

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS MULTIKULTURAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PKN DAN SIKAP CINTA TANAH AIR SISWA KELAS IV A SD NEGERI JAGERAN

MULTICULTURAL BASED MONOPOLY MEDIA DEVELOPMENT TO IMPROVE THE UNDERSTANDING OF THE CIVIC EDUCATION CONCEPT AND THE ATTITUDE OF LOVING THE COUNTRY CLASS IV A STUDENTS OF SD NEGERI JAGERAN

Oleh: Tri Utami, pgsd/psd, tri.utami2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli berbasis multikultural yang layak untuk meningkatkan pemahaman konsep PKN dan sikap cinta tanah air siswa kelas IV A SD Negeri Jageran. Prosedur penelitian dan pengembangan media ini berdasarkan pada langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Borg & Gall, yang dilakukan sampai dengan langkah ketiga untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan skala penilaian ahli. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa media monopoli berbasis multikultural. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 44 dengan rata-rata skor 4,4. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media monopoli berbasis multikultural yang dikembangkan dari segi materi termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 91 dengan rata-rata skor 4,8. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media monopoli berbasis multikultural yang dikembangkan dari segi media termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, media monopoli berbasis multikultural dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

Kata Kunci: *Monopoli, Pemahaman Konsep Pkn, Sikap Cinta Tanah Air*

Abstract

This study aims to produce a viable multicultural-based monopoly media to improve the understanding of the Civic Education concept and the the attitude of loving the country for the fourth grade students of SD Negeri Jageran. This media research and development procedure is based on the steps that have been proposed by Borg & Gall, which are carried out up to the third step to determine the feasibility of the media based on the assessment of material experts and media experts. The results of research conducted by researchers in the form of multicultural-based monopoly media. Data collection techniques in this study using observation, interviews, and expert rating scales. This research uses quantitative descriptive analysis according to the development procedure carried out. The results of the assessment conducted by material experts obtained a score of 44 with an average score of 4.4. Based on the conversion of quantitative data to qualitative data, multicultural-based monopoly media developed in terms of material is included in very good criteria. The results of the assessment conducted by media experts obtained a score of 91 with an average score of 4.8. Based on the conversion of quantitative data to qualitative data, multicultural-based monopoly media developed in terms of media is included in very good criteria. Thus, multicultural-based monopoly media is declared fit for use based on the judgment of material experts and media experts.

Keywords: *Monopoly, Understanding The Concept Of Civic Education, The Attitude Of Loving The Country*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Tidak hanya itu, pendidikan juga merupakan tolak ukur bagi kemajuan suatu negara. Siswoyo (2015: 18) menyatakan dalam landasan politik pendidikan bahwa pendidikan sebagai sarana yang digunakan

agar dapat mencapai tujuan dan cita-cita suatu negara. Pendidikan nasional sebaiknya harus mampu menumbuhkan jiwa patriotik, mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, kesadaran pada sejarah bangsa, dan sikap menghargai jasa

para pahlawan, serta berorientasi ke masa depan (Herdiawanto dan Hamdayama, 2013: 3). Berbagai hal tersebut harus ditanamkan sejak dini, salah satunya melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Depdiknas (2006: 271) telah menjelaskan bahwa mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter berdasarkan amanat Pancasila dan UUD 1945. Dengan demikian, diharapkan siswa yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara telah mampu memahami konsep dari mata pelajaran PKn tersebut.

Pemahaman konsep merupakan suatu tahapan ketika siswa tidak hanya dapat menghafal materi yang telah dipelajari, namun mampu menjelaskan kembali dan mengambil makna dari materi tersebut. Hal tersebut sejalan dengan Anderson dan Krathwohl (2010: 99) yang menyatakan bahwa kemampuan memahami merupakan kemampuan yang digunakan untuk mengungkapkan kembali makna dari materi yang telah diperoleh dari proses pembelajaran, baik yang diucapkan oleh guru, ditulis, maupun digambar. Siswa yang mampu memahami konsep PKn, diharapkan mampu menerapkan

pembelajaran PKn dalam kehidupan sehari-hari terutama yang berhubungan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kehidupan berbangsa dan bernegara membutuhkan karakter yang harus ditanamkan selama siswa menempuh pendidikan.

