

Pengembangan Media Moraku pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Tety Nur Cholifah*, Maliatul Wahidah

Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia

*Corresponding Author: tetynurcholifah@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to develop learning media in the form of Moraku media (Monopoly on the Diversity of my Country) which was modified and adapted to the theme of the beauty of diversity in my country, and the development of Moraku media to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students. The type of research used is Research and Development (R&D). According to Sugiono, there are 10 development steps. Data collection uses interviews, questionnaires, written tests, and documentation. The results showed that Moraku's media was feasible to be used as a learning medium and could improve student learning outcomes, this could be proven by looking at the validation results from experts by obtaining a very valid/very feasible category for testing. In the small group product trial, it showed an increase in learning outcomes by 60% on an average of 66 pretest and 86 posttest. Meanwhile, in the large group trial, there was an increase in learning outcomes of 73% with an average of 57 pretest and 88 posttest. Based on the description above it can be concluded that the Moraku media in integrated thematic learning the theme of the beauty of diversity in my country to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students is worthy of being used as a learning medium in improving learning outcomes.

Keywords: Moraku Media; Learning Outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan tema indahnya keragaman dinegeriku, pengembangan media Moraku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menurut Sugiono terdapat 10 langkah-langkah pengembangan. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes tulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Moraku layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil validasi dari para ahli dengan memperoleh kategori sangat valid/sangat layak di uji cobakan. Pada uji coba produk kelompok kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 60% pada rata-rata pretest 66 dan posttest 86. Sedangkan pada uji coba pemakaian kelompok besar mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 73% dengan rata-rata pretest 57 dan posttest 88. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahnya keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media Moraku; Hasil Belajar

Article History:

Received 2022-04-02

Revised 2022-06-10

Accepted 2022-06-18

DOI:

10.31949/educatio.v8i2.2302

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 berbasis kompetensi yang diterapkan di Indonesia dirancang untuk menekankan perkembangan kompetensi dari ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sejalan dengan (Majid, 2014) orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman

bermakna kepada murid (Widyaningrum, 2012; Majid, 2014). Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Jenjang sekolah dasar dalam proses pencapaian pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya mengintegrasikan kompetensi dari mata pelajaran kedalam tema yang telah ditetapkan.

Pembelajaran tematik pada hakikatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip holistik dan otentik (Hakim, 2014; Saputra, 2009). Oleh karena itu dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana. Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang sifatnya didesain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*). Pembelajaran juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak (Majid, 2014). Selain itu media pembelajaran dapat menjadi salah satu sumber dalam penyampaian materi pembelajaran yang sulit di jelaskan secara verbal.

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, 2018a). Sedangkan menurut Sanaky dalam (Suryani et al, 2018) mendefinisikan bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk menciptakan proses interaksi belajar mengajar lebih efektif (Supriono, 2018). Dele dalam (Zainiyati, 2017) mengatakan bahwa pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman, karena dalam proses pembelajaran melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Desmita, 2014). Berdasarkan hal tersebut interaksi siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa lebih bermakna.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri 02 Gondowangi Wagir Malang pada tanggal 26 Oktober 2020, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku hanya berupa media gambar yang di print. Pembelajaran juga masih bertitik fokus pada buku tematik dan LKS. Sedangkan kelemahan dari buku tematik yaitu materi yang dipaparkan kurang luas, selain itu ditambah dengan LKS yang cenderung presentasi satu arah dan digunakan dengan pasif tanpa pemahaman yang memadai. Sedangkan hasil wawancara awal terhadap siswa kelas IV SD Negeri 02 Gondowangi Wagir Malang pada tanggal 27 Oktober 2020 memperoleh data bahwa peserta didik kesulitan memahami materi dalam proses pembelajaran yang hanya memperhatikan gambar. Kegiatan pembelajaran hanya bertitik fokus pada guru, siswa hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran selama proses pembelajaran. Peneliti mendapat data bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Peneliti menemukan beberapa peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM yang diambil dari rekapan guru, dari 22 siswa terdapat 55% siswa yang memenuhi KKM, sedangkan yang belum memenuhi KKM ada 45% pada nilai PTS semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

