



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS ETNOPELAGOGI
TEMA 8 SUBTEMA 1 DI KELAS V SD NEGERI 2 PLIKEN**

Hidayatul Ngilmiah¹, Aji Heru Muslim²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Purwokerto
hidayatungilmiah08@gmail.com

Abstract: *A teacher can create a learning process so that there is reciprocal interaction between teachers and students and become more effective and efficient by using learning media. One of the learning media innovations that are fun and educational for use in learning is the ethnopedagogy-based monopoly media. This study to develop learning media, test the feasibility of the media and find out the responses of teacher and students. This study uses the ADDIE model research and development (R & D) research method in Robert Maribe Branch (2009). The results of the validation of monopoly learning media products based on ethnopedagogy in this study obtained an average score of 86% including very valid criteria. The results of the teacher's and students' responses received a positive response with the acquisition of an average score of the teacher responses, which was 87% including very good criteria and the average score of student responses was 95% including very interesting criteria. Based on the analysis of validator questionnaires, teacher and student responses, the ethnopedagogy-based monopoly learning media on theme 8 sub-theme 1 has met the criteria for use in the classroom learning process.*

Keywords: *Learning Media, Ethnopedagogy-based Monopoly, Theme 8 Sub-theme 1.*

Abstrak: Seorang guru dapat menciptakan proses pembelajaran supaya terjadinya interaksi timbal balik antar guru dan siswa serta menjadi lebih lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang menyenangkan serta mengedukasi untuk digunakan dalam pembelajaran adalah media monopoli berbasis etnopedagogi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media, menguji kelayakan media serta mengetahui respon guru dan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R & D) model ADDIE dalam *Robert Maribe Branch* (2009). Hasil validasi produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada penelitian ini diperoleh skor dengan rata-rata yaitu 86% termasuk kriteria sangat valid. Hasil respon guru dan peserta didik mendapat respon positif dengan perolehan skor rata-rata respon guru yaitu 87% termasuk kriteria sangat baik dan skor rata-rata respon peserta didik yaitu 95% termasuk kriteria sangat menarik. Berdasarkan analisis dari angket validator, respon guru dan peserta didik, maka media pembelajaran monopoli berbasis

etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Monopoli berbasis Etnopedagogi, Tema 8 Subtema 1.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha, proses, pembelajaran, pemberian pengetahuan, keterampilan yang dilakukan dalam sebuah wadah guna untuk menggali, serta mengembangkan kemampuan manusia dari generasi satu ke generasi berikutnya dilakukan melalui sebuah pengajaran, serta pelatihan-pelatihan yang bisa didukung dengan menggunakan sebuah media maupun alat bantu disekitar kita. Pendidikan yang bermutu mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Akan tetapi mutu pendidikan masih dinilai rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kualifikasi pendidik, sarana dan prasarana yang belum memadai (Suryana, 2020). Pendidikan dalam proses pembelajaran lebih ditekankan untuk menggunakan alat-alat peraga berupa media supaya dalam proses pembelajaran tersebut berlangsung lebih bermakna. Pada Kurikulum 2013 siswa dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya dan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif. Namun pada kenyataannya pembelajaran saat ini masih tergolong monoton, karena guru hanya memberikan materi saja, guru lebih aktif dan peserta didik berperan pasif hanya sebagai penerima informasi disamping itu pembelajaran kurang didukung fasilitas seperti media pembelajaran dll. Beberapa kondisi teacher centered tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bersifat abstrak, tidak mendalam dan hanya bersifat sementara (Aji Heru Muslim, 2016). Dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru ini akan membuat siswa lebih aktif, komunikatif, interaktif, meningkatkan minat dan semangat sekaligus dapat menciptakan pembelajaran tidak cenderung membosankan.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu alat peraga serta dapat dijadikan sebagai alat komunikasi antar guru dan siswa untuk memudahkan interaksi timbal balik didalam sebuah proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang digunakan pada sebuah proses pembelajaran akan memperlancar interaksi antar guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Azhar Arsyad, 2010). Pada proses pembelajaran melalui media cenderung akan lebih menyenangkan bagi siswa sendiri apalagi ketika pembelajaran menggunakan media berupa permainan. Suasana yang menyenangkan dalam belajar akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan merupakan kunci keberhasilan dalam sebuah pembelajaran (Oktavianti & Wiyanto, 2014). Penggunaan media permainan oleh guru kepada siswa bisa digunakan sebagai salah satu alternative untuk memotivasi belajar siswa sekaligus pemahaman materi tersebut serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Motivasi belajar sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa (Ayatullah, Aji Heru Muslim, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 2 Pliken diperoleh bahwa media yang tersedia untuk pembelajaran masih sangat terbatas jumlahnya, adanya kendala keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya yang dialami ketika membuat sebuah media pembelajaran, media pembelajaran di SD Negeri 2 Pliken belum ada yang memunculkan nilai-nilai kearifan lokal atau etnopedagogi dalam proses pembelajarannya, media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 2 Pliken khususnya pada materi tema 8 ini pun belum tersedia. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang menyenangkan namun mengedukasi dan mencangkup unsur kearifan lokal atau etnopedagogi. Minimnya pengetahuan mengenai etnopedagogi pada peserta didik menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi penulis untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran berbasis etnopedagogi sebagai salah satu media yang dapat menambah pengetahuan siswa akan nilai-nilai kearifan lokal, budaya local atau yang biasa disebut dengan etnopedagogi. Etnopedagogi adalah sebuah pendidikan yang mana pegetahuannya terdapat nilai kearifan lokal yang diambil dari sumber inovasi, fakta, tradisi budaya dari masyarakat setempat (Insyiroh, 2020). Ki Hajar Dewantara pernah menerapkan proses pembelajaran yang dilakukan kepada anak dengan melakukan pendekatan budaya yang ada di lingkungan (Magta, 2013).

