

**MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUDIO
VISUAL PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

EFI RUSDIYANI

A510150009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUDIO
VISUAL PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU**

PUBLIKASI ILMIAH

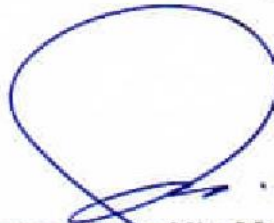
Oleh :

Efi Rusdiyani

A510150009

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



(Almuntaqo Zaimuddin, M.S.I., M.Pd.)

NIDN.0623127701

HALAMANAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUDIO
VISUAL PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU**

**OLEH
EFI RUSDIYANI
A510150009**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pada hari, Senin 29 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dengan Penguji :

1. Almuntaqo Zainuddin, M. S. I., M. Pd
(Ketua Dewan Penguji) (.....)
2. Dr. Achmad Fathoni, M. Pd
(Anggota I Dewan Penguji) (.....)
3. Fitri Puji Rahmawati, S. Pd., M. Hum
(Anggota II Dewan Penguji) (.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum

NIP. 1950428 199303 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada keridakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 16 Juli 2019

Penulis



Efi Rusdivani

NIM. A510150009

MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUDIO VISUAL PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk media monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku dan mengukur tingkat kelayakan media tersebut untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang terdiri dari tahapan berikut: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, validasi ahli, revisi berdasarkan ahli, uji coba produk. Subjek uji coba terbatas pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Negeri 4 Sragen. Produk media monopoli berbasis audio visual untuk subtema keberagaman budaya bangsaku. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,66, ahli media memperoleh skor 4,2, menurut ahli praktisi (guru) memperoleh skor 4,4, respon siswa memperoleh 4,72 dan media berkategori baik.

Kata Kunci : Pengembangan , Media Monopoli , Keberagaman Budaya Bangsaku

Absatract

This study aims to describe the audio visual media-based monopoly media product on the sub-theme of the diversity of my nation's culture and measure the feasibility of the media for grade IV elementary school students. This research is a research development that consists of the following stages: research and data collection, planning, product draft development, expert validation, expert based revisions, product trials. The subject of limited trials in this study was grade IV MI Negeri 4 Sragen students. Audio visual based monopoly media products for the subtheme of my nation's cultural diversity. Hasil material expert assessment showed an average score of 4.66, media experts got a score of 4.2, according to expert practitioners (teachers) a score of 4.4, student responses gained 4.72 and the media was categorized as good.

Keywords: Development, Monopoly Media, Diversity of My National Culture

1. 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, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003). Tujuan dari pelaksanaan pendidikan yaitu mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan keterampilan pada diri siswa agar memiliki bekal dalam kehidupannya. Selain itu pendidikan dapat dikatakan berhasil jika

tujuan dapat tercapai dengan baik serta dapat menambah pengalaman, serta kemampuan untuk mengarahkan kepada pengalaman selanjutnya (Dwi Siswoyo, dkk. 2011:54).

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya mewujudkan tujuan pendidikan secara maksimal. Upaya peningkatan sistem pendidikan dan komponen-komponen pendukungnya terus dilakukan oleh pemerintah dengan memperbaiki kebijakan sekolah. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan seperti perubahan kurikulum sekolah. Saat ini kurikulum yang berlaku adalah kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran dalam kurikulum menekankan model tematik integratif. Konsep pembelajaran kurikulum tersebut dapat menjadikan siswa secara aktif menyeleksi, menyaring, memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterimanya, dan membuat pembelajaran bermakna (Rusman, 2011:254). Untuk itu pada kurikulum 2013 guru diuntut memiliki keterampilan kognitif, otonom, kolaborasi dan fleksibilitas, dan inovasi, dan pengajaran fleksibel (Derya, 2017:107). Dengan perubahan sistem kurikulum guru harus pandai memilih dan menerapkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Untuk membuat suasana belajar yang inovatif diperlukan adanya sarana dan prasarana pendukung seperti media pembelajaran.

Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu alat bantu yang dapat penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Selain itu media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas (Wena, 2009). Dengan adanya media pembelajaran dapat akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Sudjana 2005:2). Selain itu penciptaan media dapat menarik siswa agar senang belajar yaitu melalui kegiatan belajar sambil bermain (Hariyanto 2009:61, Hujair, 2013:7). Kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan dengan pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran (Prasetyono 2008:61).

Kenyataan yang ada di lapangan sekolah belum banyak mengembangkan media karena beberapa faktor seperti minimnya anggaran sekolah dalam menunjang terciptanya media, keterbatasan waktu yang dimiliki seorang guru dan pemahaman guru tentang perkembangan media pembelajaran yang masih minim (Purwono:2014:129, Kistantari, 2014:460). Keadaan tersebut membuat kurang meratanya ketersediaan media pembelajaran

sebagai salah satu sumber belajar. Salah satu sekolah yang terkena permasalahan keterbatasan media pembelajaran yaitu MI Negeri 4 Sragen. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti proses pembelajaran yang dilakukan guru cenderung menggunakan metode ceramah yang didukung media pembelajaran sederhana seperti gambar, buku siswa serta lembar kerja siswa (LKS). Akibatnya, kegiatan pada proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru serta kurangnya motivasi siswa yang membuat kelas pasif dan pembelajaran monoton. Selain itu pembelajaran Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengintegrasikan beberapa muatan pembelajaran ke dalam satu tema pembelajaran. Model integrasi ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan tema yang akan diajarkan kepada siswa, sehingga guru lebih sering menggunakan buku tematik dalam proses pembelajaran tanpa adanya inovasi belajar di dalam kelas. Keadaan pembelajaran tersebut jika dilakukan terus menerus tanpa adanya inovasi maka akan berdampak pada hasil belajar siswa (Saputra,2017:50, Shu,2000).

Dengan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media salah satu media yang dapat diterapkan dengan belajar sambil bermain seperti media monopoli audio visual. Media monopoli audio visual merupakan media yang menginovasi permainan monopoli yang ada pada umumnya dengan berbentuk *pentagon*. Media yang dikembangkan dikemas kedalam permainan edukatif untuk pembelajaran tematik yang memuat muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn, Bahasa Indonesia, IPA, dan Matematika. Muatan tersebut diungkapkan secara tersirat melalui serangkaian permainan yang akan dimainkan oleh siswa. Pengembangan media monopoli berbasis audio visual di harapkan dapat membantu siswa dalam mengenal keberagaman budaya bangsa Indonesia, mengetasi keterbataasan media, metode pembelajaran yang monoton serta menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penjabaran di atas dan permasalahan media yang ada di lapangan, maka pengembangan media penting untuk dilakukan dalam memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar. Sesuai masalah yang telah diidentifikasi, penelitian yang dilaksanakan tentang ” PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUDIO VISUAL PADA SUB TEMA

KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU “ yang sangat berkontribusi dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau RnD (research and development) yang dikembangkan oleh Borg & Gall (Sugiyono 2013:35). Dalam penelitian pengembangan terdapat 10 tahap antara lain : *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, operasional product revision, main field testing, operasional product revision, final product revision, dissemination and implementation*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan sehingga tahap yang dilakukan sampai tahap uji coba awal. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan terdapat beberapa tahapan antara lain : (a) Validasi produk oleh ahli media, ahli materi, ahli rencana pelaksanaan pembelajaran dan guru SD (b) uji coba lapangan, angket respon siswa. Penelitian dilaksanakan di MI Negeri 4 Sragen kelas IV yang berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini berupa (a) wawancara, (b) angket dan (c) observasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa di lapangan. Angket digunakan untuk memvalidasi media, mengetahui respon siswa terhadap media dikembangkan. Observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini untuk mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala ajuan rumus konversi data yang dikemukakan oleh (Widoyoko, 2010:238). Untuk mengetahui kelayakan media monopoli berbasis audio visual baik dari segi ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru MI) dan angket respon. Berikut tabel konversi data kualitatif-kuantitatif skala 5 yang dikemukakan oleh Eko Putro Widyoko.

