari 5 tahapan penelitian, yaitu *Analysis* (Analisis), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini sudah melalui kelima tahapan penelitian yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 15 Mataram. Teknik pengumpulan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan NTB untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada pelajaran IPS kelas IV SD. Kelayakan Media pembelajaran Monopoli berdasarkan penilaian validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 85%. Penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 97%. Hasil uji coba kelompok kecil tahap I mendapatkan kriteria sangat baik dengan persentase 97%, tahap II mendapatkan kriteria sangat baik dengan persentase 97%, dan tahap III mendapatkan kriteria sangat baik dengan persentase 98%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Pelajaran IPS.

Pendahuluan

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus melakukan upaya perbaikan sistem pendidikan. Upaya tersebut dilihat dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti perbaikan kurikulum, agar dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang terus mengalami perkembangan, demi tercapainya tujuan pendidikan (Aditama, dkk., 2021). Untuk mencapai tujuan pendidikan harus dilakukan dengan berbagai upaya, salah satunya dengan memperbaiki proses pembelajaran (Ramdani, dkk., 2021).

Belajar merupakan keseluruhan aktivitas seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman seseorang ketika bersosialisasi dengan lingkungannya, yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Parnawi, 2020). Belajar menjadi salah satu kewajiban bagi setiap peserta didik, namun masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. Menurut Aslam (2021) Kesulitan belajar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah yang menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, yang menjadikan pembelajaran monoton.

Saat ini penerapan metode konvensional dalam proses pembelajaran masih sering digunakan. Metode konvensional atau ceramah membuat peserta didik tidak terlibat dalam pembelajaran, karena pembelajarannya bersifat satu arah, yang menyebabkan kurangnya antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan di atas terjadi di SDN 15 Mataram, berdasarkan hasil observasi hari Selasa, 9 Agustus 2022 di SDN 15 Mataram kelas IV, pada pembelajaran IPS guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah, dalam menyampaikan materi IPS guru masih menggunakan metode ceramah. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi menyebabkan peserta didik cepat jenuh ketika mengikuti pembelajaran, peserta didik sering kali tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, peserta didik lebih banyak bermain daripada memperhatikan guru, hal tersebut yang menjadikan pembelajaran di kelas kurang optimal (Athifah, dkk., 2019; Setiawan, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat memberikan motivasi dan

semangat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih aktif (Ardhani et al., 2021). Berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Alternatif media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan adalah permainan monopoli. Permainan monopoli adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat merangsang suatu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menjadikan pembelajaran menjadi aktif, dan permainan ini membantu peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada (Listyarini, 2018).

Menurut Adilah & Minasih (2022) permainan monopoli juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran di kelas. Hal tersebut menyebabkan permainan monopoli ini cocok sebagai media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran. Permainan monopoli ini pernah diteliti oleh penelitian sebelumnya, yang berjudul "Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan media Moonstar (Monopoli Super Pintar) layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi teknologi, produksi, komunikasi dan transportasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli berbasis keberagaman budaya NTB untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada pelajaran IPS kelas IV SD. Menurut Yustiqvar, dkk (2019) pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Menurut Sugiyono (2009) penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) merupakan suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk lalu produk tersebut diuji kelayakannya. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli, diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran monopoli ini dapat menjadi alat atau perantara guru dalam

menyampaikan materi pelajaran, kemudian produk yang dibuat diuji kelayakannya agar dapat menentukan apakah media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE. Menurut Suryani dkk (2019) Ada lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model yang tepat untuk mengembangkan media serta didalamnya terdapat langkah-langkah dalam penelitian model ADDIE ini sudah tersusun dengan sistematis, sehingga dapat mengikuti setiap langkah-langkah dengan benar Sugiyono (2015)

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 15 Mataram, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Objek penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada pelajaran IPS kelas IV SD.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini, menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2019) kuesioner atau angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan kepada responden untuk diisi. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan NTB yang sudah dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam meliputi angket validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada pelajaran IPS kelas IV. Lembar angket validasi berisi pertanyaan untuk menilai komponen-komponen terdapat dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket validasi menggunakan skala likert yang terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu 1,2,3, dan 4 yang menyatakan sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan atau pendapat dari validator, yaitu ahli media, dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket validasi ahli media, ahli materi dan uji coba media pembelajaran serta angket tanggapan yang diberikan siswa. Hasil data kuantitatif dianalisis menggunakan skala likert

dalam mendapatkan skor, dengan skor penilaian yang digunakan yaitu skor 1-4.