Media permainan monopoli ini pada umumnya pun disesuaikan dengan melihat kondisi dan keadaan siswa sekolah dasar yang kesehariannya masih suka bermain, maka dari itu diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajarannya, sekaligus bisa terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, dan siswa tidak merasakan bosan saat pembelajaran berlangsung. Media ini berfungsi untuk memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran, mendorong siswa berfikir kreatif, membangkitkan semangat belajar siswa, dan memudahkan siswa dalam menerima informasi dari penjelasan yang disampaikan oleh guru (Reffiane & Mazidati, 2016). Selain dapat meningkatkan keefektifan pada proses pembelajaran, dapat pula membuat pembelajaran lebih efektif, sekaligus menyenangkan, pembelajaran dengan penggunaan media permainan monopoli ini akan mampu menarik perhatian tersendiri bagi siswa, dan bisa menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi pada siswa sehingga siswa lebih terdorong semangatnya untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat mengakibatkan siswa merasa tertarik, perhatian, berpartisipasi serta memiliki rasa keinginan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa menjadi lebih baik serta siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Siskawati, 2016). Selain itu juga, hasil dari penggunaan media permainan monopoli ini sangat diharapkan supaya siswa dapat belajar langsung dengan memainkan perannya sendiri sehingga memberikan tingkat pemahaman akan materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, perlunya media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi yang dapat meningkatkan keefektifan, memberikan pemahaman kepada siswa akan materi yang disampaikan, menjadikan pembelajaran lebih menarik semangat siswa, dan menyenangkan, maka peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul yaitu “Pengembangan media monopoli

berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 dikelas V SD N 2 Pliken". Pengembangan tersebut penting dilakukan karena di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok dengan latar belakang dan kondisi yang berbeda, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menemukan, menggali kemampuan yang mereka miliki dengan bimbingan guru. Kenyataan tersebut di atas memerlukan perhatian dan kreatifitas guru untuk menyusun perangkat pembelajaran yang benar dan bisa ditangkap oleh peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif dan efektif serta mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi (Aji Heru Muslim, 2016).

Penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE menurut *Robert Maribe Branch* yang mana terdapat 5 langkah dalam penelitian pengembangan ini. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi atau kearifan lokal yang mana didalam media monopoli berbasis etnopedagogi ini berkaitan dengan pembelajaran pada materi tema 8 subtema 1 kelas V. terdapat permasalahan utama dalam penelitian ini yang dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 kelas V SD Negeri 2 Pliken? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 kelas V SD Negeri 2 Pliken menurut ahli bahasa, ahli media, ahli materi? 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 kelas V SD Negeri 2 Pliken?. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai masukan sekaligus menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang akan meningkatkan keefektifan belajar dan layak digunakan dalam dunia pendidikan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE menurut *Robert Maribe Branch*. Model pengembangan dengan ADDIE ini mudah dan sederhana jika digunakan dalam sebuah proses pembuatan media pembelajaran serta dalam langkah-langkah pembuatannya lebih terarah, karena terdapat lima langkah dalam pengembangan produk, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ini terdapat langkah-langkah yang dapat diimplementasikan melalui produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan ini. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu Media Monopoli Berbasis Etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 kelas V.

Subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan tenaga ahli dan sasaran pengguna produk. Tenaga ahli tersebut seperti ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Sedangkan sasaran pengguna produk yaitu didik di SD Negeri 2 Pliken, khususnya pada peserta didik kelas VB. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis survey awal dari hasil wawancara, analisis angket validator, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Pada lembar angket validator dan angket respon guru menggunakan Skala Likert dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Analisis Validator Ahli

Rata-rata	Kriteria
$4,2 < \bar{X} \leq 5$	Sangat valid
$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Valid
$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang valid
$1,0 < \bar{X} \leq 1,8$	Tidak valid

Kemudian Rumus yang digunakan untuk menghitung analisis validasi ahli yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah total nilai jawaban validator

N : Jumlah validator

(Sumber: Arikunto, S., 2012).