Tabel 1. Konversi skor kuantitatif menjadi nilai kualitatif dengan skala lima

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat Baik	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	$X > 4,08$
4	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	$3,36 < X \leq 4,08$
3	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sb_i$	$2,64 < X \leq 3,36$
2	Kurang	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	$1,92 < X \leq 2,64$
1	Sangat Kurang	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sb_i$	$X \leq 1,92$

Ketentuan

$$\text{Rerata ideal } (\overline{X}_i) = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$\text{Simpangan baku ideal } (Sb_i) = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$\mathbf{X} = \text{Skor Empiris}$$

Media dikatakan layak jika skor penilaian yang diperoleh minimal masuk dalam kriteria baik (skor > 3,36)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media monopoli berbasis audio visual dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilaksanakan melalui studi pustaka dan studi lapangan. Untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang dialami guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran serta siswa kelas IV MI Negeri Sragen untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara dilaksanakan pada proses pembelajaran dan wawancara dilaksanakan kepada guru kelas untuk mengetahui kebutuhan guru saat mengajar. Berdasarkan analisis yang dilakukan proses pembelajaran yang terjadi di kelas menggunakan model *teacher center*, bukan *student center*. Metode ceramah dan penugasaan melalui latihan soal yang ada pada lembar kerja siswa (LKS) menjadi kegiatan pembelajaran yang selalu digunakan guru, hal tersebut tidak sesuai dengan perkembangan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan model *student center*. Selain itu, metode ceramah dan penugasan yang diterapkan dikelas membuat siswa cepat merasa jenuh saat pembelajaran. selain itu banyaknya materi yang harus dipelajari namun metode yang diterapkan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa akan membuat siswa sulit memahami penjelasan materi. Salah satu materi yang dirasa siswa sulit di pelajari adalah tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Luasnya wilayah Indonesia dan setiap daerah memiliki ciri khas keragaman budaya sendiri memahami membuat siswa sulit memahami materi tersebut.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan faktor penyebab siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran dikarenakan pembelajarannya yang bersifat monoton didalam kelas, tidak adanya media yang menyenangkan untuk siswa yang mampu menumbuhkan motivasi belajar membuat siswa cepat merasa jenuh dalam belajar. Oleh karena itu perlu adanya variasi dan inovasi suasana pembelajaran agar hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu bentuk inovasi yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan belajar sambil bermain (Prasetyono 2008:61, Manos :2005:60). Karakter siswa sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain dengan menciptakan model pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda serta dapat menerapkan model *student center*. Keberhasilan guru dalam menunjang keberhasilan siswa memperhatikan prinsip pembelajaran antara lain : (a) penggunaan metode mengajar bervariasi, (b) merencanakan dan Memilih bahan yang menarik perhatian siswa, (c) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (d) menyediakan sarana belajar sesuai dengan perkembangan siswa (Sagala, 2012:153).

Berdasarkan prinsip tersebut guru perlu menggunakan media tepat dan sesuai pembelajaran yang untuk mencapai tujuan belajar, karena media merupakan alat bantu yang bermanfaat untuk menyampaikan pesan kepada penerima (Fathurrohman,2010:65; Arsyad,2011:3). Selain itu pengembangan media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang ada pada proses pembelajaran yang efektif, efisien dan bergambar. Namun keadaan yang ada dilapangan tidak adanya media membuat sistem pembelajaran yang kurang sesuai dengan kurikulum 2013 serta membuat pembelajaran yang di ikuti siswa terasa monoton. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsa untuk menunjang sarana belajar siswa. Serta sebagai inovasi pembelajaran agar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah tetapi dapat menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif untuk siswa yang dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan siswa dan dapat menciptakan suasana belajar sambil bermain sesuai karakter siswa sekolah dasar. Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti :

Tabel 2. Hasil Wawancara Guru

Pertanyaan	Jawaban
Apakah dalam proses pembelajaran, dengan kurikulum 2013 ibu mengalami kendala ?	Iya terkadang mengalami kendala, yaitu minimnya materi yang ada pada buku, Penjelasan materi kepada siswa, karena materi yang berbentuk tema sedangkan ujian akhir semester yang masih berbentuk mapel jadi menambah materi ditambah dengan karakter siswa yang beragam jadi harus tepat dalam memilih metode dan strategi, sulitnya pemilihan media untuk pembelajaran tematik dan terbatasnya sumber belajar yang ada di sekolah
Bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang proses pelaksanaan pembelajaran ?	Untuk sarana prasana khususnya media pembelajaran masih kurang. Disekolah hanya terdapat beberapa lcd dan tidak ada media pembelajaran yang tahan lama sehingga hanya dapat dimanfaatkan beberapa kali dan tidak efisien dan efektif. Sehingga penggunaan media tidak bisa dilaksanakan setiap hari karena terbatasnya media yang ada disekolah.

Tabel 3. Hasil Wawancara Siswa

Pertanyaan	Jawaban
Apakah saat belajar tematik ibu guru membawa alat bantu media pembelajaran ?	Ibu guru selalu menggunakan buku tema dan LKS, ibu guru menjelaskan materi di depan kelas setelah selesai nanti diberikan pertanyaan dan nanti mengerjakan LKS kami bosan dengan proses pembelajaran tersebut. Selain itu tidak ada sehingga dalam belajar kami merasa cepat bosan
Di Kelas IV, adakah materi yang sulit dipelajari ?	Ada, materi yang sulit dipelajari materi tentang budaya, ibu guru juga menjelaskan hanya sesuai yang ada di buku siswa dan sulit untuk dipahami .

Setelah mengetahui analisis kebutuhan yang ada di lapangan sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang tergambar pada tabel diatas selanjutnya tahap pengembangan draf produk media . Untuk menciptakan media monopoli berbasis audio visual, diperlukan menentukan materi yang sesuai dengan kebutuhan yang ada, kemudian pengumpulan materi

yang dibutuhkan untuk media , serta pembuatan desain produk. Dalam desain dimulai dengan pengembangan desain papan monopoli, untuk pengembangan papan monopoli berbasis audio visual papan berbeda dengan monopoli yang ada pada umumnya yaitu dengan bentuk segi lima. Petak yang ada pada papan monopoli terdiri dari 34 petak yang berisikan nama-nama provinsi yang ada di Indonesia. Pion yang digunakan untuk permainan adalah pion yang berbentuk wayang memakai pakaian adat , kartu soal , kartu *reword* serta kartu *punishment* monopoli di desain dengan pemanfaatan teknologi *augmentet reality* , audio materi yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mendapatkan materi pengantar sebelum menggunakan media dan guru tidak harus menjelaskan secara lisan kepada siswa, serta peraturan permainan di desain dengan sederhana untuk menjelaskan langkah permainan dari media agar siswa dapat menggunakan media meskipun guru tidak ada di dalam kelas.