Hasil dan Pembahasan

Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu monopoli Berbasis Kebudayaan NTB untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada pelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*reaserch and development*), dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Karma (2021) model ADDIE merupakan model yang menyajikan secara tepat dan efisien untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Tujuan dari model pengembangan ini adalah untuk merencanakan dan mengembangkan item yang menarik dan efektif. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan NTB pada setiap tahapannya:

1. Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap analisis kinerja dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas IV. Tujuan dilakukannya observasi untuk memperoleh informasi awal mengenai kendala yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- Peserta didik terlihat kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- Karakteristik peserta didik yang beragam, mulai dari yang aktif hingga kurang aktif. Kelas didominasi oleh peserta didik yang kurang aktif, hal tersebut menyebabkan guru kesulitan dalam membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.
- Belum tersedianya media pembelajaran yang lebih bervariasi, guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah seperti buku, peta dan globe. Hal tersebut menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan, kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Kebutuhan media pembelajaran yang bervariasi dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan partisipasi aktif peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Reiser dan Dick (dalam Muhammad Hasan,

2021) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti media pembelajaran berbasis permainan edukasi yaitu permainan monopoli yang dikolaborasi dengan materi keberagaman budaya NTB dengan tujuan untuk membantu peserta didik, agar lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar. sehingga dapat meningkatkan kemampuannya tentang keberagaman budaya.

2. Design

Tahap desain, rancangan gambar-gambar visual dari komponen-komponen media pembelajaran monopoli dirancang menggunakan aplikasi *canva*. Perancangan dengan aplikasi *canva* meliputi perancangan jumlah petak, tulisan, warna, tata letak, gambar keberagaman budaya NTB pada papan permainan, perancangan kartu-kartu permainan seperti kartu bonus, kartu kesempatan, kartu pertanyaan dan perancangan buku panduan penggunaan monopoli. Perancangan ini bertujuan untuk membuat permainan monopoli menjadi semakin menarik dan sesuai dengan tema yang di angkat. Media pembelajaran monopoli dirancang untuk peserta didik kelas IV SD yang menyunung tema keberagaman budaya NTB. Adapun hasil desain dari media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan NTB sebagai berikut:

a. Papan permainan

Papan permainan monopoli berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm, yang terdiri dari 24 petak diantaranya: satu petak strat, 1 petak istirahat, 1 petak dilarang parkir, 1 petak bebas parkir, 4 petak kartu kesempatan, 4 petak kartu bonus dan 12 petak kartu pertanyaan yang terdiri dari tiga kategori yaitu rumah adat, makanan tradisional dan alat musik tradisional yang masing-maisng kategori terdiri dari empat petak.

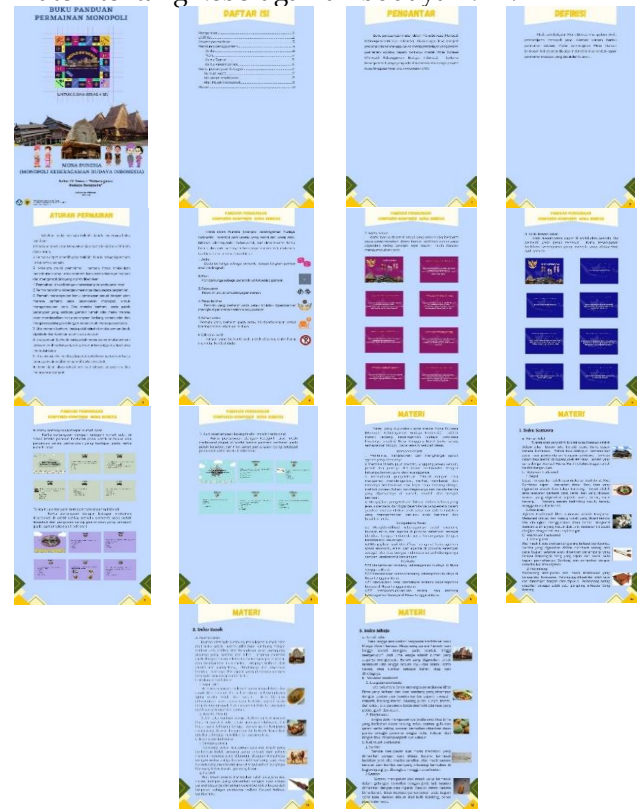


Gambar 1. Papan Permainan

b. Buku panduan penggunaan monopoli

Buku panduan penggunaan monopoli berisikan tentang aturan permainan, cara

penggunaan monopoli, komponen-komponen apa saja yang terdapat dalam permainan mnopoli dan materi tentang keberagaman budaya NTB.



Gambar 2. Buku Panduan Penggunaan Monopoli

c. Kartu bonus

Kartu bonus berjumlah 7 kartu yang terdiri, dari bonus-bonus yang akan didapatkan oleh pemain ketika berhasil menjawab pertanyaan pada kartu bonus tersebut.