Sementara pada lembar angket respon peserta didik menggunakan skala guttman dan rumus yang digunakan untuk menghitung analisis respon peserta didik yaitu:

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

Keterangan :

P : Presentase respon peserta didik

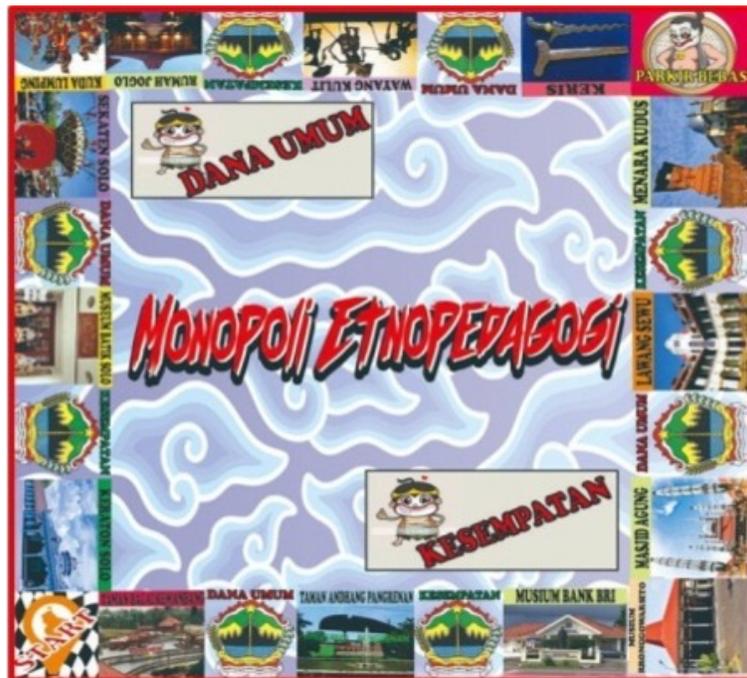
f : Jumlah skor hasil pengumpulan data

N : Skor maksimal

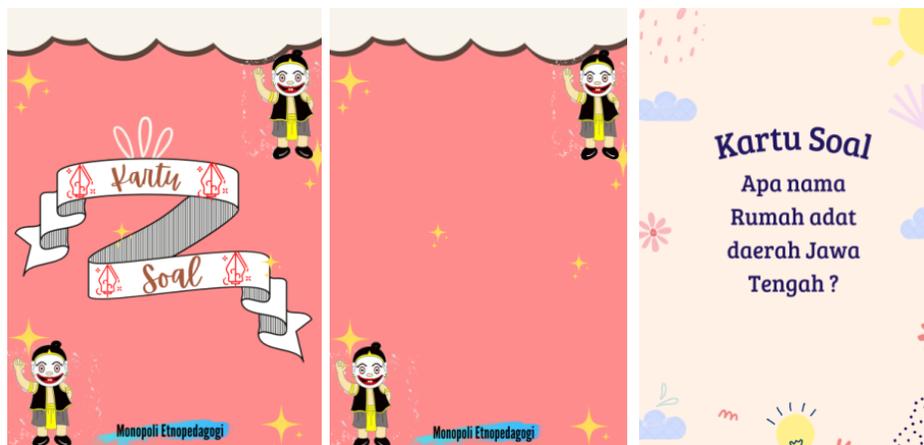
(Sumber: Sudjono dalam Maulidta & Sukartiningsih, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 dikelas V SD Negeri 2 Pliken dikerucutkan pada papan media monopoli berbasis etnopedagogi, kartu kesempatan dan dana umum, pion, dadu, dan buku pedoman. Pada materi tema 8 subtema 1 ini dibuat menjadi 6 pertemuan yang mana dalam 1 hari dibuat 1 pembelajaran yang dibahas dihari tersebut. Berikut adalah desain media monopoli berbasis etnopedagogi yang telah dibuat:



Gambar 1. Papan Media Monopoli Etnopedagogi



Gambar 2. Kartu Kesempatan / Kartu Soal



Gambar 3. Kartu Dana Umum / Kartu Penjelasan



Gambar 4. Pion Wayang

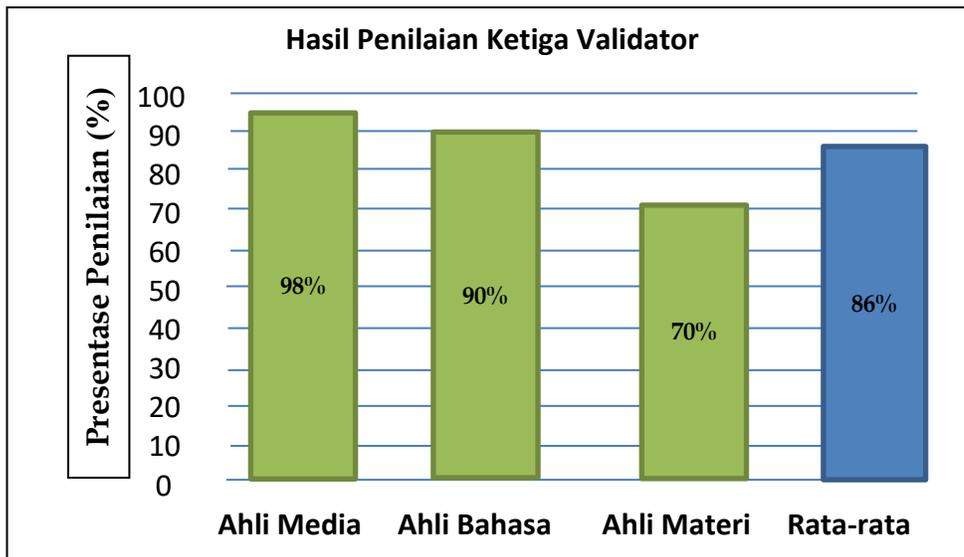


Gambar 5. Dadu



Gambar 6. Buku Pedoman / Buku Petunjuk

Desain produk media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tujuan dari validasi yang dilakukan oleh para ahli adalah untuk memperoleh informasi mengenai revisi atau perbaikan serta saran untuk menjadikan produk media tersebut layak digunakan pada pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi penilaian dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi sebagai berikut:

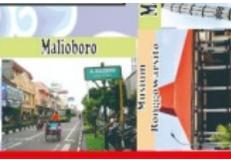


Gambar 7. Hasil Penilaian Ketiga Validator.

Hasil analisis perhitungan dari validasi ahli media didapatkan skor yaitu $4,9 \approx 98\%$; hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor yaitu $4,5 \approx 90\%$; hasil validasi ahli materi diperoleh skor yaitu $3,5 \approx 70\%$ dan jumlah rata-rata skor dari ketiga validator tersebut dapat diperoleh dengan skor rata-rata yaitu sebesar $12,9 \approx 86\%$ yang dapat dikategorikan kedalam kriteria "Sangat Valid". Dari hasil yang telah didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi pada Tema 8 Subtema 1 kelas 5 valid dan layak untuk digunakan.

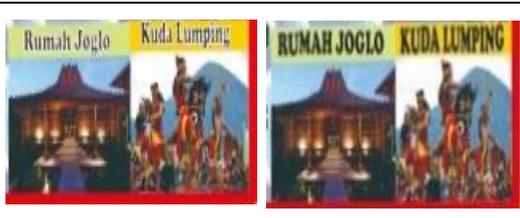
Setelah dilakukannya validasi oleh ketiga validator kemudian adanya perbaikan atau saran yang diberikan oleh para ahli. Perbaikan atau saran yang diberikan oleh para ahli guna untuk memperbaiki serta menjadikan produk pengembangan media semakin layak untuk digunakan. Berikut perbaikan serta saran yang diberikan oleh para ahli.

Tabel 2. Revisi Produk Ahli Media

No.	Saran	Sebelum	Sesudah
1.	Logo Jawa Tengah di tengah produk dihilangkan.		
2.	Pada petak yang terdapat gambar Tugu Yogyakarta diganti menjadi Taman Balaikemambang.		
3.	Pada petak yang terdapat gambar Jl. Malioboro diganti menjadi Museum BRI Purwokerto.		
4.	Pada petak yang terdapat gambar Candi Borobudur diganti menjadi Taman Andhang Pangrenan Purwokerto.		

Tabel 3. Revisi Produk Ahli Bahasa

No.	Saran	Sebelum	Sesudah
1.	Judul di halaman awal ditambah dengan tulisan "Buku Pedoman".		
2.	Tulisan "Guide Book" diganti menjadi "Buku Pedoman".		
3.	Tulisan yang ada di Daftar Isi maupun di Isi Buku pedoman disamakan ukuran dan type hurufnya.		