Hasil dari wawancara awal dengan wali kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 02 Gondowangi Wagir Malang menunjukkan bahwa masalah utama yang harus diperhatikan adalah keterbatasan dan kurang bervariasinya media yang digunakan. Keterbatasan media yang digunakan tersebut berpengaruh pada menurunnya hasil belajar siswa jauh dari yang telah diharapkan. Selain itu, dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan perlu memperhatikan faktor belajar salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat melatih siswa lebih interaktif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih banyak dengan cara yang baru. Salah satunya menggunakan media berbasis permainan, mengingat pentingnya materi pada subtema 2 yang memperkenalkan kepada siswa tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari

rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah yang terikat persatuan dan kesatuan. Subtema ini menjadi salah satu pembelajaran yang penting sebagai upaya memperkenalkan kebudayaan di Indonesia sebagai kekayaan yang tidak ternilai.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media berbasis permainan berupa media Moraku (monopoli keberagaman negeriku). Media monopoli merupakan media permainan 2 dimensi yang menjadi salah satu permainan yang tidak asing bagi anak sekolah dasar dan relatif digemari sehingga mudah dalam memainkannya. Hal ini dijelaskan oleh (Rifa, 2012b) monopoli adalah permainan 2 dimensi yang ditunjukkan agar pemain dapat mengetahui nama negara di dunia atau nama kota di Indonesia. Media monopoli yang dikembangkan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan konsep subtema 2 keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah yang terikat persatuan dan kesatuan.

Penelitian sebelumnya yang terkait pengembangan media permainan telah banyak dilakukan, diantaranya oleh Ashari (2017) yang menunjukkan bahwa media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh para ahli memenuhi kriteria sangat layak dan pada penggunaan media monopoli *game* efektif digunakan pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Kasanah et al. (2019) menunjukkan Media Monopoly Smart Games (MSG) mendapat presentase 96,5% “Layak” digunakan di lapangan dan memperoleh rata-rata 92,9% “Praktis” digunakan saat kegiatan belajar mengajar. Penelitian Maryani & Sumiar (2018) menunjukkan Media pembelajaran IPA monopoli yang dikembangkan sangat layak, dan layak untuk digunakan atau diterapkan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa kelas IV SD. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda & Annisa (2020) menunjukkan Media pembelajaran berupa monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku pada siswa kelas IV SD Negeri 104204 Sambirejo Timur yang telah diujikan melalui angket validasi media dan materi bahwa penilaian dari ahli media dan ahli materi pada tahap I mendapatkan kategori layak, dengan nilai Uji coba lapangan awal dengan rata-rata skor 85%. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, diharapkan media Moraku yang dikembangkan peneliti dapat memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan hasil belajar, dan dapat melatih siswa untuk lebih menghargai keragaman budaya yang telah ada.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahnya keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dan untuk mengetahui apakah media Moraku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu tema indahnya keragaman di negeriku. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu menambah pengetahuan bahwa media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) dan hasil belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Di samping itu, penelitian ini diharapkan juga dapat memberi pengetahuan dan pengalaman tentang prosedur pengembangan media Moraku untuk siswa kelas IV SD serta dapat menjadi bekal peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall (1983) penelitian dan pengembangan adalah “*Educational Research and Development (RnD) is a process used to develop and validate educational products*”. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) yaitu sebuah media permainan 2 dimensi yang dilengkapi dengan 34 petak provinsi yang ada di Indonesia. Media ini berisi tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik daerah yang terikat persatuan dan kesatuan. Media Moraku memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengenal keberagaman budaya di Indonesia.