Salah satu karakter yang harus ditanamkan adalah cinta tanah air. Cinta tanah air dapat dibuktikan melalui kata sekaligus tindakan yang menunjukkan sikap positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Cinta tanah air sebagai pengamalan dari sila ketiga Pancasila, yaitu persatuan Indonesia. Cinta tanah air dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, rasa cinta tanah air perlu ditanamkan dalam jiwa setiap warga negara agar dapat mencapai tujuan hidup bersama, salah satunya melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut sejalan dengan Sumarsono, dkk (2005: 8) yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki maksud untuk memberikan wawasan kesadaran untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindakan yang mencerminkan cinta tanah air berdasarkan Pancasila.

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan di

SD Negeri Jageran melalui proses observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan kendala dalam pembelajaran PKn, di mana kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran PKn dan guru kurang memanfaatkan media untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena media pembelajaran yang ada di SD Negeri Jageran hanya terbatas. Selain itu, ditemukan permasalahan bahwa siswa kelas IV A kurang khidmat dalam mengikuti upacara bendera dan belum adanya kegiatan yang secara langsung bertujuan untuk meningkatkan sikap cinta tanah air siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mencegah rasa bosan dan mampu mengembalikan konsentrasi siswa agar pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air siswa dapat meningkat. Adanya media juga membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Melalui media yang digunakan, siswa dapat memperoleh pengalaman bermain sambil belajar secara langsung. Salah satu media pembelajaran yang akan memberikan pengalaman bermain sambil belajar secara langsung bagi siswa adalah monopoli.

Permainan monopoli tentu saja sudah tidak asing lagi bagi siswa sekolah dasar. Mereka akan dapat dengan mudah

memahami permainan dan penggunaan media pembelajaran monopoli tersebut. Selain itu, siswa juga dipastikan aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan membosankan dan tentunya siswa akan tetap berkonsentrasi. Hal tersebut sejalan dengan Fitriyawani (2013: 226), yang mengemukakan bahwa hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai, serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, diperlukan adanya media pembelajaran yang membuat siswa aktif dan tidak bosan, tetap berkonsentrasi, dan tentunya dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air siswa. Peneliti bermaksud membuat penelitian dan pengembangan di SD Negeri Jageran.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh

peneliti disusun oleh Vevi Supriyani, dengan berjudul “*Pengembangan Media Monopoli Nusantara pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*”. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tahun 2017. Media yang sudah dikembangkan oleh Vevi divalidasi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli pembelajaran, kemudian media tersebut diujicobakan pada kelas IV Sekolah Dasar. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan validasi produk oleh ahli media pembelajaran setelah revisi, yaitu dengan skor 82%, validasi oleh ahli materi pembelajaran dengan skor 88%, dan validasi oleh ahli pembelajaran dengan skor 83%. Pengembangan media mendapatkan respon peserta didik dalam skala kecil, yaitu dengan skor 100%, dan respon peserta didik dalam skala besar dengan skor 96%. Hasil penelitian membuktikan bahwa media Monopoli Nusantara memiliki kualitas yang baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan (Borg & Gall, 1983: 772). Produk pendidikan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa monopoli berbasis multikultural. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media adalah siswa kelas IV A SD Negeri Jageran.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan media monopoli berbasis multikultural ini berdasarkan desain penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983: 775), meliputi 3 langkah sebagai berikut.

1. Studi pendahuluan (*research and information collecting*) dilakukan melalui analisis kebutuhan dan studi pustaka. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan studi

pustaka dilakukan untuk memperoleh dan mengumpulkan berbagai informasi, menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat penelitian, dan melakukan analisis terhadap hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

2. Perencanaan (*planning*) dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media monopoli berbasis multikultural untuk meningkatkan pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air siswa melalui: a) menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan kompetensi dasar dan indikator; serta b) pemilihan media dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan media.
3. Pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*) dilakukan dengan membuat media monopoli beserta komponen yang mendukungnya, kemudian dilanjutkan dengan proses validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakannya. Sebelum melakukan validasi ahli, peneliti membuat kisi-kisi dan instrumen penilaian, serta melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, skala penilaian ahli, dan angket respon. Instrumen tersebut digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan dan validasi produk. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skor 1-5. Langkah analisis data yang pertama dilakukan dengan menghitung skor rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut.

$$xi = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

xi : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

N : jumlah penilai

Setelah mengetahui hasil penilaian, kemudian dilakukan dengan mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut (Widoyoko, 2010: 238).