<p>4. Tulisan pada petak yang terdapat di Papan Media Monopoli diganti menjadi huruf Kapital.</p>	
<p>5. Judul pada papan media monopoli dihilangkan logo Jawa Tengah dan diganti hanya dengan tulisan</p>	

Tabel 4. Revisi Produk Ahli Materi

No.	Saran	Sebelum	Setelah
1.	<p>Pada Kartu Dana umum yaitu materi penjelasan Tugu Yogyakarta diganti dengan penjelasan Taman Balai Kemambang Purwokerto.</p>	<p>Kartu Penjelasan</p> <p>Tugu Yogyakarta (Tugu Ngayogyakarta) adalah sebuah tugu atau monumen yang sering dipakai sebagai simbol atau lambang dari Kota Yogyakarta. Tugu yang terletak di perempatan Jalan Jenderal Sudirman dan Jalan Margo Utomo ini, mempunyai nilai simbolis yang merupakan garis yang bersifat magis yang menghubungkan Pantai Parangtritis, Pangung Krapyak, Keraton Yogyakarta dan Gunung Merapi.</p>	<p>Kartu Penjelasan</p> <p>Taman Balai Kemambang adalah salah satu objek wisata di Purwokerto yang saat ini sedang gencar-gencarnya dipromosikan pemerintah kepada masyarakat. Taman ini direncanakan oleh Bupati Banyuwangi Ir. Achmad Husein pada tanggal 24 Februari 2014, taman ini merupakan Ruang Terbuka Hijau (RTH). Taman yang berada di Kelurahan Bancar kembar Purwokerto, Jawa Tengah ini merupakan upaya melakukan penghijauan di pusat-pusat kota. Taman Balai Kemambang ini berdiri di atas lahan seluas 1,2 hektare, di dalam taman terdapat kolam yang besar yang dikelilingi pepohonan, taman, dan jogging track. Taman ini dilengkapi juga dengan taman bermain yang cukup lengkap, seperti ayunan, perosotan, jungkat-jungkit dan lain-lain. Kolam yang memiliki kedalaman 1,6 meter ini terdapat ikan berwarna-warni yang bisa</p>
2.	<p>Pada Kartu Dana umum yaitu materi penjelasan Candi Borobudur diganti dengan penjelasan Taman Andhang Pangrenan Purwokerto.</p>	<p>Kartu Penjelasan</p> <p>Candi Borobudur adalah sebuah candi Buddha yang terletak di Borobudur, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia. Candi ini terletak kurang lebih 100 km di sebelah barat daya Semarang, 86 km di sebelah barat Surakarta, dan 40 km di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi dengan banyak stupa ini didirikan oleh para penganut agama Buddha Mahayana sekitar tahun 800-an Masehi pada masa pemerintahan wangsa Syailendra. Borobudur adalah candi atau kuil Buddha terbesar di dunia, sekaligus salah satu monumen Buddha terbesar di dunia.</p>	<p>Kartu Penjelasan</p> <p>Taman Kota Andhang Pangrenan Purwokerto merupakan tempat rekreasi alternatif selain alun-alun Purwokerto. Terletak di Kelurahan Karangkesem Purwokerto Selatan. Diresmikan pada tanggal 13 April 2011 oleh Bupati Banyuwangi pada saat itu Drs. Mardiyoko. Lebih dikenal dengan sebutan akronim yaitu TRAP (Taman Rekreasi Andhang Pangrenan) Nama Andhang Pangrenan sendiri memiliki sebuah arti, kata Andhang berarti tempat dan Pangrenan memiliki arti hati yang riang atau senang. Jadi Andhang Pangrenan berarti tempat untuk bersenang-senang.</p>
3.	<p>Pada Kartu Dana umum yaitu materi penjelasan Jalan Malioboro diganti dengan penjelasan Museum BRI Purwokerto.</p>	<p>Kartu Penjelasan</p> <p>Jalan Malioboro punya arti penting sebagai salah satu pusat perekonomian, hiburan, wisata, dan kuliner kota Yogyakarta. Penggunaan jalan ini pada umumnya dimanfaatkan oleh pedagang kaki lima (PKL), pertokoan, penduduk lokal, dan wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Pada 2019, pemerintah provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta membuat grand desain untuk melakukan penataan Jalan Malioboro sebagai kawasan semi pedestrian.</p>	<p>Kartu Penjelasan</p> <p>Museum BRI terletak di Purwokerto, Jawa Tengah, terdiri dari tiga monumen yaitu Gedung Replika, Patung Roden Ario Wirjantodjaja, Gedung Museum BRI. Selain tiga monumen tersebut, untuk mengenang dan melanjutkan semangat pendirinya pada Museum BRI ini pun dilengkapi dengan Unit Pelayanan yang terdapat di dalam Gedung Museum. Lokasi ketiga monumen ini berada dalam satu halaman, sesuai dengan ketika pertama kali bank De Poerwokertische Hulp-en Spaarbank der Inlandsche Bestuurs Ambtenaren beroperasi pada tahun 1895.</p>