Langkah-langkah dalam penelitian R&D yang digunakan menggunakan model Borg & Gall seperti yang dikutip oleh (Sugiyono, 2017) mengemukakan langkah-langkah terdiri dari 10 tahapang yaitu sebagai berikut 1) Identifikasi Masalah, 2) Pengumpulan Informasi, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5)

Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk Akhir, 10) Produksi Masal. Berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk, peneliti mengambil sembilan langkah. Hal tersebut dikarenakan penelitian dilakukan untuk satu sekolah disertai dengan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Hal tersebut sebagai penghambat dalam melakukan produk massal.

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data mengenai proses pengembangan produk moraku yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media berupa penilaian, tanggapan, kritik, saran perbaikan. Sedangkan Data kuantitatif adalah data pokok dalam penelitian berupa data penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari hasil penskoran melalui angket dan validasi penilaian para ahli, hasil tes (*pretest* dan *posttest*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara wawancara, angket, tes tulis, dan dokumentasi. Guna untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi dengan memberikan angket kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. subjek uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba produk kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa kelas IV dan uji coba pemakaian kelompok besar yang terdiri dari seluruh siswa kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir yang berjumlah 22 siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan rumus *one group pretest-posttest design* menurut (Sugiyono, 2017). Hasil belajar diukur dan dinyatakan tuntas apabila dapat meningkatkan hasil belajar dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor telah mencapai nilai ≥ 75 . Masing-masing perolehan hasil tes mencapai skor minimal 60-79% dengan kriteria baik/tuntas. Berikut rumus yang digunakan dalam perhitungan skor secara klasikal. $\bar{X} = \frac{\sum xi}{N}$ (Arikunto 2010) Keterangan: \bar{X} =Rata-rata hitung $\sum xi$ = Jumlah skor yang diperoleh siswa N = Banyak siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan 9 tahapan pengembangan produk. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media Moraku pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Berikut 9 tahapan yaitu Identifikasi Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, dan Revisi Produk Akhir.

Tahap identifikasi masalah dari pengamatan lapangan diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada tema 7 juga masih berpusat pada buku tematik dan LKS. Sedangkan hasil dari angket yang di berikan kepada siswa, siswa kesulitan memahami materi dalam proses pembelajaran yang hanya memperhatikan gambar. Tahap pengumpulan informasi melalui wawancara dan pengisian angket pada guru dan siswa kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir. Tahap desain produk yaitu mengembangkan produk media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) dilengkapi buku pedoman penggunaan media dengan ukuran B5 dimana dalam buku pedoman terdapat KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan media, dan soal latihan. Langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media Moraku yaitu memotong triplek dengan ukuran 41cm x 41 cm, memperhalus bagian triplek menggunakan amplas, mencetak stiker sesuai desain yang telah dibuat, menempelkan stiker dengan rapi pada triplek, menggantung seluruh bahan yang dibutuhkan media moraku seperti kartu materi dan kartu soal.

Tahap validasi yaitu validasi ahli media dilakukan oleh 2 dosen PGSD Unira Malang, data penelitian menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5. Skor yang diperoleh dari validasi ahli media 1 memperoleh 95% dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi. Sedangkan validasi ahli media 2 memperoleh 98% dikategorikan sangat valid dan sangat layak sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Validasi ahli materi dilakukan oleh wali kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir, data penelitian oleh ahli materi menggunakan skala *Likert* dengan skala 1 sampai 5. Skor yang diperoleh 100% dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan dalam penelitian tanpa revisi.