Gambar 3. Kartu Bonus

d. Kartu kesempatan

Kartu bonus berjumlah 7 kartu, yang terdiri dari kesempatan-kesempatan menarik yang akan didapatkan oleh pemain ketika berhenti pada petak kesempatan.



Gambar 4. Kartu Kesempatan

e. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan berjumlah 15 kartu yang terdiri dari 3 kategori, yang masing-masing kategori berjumlah 5 kartu pertanyaan dengan model pertanyaan pilihan ganda.



Gambar 5. Kartu Pertanyaan

f. Pion

Pion dalam permainan monopoli ini dia angkat dari pakaian adat dari masing-masing suku yang ada di NTB yaitu suku sasak, suku samawa dan suku mbojo. Pion dalam permainan monopoli berjumlah enam buah pion.



Gambar. 6 Pion

3. Development

Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan desain atau rancangan menjadi kenyataan Yustiqvar, dkk (2019). Semua hal yang sudah dilakukan pada tahap perancangan diwujudkan dalam bentuk fisik

(nyata) menjadi sebuah media pembelajaran. Pada penelitian ini mengembangkan media permainan monopoli keberagaman budaya NTB. Mulai dari papan permainan monopoli yang dicetak menggunakan kertas flexy dengan ukuran 50cm x 50 cm yang terdiri dari 24 petak, 1 petak start, 1 petak istirahat, 1 petak dilarang parkir, 1 petak bebas parkir, 4 petak kesempatan, 4 petak bonus dan 12 petak pertanyaan yang terdiri dari tiga kategori pertanyaan yaitu rumah adat, makanan tradisional dan alat musik tradisional. Kartu-kartu permainan monopoli seperti kartu pertanyaan, kartu bonus, dan kartu kesempatan dicetak menggunakan kertas HVS, pion dicetak menggunakan kertas HVS berwarna, dan buku paduan penggunaan permainan monopoli pada cover buku panduan menggunakan kertas buku (art carton) dan bagian isi menggunakan kertas HVS.

Setelah media pembelajaran monopoli dikembangkan, maka dilakukan perbaikan atau penyempurnaan melalui tahap validasi, yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta sebagai bahan evaluasi sebelum diuji cobakan pada peserta didik.

a. Validasi ahli media

Tujuan dilakukannya validasi ahli media, yaitu untuk mengetahui kelayakan serta kekurangan dari media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan. Produk media yang sudah dikembangkan di validasi oleh ahli media. Validasi dilakukan dengan mengisi angket dengan skala 1-4 terkait dengan aspek penilaian yaitu: aspek tampilan media, aspek penyajian media dan aspek bahan.

Adapaun hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran monopoli sebagai disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rat indikator	Hasil persentase	Kriteria
Tampilan	41			
Penyajian media	14	65	85%	Sangat layak
Bahan	10			

Sesuai dengan hasil persentase, tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai 85% yang menunjukkan bahwa

media pembelajaran monopoli termasuk kategori sangat layak digunakan, sesuai dengan revisi dan saran dari ahli media, yaitu agar mengganti kertas *cover* pada buku panduan dengan menggunakan kertas buku (*art carton*), agar tampilan dari buku panduan lebih menarik dan tidak mudah rusak.

Adapun perbedaan media Monopoli Keberagaman Budaya NTB sebelum dan sesudah direvisi yang terletak sebagai berikut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil revisi media monopoli

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	

Perbandingan antara buku panduan penggunaan permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia, yaitu pada bagian *Cover*, sebelum direvisi buku panduan dicetak menggunakan kertas HVS. Setelah direvisi sesuai saran dari ahli media yaitu agar menggunakan kertas buku (*art carton*), tujuan agar tampilan dari buku panduan lebih menarik dan tidak mudah rusak.

b. Validasi ahli materi

Tujuan dilakukannya validasi ahli materi pada media pembelajaran monopoli yang dikembangkan, yaitu untuk melihat kesesuaian materi yang digunakan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator. Materi dalam media yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi mengisi angket dengan menggunakan skala 1-4 terkait dengan beberapa aspek penilaian diantaranya: aspek kelayakan materi, komunikatif, kebahasaan, keterbacaan dan berorientasi pada peserta didik.

Adapun hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran monopoli sebagai disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rat indikator	Hasil persentase	Kriteria
Kelayakan materi	20			
Komunikatif	8			
Kebahasaan	16	66	97%	Sangat layak
Keterbacaan	7			
Berorientasi pada peserta didik	15			

Sesuai dengan hasil persentase, tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai 97% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli termasuk kategori sangat layak digunakan. Saran dari ahli materi yaitu media pembelajaran dicetak sebanyak 3 buah, agar pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli lebih menyenangkan.