4. Buku Pedoman dibuat dengan ukuran kecil



Ukuran A4



Ukuran 10x15cm

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya revisi terhadap produk media monopoli berbasis etnopedagogi ini yaitu mengimplementasikan produk untuk mendapatkan respon dari guru dan peserta didik. Pada saat mengimplementasikan produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 ini dilakukan di SD Negeri 2 Pliken pada tanggal 30 Maret – 7 April 2022. Pada saat hari terakhir dilakukannya penelitian dan implementasi produk media di kelas VB, peneliti meminta kepada peserta didik sekaligus guru kelas VB untuk mengisi lembar angket respon yang telah peneliti sediakan. Tujuan dilakukannya pengisian lembar angket respon peserta didik dan guru yaitu untuk menguji kepraktisan dari produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil analisis angket respon guru dan peserta didik mengenai produk media pembelajaran monopoli etnopedagogi yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Respon Guru Kelas V SD Negeri 2 Pliken

No.	Indikator Pertanyaan	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Rata-rata (\bar{X})	Presentase
1.	Aspek Fisik Media	9	41	$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$	87%
2.	Aspek Materi pada Media	8	34	$= \frac{87}{20}$	
3.	Aspek Bahasa pada Media	3	12	$= 4,35$	
Jumlah		20	87		Sangat Baik

Pada lembar angket respon guru terdapat 20 soal pertanyaan yang telah diisi oleh guru kelas V SD Negeri 2 Pliken dengan diperoleh nilai rata-rata yaitu 4,35 yang setara dengan hasil presentase yaitu 87% yang mana dapat dikategorikan sebagai hasil yang “Sangat Baik”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Kemudian dilakukannya pengisian pada lembar angket respon peserta didik ini untuk mengetahui respon atau tanggapan dari peserta didik

mengenai produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi yang sudah diuji cobakan di kelas VB SD Negeri 2 Pliken. Untuk dapat mengetahui hasil respon dari peserta didik digunakannya skala Guttman.

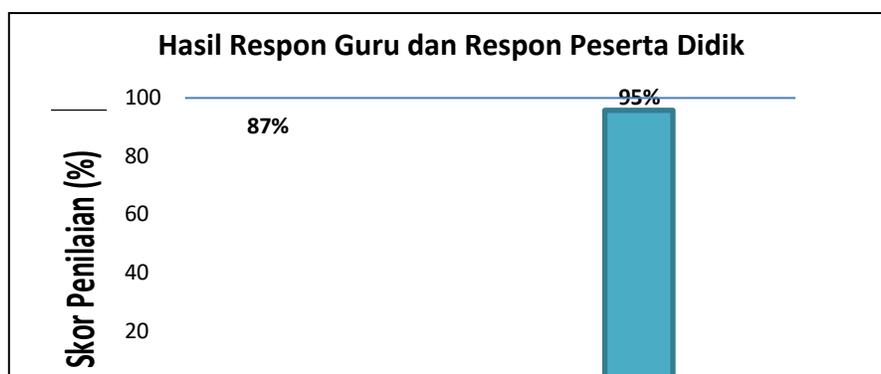
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Pliken

Indikator Pertanyaan	Jawaban “Ya”	Jawaban “Tidak”	Nilai
P1 (positif)	10 anak	-	10
P2 (positif)	10 anak	-	10
P3 (positif)	10 anak	-	10
P4 (negatif)	1 anak	9 anak	9
P5 (negatif)	4 anak	6 anak	6
P6 (positif)	10 anak	-	10
P7 (positif)	10 anak	-	10
P8 (positif)	10 anak	-	10
P9 (negatif)	-	10 anak	10
P10 (positif)	10 anak	-	10
Total			95

Rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{95}{100} \times 100\% \\
 &= 0,95 \times 100\% \\
 &= 95\% \text{ (Sangat Menarik)}
 \end{aligned}$$

Dari lembar angket respon peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Pliken dengan 10 pertanyaan dapat diperoleh dengan jumlah skor yaitu 95% yang dapat dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh diatas dari hasil uji coba produk pada respon guru dapat diperoleh dengan skor yaitu $4,35 \approx 87\%$ yang dapat dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Baik” dan hasil dari lembar angket respon peserta didik dapat diperoleh dengan skor yaitu $0,95 \approx 95\%$ yang dapat dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Menarik”. Berikut bagan diagram batang yang dapat dilihat pada gambar 4.8 dari hasil respon guru dan respon peserta didik dibawah ini:





Gambar 8. Grafik Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Dari hasil analisis yang sudah diperoleh mengenai produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 mendapatkan respon yang positif sekaligus baik. Dari respon guru dapat diperoleh dengan kategori “sangat baik” yang mana produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi ini dapat memecahkan sebuah permasalahan yang ditemui oleh guru dimana peserta didik dapat lebih mudah dalam menangkap sebuah materi pembelajaran, dan dapat tercapainya sebuah tujuan pembelajaran dengan bantuan media.