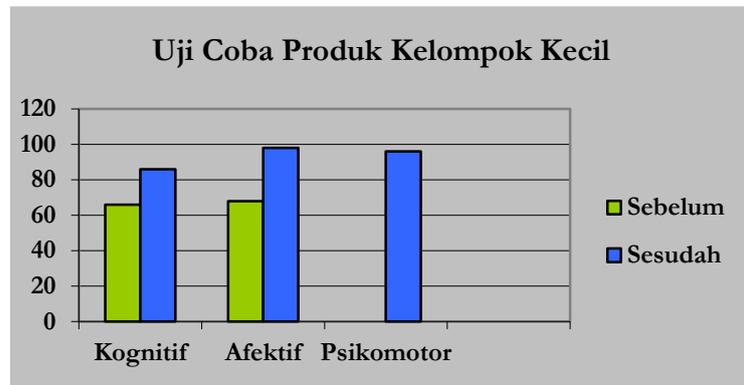
Tahap uji coba produk dibedakan menjadi 2 yaitu uji coba produk (kelompok kecil) dan uji coba pemakaian (kelompok besar). Uji coba dilakukan pada 5 siswa, diambil dengan melihat tingkat pengetahuan siswa dari yang tinggi, sedang sampai rendah. Penilaian menggunakan 3 ranah yaitu aspek kognitif berupa tes

tulis, afektif berupa angket, dan psikomotor berupa unjuk kerja siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Uji Coba Produk Kelompok Kecil

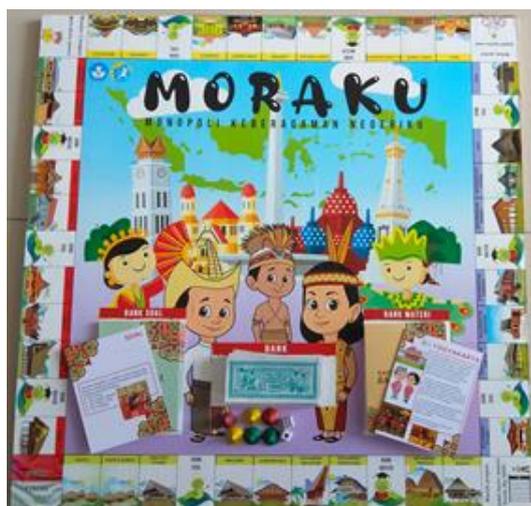
Penilaian	Kognitif		Afektif		Psikomotor
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
Rata-Rata	66	86	68	98	4.8
Ketuntasan	40%	100%	40%	100%	96%
	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tuntas
Peningkatan	60%		60%		

Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotor pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar. 1 Diagram Hasil Penelitian Kelompok Kecil

Tahap revisi produk berdasarkan hasil validasi dari para ahli terdapat beberapa saran dan komentar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, hasil perbaikan sebagai berikut. Revisi dilakukan berdasarkan saran, komentar, dan hasil validasi para ahli. Hasil perbaikan dari ahli media yaitu mencantumkan nama pembuat produk pada buku petunjuk penggunaan media dan untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran harus di implementasikan terlebih dahulu. Berikut tampilan media Moraku.