Gambar 1. Produk Media

Setelah desain pengembangan selesai maka media di rancang sesuai dengan desain yang di ciptakan seperti gambar 1. Media pembelajaran monopoli berbasis audio visual yang di kembangkan selesai di buat produknya maka media divalidasi oleh ahli. Pada tahap validasi produk dilakukan untuk memperoleh data kevalidan media dari aspek materi dan aspek media. Syarat aspek tersebut valid dengan memperoleh skor minimal $> 3,36$ maka dikatakan kategori baik dengan merubah data kuantitatif ke kualitatif ajuan rumus konversi data yang dikemukakan oleh (Widoyoko, 2010:238). Jika komponen telah mencapai kategori baik, dapat disimpulkan bahwa komponen dinyatakan layak digunakan. Pengembangan media divalidasi oleh ahli materi

dan ahli media yang sesuai dengan keahlian masing-masing. Validasi dilaksanakan sesuai dengan kriteria dan penilai aspek media pembelajaran yang sudah ditentukan. Hasil validasi media monopoli berbasis audio visual ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil validasi ahli

No	Validator	Skor	Kriteria
1	Ahli Materi	4,6	Sangat baik
2	Ahli Media	4,2	Sangat baik

Hasil validasi media pembelajaran berbasis monopoli berbasis audio visual pada tabel 4. Menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh skor 4,6 yang menunjukkan kriteria sangat baik, penilaian ahli media menunjukkan skor 4,2 data kuantitatif tersebut dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga media monopoli audio visual yang dikembangkan layak digunakan sebagai media tematik pada subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV dan dapat di uji cobakan pada siswa.

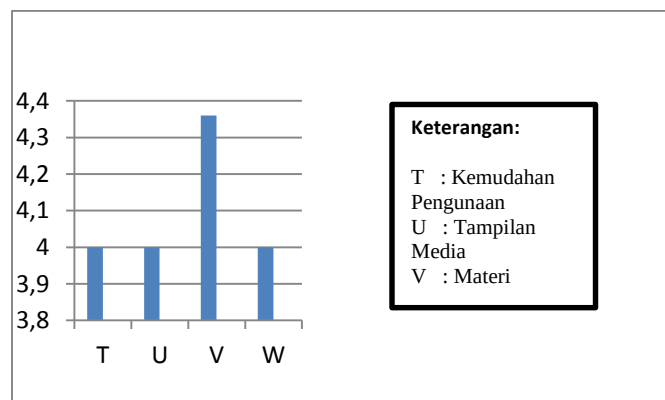
Pada tahap uji coba dilakukan kepada 25 siswa kelas IV MI Negeri 4 Sragen. Data yang diperoleh berupa angket respon siswa terhadap media yang di kembangkan dan hasil penilai ahli praktisi saat siswa menggunakan media yang dikembangkan. Teknis uji coba yang dilaksanakan sebagai berikut (1) Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara menggunakan media monopoli berbasis audio visual subtema keberagaman budaya bangsaku, (2) Siswa menggunakan Media Monopoli Berbasis Audio Visual Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku saat pembelajaran selama 70 menit. (3) Setelah selesai menggunakan menggunakan Media Monopoli Berbasis Audio Visual Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, siswa mengisi angket tentang Media Monopoli .Data hasil respon siswa terhadap penggunaan media monopoli berbasis audio visual tabel 5

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Rata-Rata	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan Bagi Siswa	121	4,84	Sangat baik
2	Tampilan Media	241	4,82	Sangat baik
3	Bahasa & Tulisan	119	4,76	Sangat baik
4	Kemanfaat bagi pengguna	585	4,68	Sangat baik
5	Ketertarikan siswa terhadap media	114	4,56	Sangat baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan adanya media pembelajaran tersebut Hasil positif dari angket yang menunjukkan skor $>4,2$ yang menunjukkan indikator-indikator yang ada pada media sangat baik. Selain hasil data kuantitatif, terdapat penilaian kualitatif yang berasal dari komentar-komentar siswa, dimana saat menjawab soal-soal yang ada dalam permainan tersebut siswa sangat antusias. Selain itu, adanya *reward* saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan membuat siswa bersemangat untuk menyelesaikannya. Pemberian kepada siswa bertujuan sebagai simbol penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan adanya penghargaan tersebut anak akan lebih bersemangat lagi dan lebih percaya diri (Budiningsih, 2003).