Produk akhir media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan dari penilaian hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru kelas, dan peserta didik kelas VB. Pada media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 yang sudah dikembangkan ini memuat beberapa aspek yang menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berkualitas, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 memperoleh hasil penilaian validasi dari ahli media dengan jumlah skor 98% yang menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dan menunjukkan produk media berkualitas.
2. Media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 memperoleh hasil penilaian validasi dari ahli bahasa dengan jumlah skor 90% yang menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dan menunjukkan produk media berkualitas.
3. Media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 memperoleh hasil penilaian validasi dari ahli media dengan jumlah skor 70% yang menunjukkan kriteria “Valid” serta menunjukkan bahwa produk media berkualitas.
4. Uji coba produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 untuk mengetahui Respon Guru dapat diperoleh dengan jumlah skor 87% yang menunjukkan kriteria “Sangat Baik” serta menunjukkan bahwa produk media berkualitas.
5. Uji coba produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 untuk mengetahui Respon Peserta Didik dapat diperoleh dengan jumlah skor 95% yang

menunjukkan kriteria “Sangat Menarik” serta menunjukkan bahwa produk media berkualitas.

Dari hasil yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 dapat dikatakan sebagai produk media pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Nasution dalam Nurita (2018), Nasution (2013), Wina Sanjaya (2014), Azhar Arsyad (2010), Azhar Arsyad (2010, Arief S. Sadiman (2014), mengatakan bahwa manfaat dari sebuah media pembelajaran yaitu dari bahan pengajaran yang dapat bermakna, sehingga peserta didik mudah untuk memahaminya, dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Selain itu media juga mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik dan media juga merupakan sebuah perantara atau pengantar pesan antara guru dan peserta didik. Penggunaan media monopoli ini juga akan membuat peserta didik tidak akan merasakan bosan ketika pembelajaran didalam kelas. Pembelajaran akan terasalebih menyenangkan, menarik. Selain itu menggunakan media monopoli berbasis etnopedagogi ini juga dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami akan nilai-nilai kearifan lokal yang ada diwilayah Jawa Tengah dan sekitarnya.

Fitriyawani (2013), Husna (2009), media monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Rustaman (2014), Oktavianti (2018), Permen (No.69: 2013), Alwasilah (2009), Sularso (2016), Mulyana (2005), Hafid (2015), Priadi Surya (2011), memandang etnopedagogik sebagai praktik pendidikan berbasis kearifan lokal dalam berbagai ranah serta menekankan pengetahuan atau kearifan lokal sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat. Etnopedagogik ini juga merupakan praktik pendidikan berbasis kearifan lokal dan bersumber dari nilai-nilai kultural suatu etnis dan menjadi standar perilaku. Media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi ini dibentuk dengan mengkolaborasikan nilai-nilai kearifan lokal ke sebuah proses pembelajaran supaya peserta didik mampu mengenal nilai-nilai kearifan lokal atau budaya lokal pada daerah setempat. Media monopoli berbasis etnopedagogi ini menjadi salah satu alternative dan terobosan dalam ranah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang didalam penyampaianya dimunculkan nilai-nilai kearifan lokal.

Pada pengembangan produk media monopoli berbasis etnopedagogi ini juga dapat meningkatkan minat, dan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikelas. Hal ini ditunjang dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mansyur Romadhon Putra (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar”, dan penelitian yang dilakukan oleh Azizah Dwi Ardhani (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD”. Selain dapat meningkatkan minat, menambah semangat belajar dan juga meningkatkan

keaktifan siswa, penggunaan produk media monopoli berbasis etnopedagogi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, dan meningkatkan kualitas sebuah pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh M.Faisal Saputra (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Unsur Budaya Dan Kearifan Lokal Daerah Jambi" dan penelitian yang dilakukan oleh Siti Ulfaeni (2017) yang berjudul "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Siswa SD". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa produk yang telah berhasil dikembangkan oleh peneliti berupa Media Monopoli Berbasis Etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 ini layak digunakan untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan yang menjadi hambatan tersendiri bagi peneliti yang mana ditemui pada saat dilakukannya selama penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada saat melakukan uji coba produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi yang dilakukan di kelas VB SD Negeri 2 Pliken ini terjadinya sebuah persiapan yang kurang matang, mulai dari persiapan untuk pengkondisian kelas maupun pengelolaan kelasnya masih sedikit kesulitan, karena faktor dari peserta didik kelas VB ini memang sangat aktif. Dari kurangnya persiapan ini yang mengakibatkan kurang kondusifnya suasana pembelajaran dikelas.
2. Keterbatasan penelitian ini juga terbatas pada materi yang dibahas, karena pada penelitian ini materi yang dibahas hanya mengangkat pada tema 8 subtema 1 saja. Jadi pada saat selesainya uji coba produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 ini, peserta didik seperti merasakan menurunnya tingkat semangat belajarnya, karena tidak lagi menggunakan media pembelajaran.
3. Pada saat melakukan uji coba produk media pembelajaran monopoli etnopedagogi dikelas VB ini adanya sedikit miss komunikasi mengenai aturan dan tata cara menggunakan produk media monopoli berbasis etnopedagogi, walaupun aturan atau tata cara penggunaannya sudah terdapat pada buku pedoman atau buku petunjuk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi ini. Sehingga mengakibatkan peserta didik dengan bebas menggunakan produk medianya tanpa dengan memperhatikan peraturan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengembangan media yaitu dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 layak digunakan berdasarkan hasil dari penilaian masing-masing validasi yang memberikan nilai dengan presentase sebesar 98%, 90%, 70% dengan jumlah rata-rata dari keseluruhan nilai yaitu 86% yang termasuk kedalam kriteria "Sangat Valid". Respon guru dan peserta didik juga memberikan respon positif terhadap pengembangan produk media monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 yang dapat dibuktikan dari hasil analisis respon guru yang