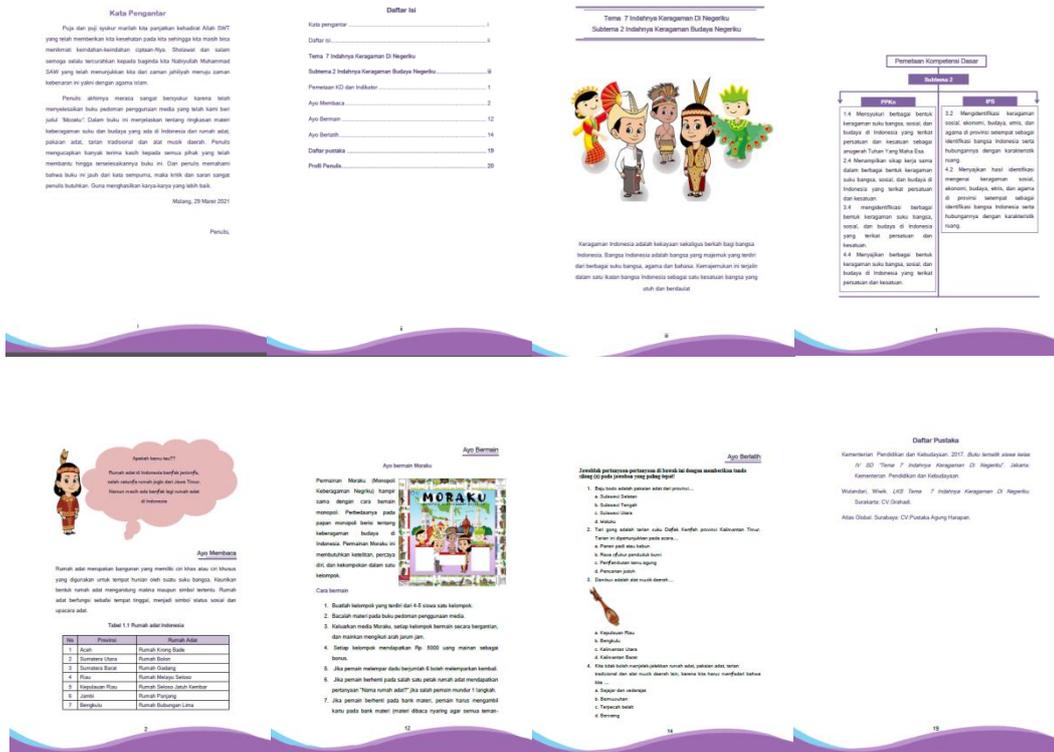
Gambar. 2 Media Moraku

Menurut ahli media, media Moraku dapat diimplementasikan tanpa revisi mengenai komposisi warna, keseimbangan, ketepatan huruf, penggunaan gambar dan efisiensi media sudah sangat baik dan sesuai karakteristik siswa SD. Hasil revisi dari ahli materi yaitu media Moraku memberikan respon yang baik

terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, mengenai materi, KD, indikator, tujuan, dan kebermaknaan media pembelajaran sudah sesuai tanpa melakukan revisi. Untuk perbaikannya peneliti sebaiknya mencantumkan nama pembuat produk pada buku petunjuk penggunaan media, perbaikan diberikan oleh ahli media. Berikut tampilan buku petunjuk penggunaan media dan isi buku pada Gambar 3 dan 4.



Gambar. 3 Sebelum dan Sesudah Revisi



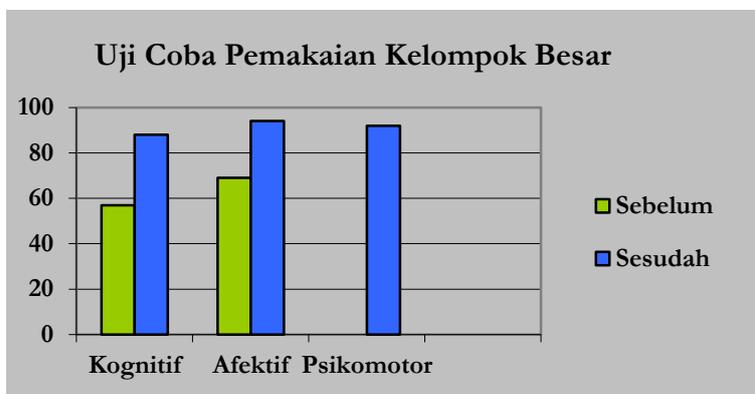
Gambar. 4 Isi buku petunjuk penggunaan

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar

Penilaian	Kognitif		Afektif		Psikomotor
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
Rata-Rata	57	88	69	94	4.6
Ketuntasan	27%	100%	27%	100%	92%
	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tuntas
Peningkatan	73%		73%		

Tahap Uji coba pemakaian dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir dengan jumlah siswa 22 siswa. Penilaian menggunakan 3 ranah yaitu aspek kognitif berupa tes tulis, afektif berupa angket, dan psikomotor berupa unjuk kerja siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotor pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar. 5. Diagram Hasil Penelitian Kelompok Besar

Hasil akhir pengembangan media Moraku pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD, berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir sebelum penggunaan media Moraku, media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang bervariasi membuat siswa sulit memahami materi yang diberikan guru. Siswa sulit memahami materi yang hanya memperhatikan gambar. Pembelajaran yang masih bertitik fokus pada guru, buku tematik dan LKS.