4. Implementation

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, maka media pembelajaran siap untuk digunakan. Langkah selanjutnya yaitu tahap *implementation* (implementasi). Menurut Rayanto (2020:36-37) tahap implementasi adalah tahapan dimana produk penelitian yang sudah dikembangkan harus di uji melalui beberapa tahapan ilmiah, sehingga kevalidan dan keefektifan bisa terukur dan teruji. Tahap uji coba dilakukan kepada peserta didik. Tahap uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu tahap I (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi) tahap II (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi) dan tahap III (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi), dengan tujuan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli keberagaman budaya Indonesia dengan mengisi angket bersekala 1-4 dengan penilaian aspek media dan aspek materi. Adapun data hasil angket peserta didik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Tahapan	Persentase	Kriteria
Tahap I (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi)	97,43%	Sangat layak
Tahap I (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi)	97,75%	Sangat layak
Tahap I (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi)	98,29%	Sangat layak

Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik tahap I terhadap media pembelajaran monopoli, memperoleh persentase 97,43% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik tahap II terhadap media pembelajaran monopoli, memperoleh persentase 97,75% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik tahap III terhadap media pembelajaran monopoli, memperoleh persentase 98,29% dengan kriteria sangat baik.

5. Evaluation

Pada tahap evaluasi, sesuai dengan hasil persentase media pembelajaran monopoli berbasis keberagaman budaya NTB. Sebelumnya dilakukan revisi untuk melihat respon akhir peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli. Tujuannya untuk melihat kemampuan pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya NTB.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir untuk melihat respon peserta didik, terhadap media pembelajaran monopoli keberagaman budaya NTB dengan menggunakan tes. Menurut Enha (2019) tujuan dilakukannya evaluasi adalah untuk melihat respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran monopoli keberagaman budaya NTB. Evaluasi diberikan kepada peserta didik yaitu dengan memberikan tes evaluasi sebanyak 18 butir soal sesuai dengan materi keberagaman budaya NTB, sesuai yang ada pada media pembelajaran monopoli.

Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik pada tahap I, memperoleh hasil persentase 88, 89% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik pada tahap II, memperoleh hasil persentase 89, 81% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik pada tahap III, memperoleh hasil persentase 93,20% dengan kriteria "sangat baik". Adapun penelitian terdahulu yang hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Adilah (2022) dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan Media pembelajaran Monokebu dinyatakan valid sehingga dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya Hadisaputra, dkk (2019) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli keberagaman budaya NTB layak digunakan

dalam pembelajaran IPS kelas IV SD. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya NTB dilakukan melalui tiga tahapan ADDIE yaitu tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Pada tahap analisis media pembelajaran Mona Bunesia belum dapat digunakan. Setelah dilakukan tahap analisis, selanjutnya dilakukan tahap disain, yaitu mendesain media pembelajaran monopoli. Selanjutnya tahap pengembangan didapatkan hasil validasi ahli media pada keseluruhan aspek memperoleh kriteria "sangat layak" dengan rerata persentase 85%. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi keseluruhan aspek memperoleh kriteria "sangat layak" dengan rerata persentase 97%. Kelayakan media pembelajaran monopoli dilakukan dua tahapan ADDIE yaitu *implementation* dan *evaluation*. Pada tahap implementasi dan evaluasi diperoleh hasil respon peserta didik tahap I yang terdiri dari 3 orang peserta didik, yaitu memperoleh kriteria "sangat baik" dengan rerata persentase 97,43%, tahap II yang terdiri dari 6 orang peserta didik, memperoleh kriteria "sangat baik" dengan rerata persentase 97,75% dan pada tahap III yang terdiri dari 9 orang peserta didik memperoleh kriteria "sangat baik" dengan rerata persentase 98,29%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli keberagaman budaya NTB sangat layak digunakan dalam pelajaran IPS kelas IV SD.

Daftar Pustaka

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35-43.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Enha, H. F. M. A. (2019). *Pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sari, D. O., & Listyarini, A. S. I. (2018). Pengembangan

- Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2).
- Yuniarti, I., Karma, I. N., & Istiningasih, S. (2021). Pengembangan modul pembelajaran berbasis kearifan lokal tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 691-697.
- 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.
- Parnawi, Afi. (2020). *Psikopogi Belajar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. Vii.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Setiawan, D. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran segitiga bongkar pasang dengan strategi STAD. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 7-14.
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 187-195.
- Aditama, W. B., Ramdani, A., & Khairunnisa, K. (2021). Penerapan Computer Based Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 30-45.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.