Dalam uji coba terbatas juga dinilai oleh ahli ahli praktisi untuk mengetahui hasil implementasi dari media yang di kembangkan Dan berikut hasil penilaian ahli praktisi saat implentasi penggunaan media.



Gambar 2. Diagram penilaian ahli praktisi

Penilaian ahli praktisi saat implentasi media sesuai dengan indikator dan kriteria memperoleh rata-rata 4,4. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif menunjukkan bahwa media monopoli berbasis audio visual subtema keberagaman budaya bangsaku menunjukkan krikteria sangat baik .

Secara umum, pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada sub tema keberagaman budaya bangsaku yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan melalui proses validasi ahli media, ahli materi, ahli praktisi dan siswa Kelas IV MI Negeri 4 Sragen sebagai subjek uji coba terbatas menunjukkan bahwa media monopoli berbasis audio visual yang dikembangkan dinyatakan “Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik yang bertema “Keberagaman Budaya Bangsaku”

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media monopoli berbasis audi visual dengan model tahapan Bord & Gall sampai uji terbatas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan di MI Negeri 4 Sragen membutuhkan sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran seperti media. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku yang layak digunakan untuk siswa kelas IV MI Negeri 4 Sragen. Hal tersebut sesuai dengan hasil angket dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi serta angket siswa. Hasil validasi materi mendapatkan skor rata-rata 4,6 validasi media mendapatkan skor rata-rata 4,2, validai melalui angket siswa menunjukkan skor rata-rata 4,72 , validasi proses pembelajaran oleh praktisi menuntukkan skor rata-rata 4,2 dan angket respon siswa menunjukkan skor. Sesuai hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif menurut tabel konversi widyoko hasil validasi menunjukkan kriteria sangat baik dan media layak digunakan untuk menunjang pembelajaran proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. 2014. "Interaksi Pada Pendekatan Saintifik (Kajian Teori Scaffolding)". *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa* .307–318.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Derya Orhan Göksün, A. A. K. 2017. T Ski he Relationship Between Pre-Service Teachers’ Use of 21st Century Learner Skills and 21st Century Teacher Ils. *Education and Science*. Vol

42(190), 107–131.'

Dwi Siswoyo, dkk. 2011. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. Karakter Dalam Prespektif Islam. *Journal of Social Community*. Vol 1 No 1, hal 198-207

Hariyanto, A. 2009. *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press.

Higgins, S. 2014. *Critical thinking for 21 st -century education : A cyber-tooth curriculum ?*. *Durham University* Vol 559–574

Kristianti Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Menyosong Kurikulum 2013. *Journal Undiksha*. Vol 3 No 2, hal 460-270

Manos K, Katsionis G, Virvou M . 2005 . “Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectivinnes”, *Journal Educational Technology and Society*, pp 54-65

Nichols, Jennifer. (2013). ”4 Essential Rules of 21st Century Learning”. *Journal Teachthought We Grow Teacher*. 4

Purwono. 2014. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 2, No 2, hal 127.

Prasetyono, D. S. 2008. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.

Rusman, C. F. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada..

Sadirman (2007). Pendekatan Pembelajaran Matematika dengan Komunikasi Matematika. Bandung: CV Media Utama

Saputra. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Dengan Menggunakan Audio Visual Siswa Kelas VII II SMPN 1 Tiro Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Jurnal Sidik Sasat*. Vol 6 No 1, 49- 63

Sudjana, N. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensin.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Shu, L. (2000). *Influence of Audio-Visual Presentations On Learning Abstract Concepts*. *Internasional Journal of Instructional Media* .Vol 27 (2)

Widoyoko, E. P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran* .Yogyakarta: Pustaka belajar.

Wena, L.A. 2009. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA SMP Berbasis Kooperatif Tipe STAD Pada Tema Fotosintesis di SMP Giki-3". Surabaya: UNESA. *E-Jurnal* <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/artic le/download/222/158>. 3 Maret 2019.