dapat diperoleh dengan jumlah skor presentase yaitu 87% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dan respon peserta didik yang dapat diperoleh dengan jumlah skor presentase yaitu 95% yang termasuk dalam kriteria ‘Sangat Menarik’.

Pada saat setelah dilakukannya penelitian mengenai pengembangan produk media monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 ini telah didapatkannya saran baik untuk pengguna produk maupun untuk peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk sekolah yang sudah dilakukannya uji coba atau penelitian mengenai produk pengembangan media monopoli berbasis etnopedagogi tersebut dalam hal penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pada saat proses pembelajaran tidak berhenti setelah penelitian selesai dilakukan.
2. Bagi sekolah yang kurang dalam penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran, produk media monopoli berbasis etnopedagogi ini dapat pula dijadikan sebagai rujukan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dikelas dan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajarnya.
3. Bagi peneliti yang lainnya ketika akan mengembangkan produk media monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 atau pada materi lainnya diharapkan produk media monopoli berbasis etnopedagogi yang telah peneliti kembangkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk membantu mengembangkan sekaligus dapat dikembangkan untuk lingkup yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (2009). *Etnopedagogi: Landasan Praktik Pendidikan dan Pendidikan Guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Aji Heru Muslim & Supriatna. (2016), Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe Tgt Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2): 1-14.
- Arikunto Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S, Sadiman. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arikunto Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Ayatullah Muhammadin Al Fath & Aji Heru Muslim, (2022), Penggunaan media KGW (karton gambar wayang) pada pembelajaran tematik di SDN Pendem II Sragen. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(1): 1-13

- Dwi, A., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, (16), (2): 170-175.
- Faisal, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Unsur Budaya dan Kearifan Lokal Daerah Jambi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, (13), (2): 223-239.
- Hafid, Anwar. (2015). An Analysis of Kalosora Function as Ethnopedagogy Media in Nation Character Building In Shoutheast Sulawesi. *International Research Journal of Emerging Trends in Multiciplinary*, (2),(1): 47-58.
- Husna, Hanna Nurul. (2009). Implementasi Permainan Monopoli. *Jurnal Pendidikan*, (17), (1): 69-76.
- Ika, M. (2021). *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Animaker Berbasis Model Pembelajaran Delikan dan Contoh Penggunaan Kalkulator pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD UMP*. Purowokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Insyiroh, I. M., Hariani, E. P., & Mubaroq, S. (2020). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal sebagai Menghadapi Kesenjangan Digital dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi di Indonesia, *Indonesian Journal of Social Development*, (1), (1): 51-72.
- Magta, M. (2013). Konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 221–232.
- Masykur, R., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Flash. *Al-jabar: jurnal pendidikan matematika*, (8), (2): 177-186.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 684
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung, Remaja Rosdakarya
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nur Isnaini, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, (5): 35-40.
- Nurisma, I. (2020). *Etnopedagogi di Sekolah Dasar*. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, (3), (1): 171-187
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan media gayanghetum (Gambar wayang hewan dan tumbuhan) dalam pembelajaran tematik terintegrasi kelas 5 SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70.
- Ragil Restuningtyas, Aji Heru Muslim, Sony Irianto, (2019), Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model Problem Based Learning. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2): 1-4.
- Reffiane, F., & Mazidati, I. (2016). Implementasi pengembangan media wayang kerton pada tema kegiatan sehari-hari. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 163–170.
- Romadhon, M., dkk. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, (4), (4): 1246-1256.
- Rustam. (2014). *Kajian Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter*, Jakarta: Ciputat.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal of Social Studies*, (4), (1): 72-80.
- Suryana, S. (2020). Permasalahan mutu pendidikan dalam perspektif pembangunan pendidikan. *Edukasi*, 14(1).
- Sularso. (2016). Revitalisasi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, (2), (1): 73-79.
- Surya, Priadi. (2011). Kepemimpinan Etnopedagogi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Dinamika*, Universitas Negeri Yogyakarta, (1), (6): 85-100.
- Ulfaeni, S., dkk. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, (4), (2): 136-144.