Mengingat pentingnya materi pada subtema 2 yang memperkenalkan tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran pada subtema ini menjadi salah satu upaya memperkenalkan kebudayaan Indonesia sebagai kekayaan yang tidak ternilai. Kesulitan yang dialami siswa berakibat pada hasil belajar yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menurut (Anni, C, T. 2012) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Alternatif pemecahan masalah yang digunakan peneliti yaitu dengan mengembangkan media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku).

Media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) merupakan media permainan 2 dimensi yang dilengkapi dengan 34 petak provinsi yang ada di Indonesia yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh (Desmita, 2014) bahwa anak usia sekolah memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, anak-anak lebih suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Setelah penggunaan media Moraku, siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada seluruh aspek domain mulai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor selain itu siswa cenderung lebih aktif dan lebih fokus selama proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak. Media yang dikembangkan di kategori layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi, uji coba produk, dan uji coba pemakaian.

Pada penelitian ini hasil produk akhir pengembangan media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahnnya keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir Malang sebelum penggunaan media Moraku, media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang bervariasi membuat siswa sulit memahami materi yang diberikan guru. Siswa sulit memahami materi yang hanya memperhatikan gambar. Pembelajaran yang masih bertitik fokus pada guru, buku tematik dan LKS.

Kelemahan buku tematik yaitu materi yang dipaparkan kurang luas, ditambah LKS yang cenderung presentasi satu arah. Selaras dengan (Suryani, N, 2018b) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Mengingat pentingnya materi pada subtema 2 yang memperkenalkan tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran pada subtema ini menjadi salah satu upaya memperkenalkan kebudayaan Indonesia sebagai kekayaan yang tidak ternilai. Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran berakibat pada hasil belajar yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menurut (Rifa, 2012a) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup semua aspek mulai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses belajar. Namun berdasarkan data yang diambil dari rekapan guru pada nilai PTS semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dari 22 siswa terdapat 55% siswa yang memenuhi KKM, sedangkan 45% belum memenuhi KKM. Alternatif pemecahan masalah yang digunakan peneliti yaitu dengan mengembangkan media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku).

Menurut (Rifa, 2012a) monopoli adalah permainan yang ditunjukkan agar pemain dapat mengetahui nama negara di dunia atau nama kota di Indonesia. Media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) merupakan media permainan 2 dimensi yang dilengkapi dengan 34 petak provinsi yang ada di Indonesia. Media ini juga dilengkapi dengan berbagai kartu materi dan kartu soal. Kartu materi dan kartu soal diantaranya berisi tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik daerah yang terikat persatuan dan kesatuan. yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh (Desmita, 2014) bahwa anak usia sekolah memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, anak-anak lebih suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

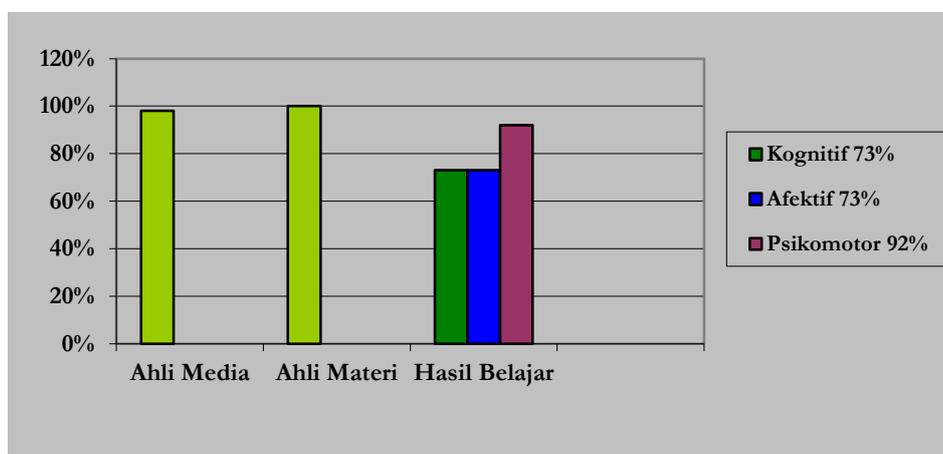
Setelah penggunaan media Moraku, siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada seluruh aspek domain mulai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor selain itu siswa cenderung lebih aktif dan lebih fokus selama proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak. Media yang dikembangkan di kategori layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi, uji coba produk, dan uji coba pemakaian. Hal ini dibuktikan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, angket siswa dan observasi yang telah dilakukan.

Berikut aspek pendukung yang menyatakan kelayakan media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) Ahli media dilakukan oleh dua ahli, setiap ahli media melakukan validasi sebanyak 1 kali, hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan menjadi suatu produk yang berkualitas. Dalam lembar validasi ahli media terdapat 18 butir pertanyaan hasil validasi ahli media 1 diketahui jumlah skor sebesar 86 dengan presentase 95% dan rata-rata skor 4,7 dengan kategori "sangat baik dan sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi. Hasil validasi ahli media 2 diketahui jumlah skor sebesar 88 dengan presentase 98% dan rata-rata 4.8 dengan kategori "sangat baik dan sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Ahli materi dilakukan oleh wali kelas IV SDN 02 Gondowangi Wagir, validasi dilakukan sebanyak 1 kali. Dalam lembar validasi terdapat 14 butir pertanyaan, hasil validasi diperoleh jumlah skor 70 dengan presentase 100% dan rata-rata skor 5 dengan kategori "sangat baik dan sangat layak" sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

Hasil belajar berdasarkan hasil uji coba produk kelompok kecil dan uji coba pemakaian kelompok besar dengan kegiatan belajar menggunakan media Moraku menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan (Pertiwi, 2019) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Berikut uraian hasil uji coba pada 3 aspek hasil belajar. Pada aspek kognitif siswa mengerjakan soal tes tulis dengan

jumlah soal 20 butir soal, tes tulis dilakukan 2 tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil uji coba produk kelompok kecil yang diujikan kepada 5 siswa, memperoleh data tahap *pretest* mendapatkan skor sebesar 330 dengan ketuntasan klasikal 40% kategori tidak tuntas, sedangkan tahap *posttest* mendapatkan skor sebesar 430 dengan ketuntasan klasikal 100% kategori tuntas. Selanjutnya hasil uji coba pemakaian kelompok besar yang diujikan kepada 22 siswa, memperoleh data tahap *pretest* mendapatkan skor sebesar 1260 dengan ketuntasan klasikal 27% kategori tidak tuntas, sedangkan tahap *posttest* mendapatkan skor sebesar 1945 dengan ketuntasan klasikal 100% kategori tuntas. Sebelum dan sesudah menggunakan media Moraku, terdapat peningkatan hasil belajar aspek kognitif. Dikarenakan siswa mendapatkan pengetahuan lebih banyak setelah menggunakan media. Selaras dengan (Pribadi, 2014) hasil belajar dalam aspek kognitif erat kaitannya dengan bertambahnya wawasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki seseorang. Seseorang akan memiliki pengetahuan yang lebih baik setelah menempuh pelatihan.

Aspek afektif siswa melakukan pengisian angket dengan 10 butir soal. Pengisian angket dilakukan 2 tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil uji coba produk kelompok kecil yang diujikan kepada 5 siswa, memperoleh data tahap *pretest* mendapatkan skor sebesar 340 dengan ketuntasan klasikal 40% kategori tidak tuntas, sedangkan tahap *posttest* mendapatkan skor sebesar 490 dengan ketuntasan klasikal 100% kategori tuntas. Sedangkan Hasil uji coba pemakaian kelompok besar yang diujikan kepada 22 siswa, memperoleh data tahap *pretest* mendapatkan skor sebesar 1530 dengan ketuntasan klasikal 27% kategori tidak tuntas, sedangkan tahap *posttest* mendapatkan skor sebesar 2080 dengan ketuntasan klasikal 100% kategori tuntas. Setelah menggunakan media Moraku siswa menunjukkan perilaku yang baik seperti menghargai pendapat orang lain dan mempengaruhi orang lain untuk lebih memperhatikan informasi. Selaras dengan (Pribadi, 2014) aspek afektif sebagai hasil belajar adalah bertambahnya apresiasi seseorang terhadap nilai atau norma yang diyakini kebenarannya. Aspek afektif berkaitan dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari.



Gambar 6. Diagram hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan hasil belajar siswa.

Aspek psikomotor siswa melakukan unjuk kerja berupa menempatkan gambar sesuai instruksi yang disajikan pada soal, siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok pada uji coba produk kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 2-3 siswa yang diujikan pada 5 siswa. sedangkan pada uji coba pemakaian kelompok besar siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang diujikan pada 22 siswa. Dalam mengerjakan, siswa dituntut untuk bekerjasama yang baik sebagai penilaian. Hasil uji coba produk kelompok kecil, memperoleh skor sebesar 24 dengan ketuntasan klasikal 96%. Selanjutnya hasil uji coba pemakaian kelompok besar, memperoleh skor sebesar 101 dengan ketuntasan klasikal 92%. Peningkatan hasil belajar psikomotor dilakukan melalui kegiatan siswa yang melibatkan fisik. Dalam implementasinya siswa lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media Moraku. Sejalan dengan (Pribadi, 2014) aspek psikomotor sebagai hasil belajar berhubungan dengan keterampilan dalam melakukan sesuatu tugas dan pekerjaan yang lebih baik dari pada sebelumnya.

Maka ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dinyatakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut gambar diagram hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Media Moraku valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui perbaikan sesuai saran dan komentar yang diberikan para ahli. Melihat dari hasil validasi ahli media sebesar 95% (ahli media 1) dan 98% (ahli media 2) sedangkan ahli materi sebesar 100%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Moraku (Monopoli keberagaman negeriku) dikatakan “valid dan sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Media Moraku yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dilihat dari hasil uji coba pemakaian kelompok besar kepada 22 siswa, pada aspek kognitif memperoleh skor 1945 dengan rata-rata 88 dan ketuntasan klasikal 100%. Untuk aspek afektif total skor 2080 dengan rata-rata 94 dan ketuntasan klasikal 100%. Sedangkan aspek psikomotor diperoleh skor sebesar 101 dengan rata-rata 4,6 dengan presentase 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, L. J., & Annisa, C. (2020). Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 104204 Sambirejo Timur Kab. Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(2), 131. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i2.18800>
- Anni, C, T. (2012). *Psikologi Belajar*. IKIP Semarang Press.
- Ashari, P. B. (2017). *Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Kecamatan Gunungpati*.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hakim, I. N. (2014). Pembelajaran tematik-integratif di SD/MI dalam kurikulum 2013. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 46-59.
- Kasanah, K. Fira, D. (2019). Pengembangan Media Monopoly Smart Games (Msg) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd. *Unikama*, 3(November), 149–157.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu* (2014th ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Maryani, I., & Sumiar, Z. (2018). Developing science monopoly on the force learning material for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>
- Pertiwi, D. I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery pada Mata Pelajaran IPA SDN 66 Kota Bengkulu. In *Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu*.
- Pribadi, A. B. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model Addie*. Kencana.
- Rifa, I. (2012a). *Koleksi Games Edukatif di Dalam Dan Luar Sekolah*. Flash Books.
- Rifa, I. (2012b). *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Flash Books.
- Saputra, T. A. (2009). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis pembelajaran Tematik. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Suryani, N, D. (2018a). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.

-
- Suryani, N, D. (2018b). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di MI/SD. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107-120.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Kencana.