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
-------	-------------	-------------

$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$>4,2$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Media monopoli untuk meningkatkan pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air siswa dapat dikategorikan baik apabila mendapatkan skor rerata minimal 3,4. Apabila media yang dikembangkan peneliti telah mendapat nilai minimal baik maka, tujuan penelitian untuk mengembangkan media dan mengetahui tingkat kelayakan media telah tercapai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

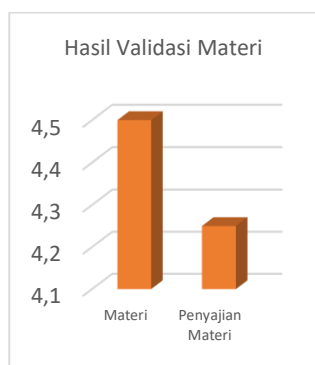
Pengembangan media pembelajaran Monopoli Pancasila (Monopoli Berbasis Multikultural) di kelas IV A SD Negeri Jageran didasarkan pada model Borg dan Gall melalui tiga tahapan penelitian. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, yang dilakukan melalui analisis kebutuhan dan studi pustaka. Kedua hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi awal saat

hendak melakukan pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di kelas dan wawancara dengan guru untuk menganalisis proses pembelajaran dan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut, serta kebutuhan terkait proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara, diperoleh hasil kurangnya pemahaman konsep PKn siswa, belum ada kegiatan untuk meningkatkan sikap cinta tanah air siswa, dan terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan guru.

Tahap kedua adalah perencanaan, yang dilakukan dengan menentukan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Selain itu, dilakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan bentuk awal produk, dengan pembuatan konsep media, pengumpulan bahan yang menjadi konten dan komponen pendukung yang disesuaikan dengan materi mengenai Pancasila dan keberagaman di Indonesia, pembuatan desain visual media monopoli dan buku panduan bagi guru dan siswa berdasarkan konsep yang telah ditentukan dan bahan-bahan sebagai konten yang telah dikumpulkan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*, kemudian pencetakan desain visual yang telah dibuat dan disempurnakan

menggunakan bahan-bahan yang telah ditentukan.

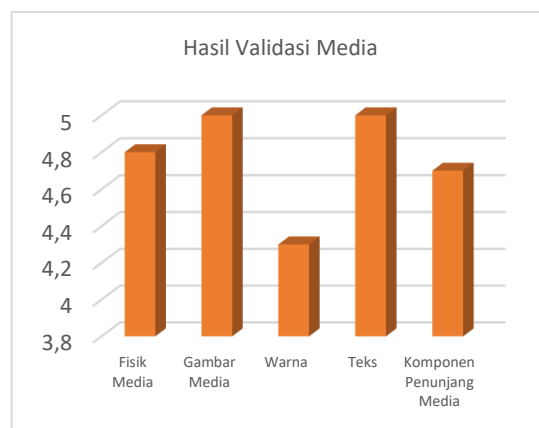
Setelah monopoli dan seluruh komponen pendukungnya selesai dibuat, maka peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakannya. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 44 dengan rata-rata skor 4,4. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media monopoli berbasis multikultural yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, media monopoli berbasis multikultural layak untuk digunakan. Namun, terdapat bagian materi yang perlu dilengkapi berdasarkan saran dari penilaian ahli materi, yaitu penambahan ciri khas masing-masing provinsi pada kartu sertifikat kepemilikan.



Gambar 1. Hasil Validasi Materi

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 91 dengan rata-rata skor 4,8. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media monopoli berbasis multikultural yang dikembangkan termasuk dalam kriteria

sangat baik. Dengan demikian, media monopoli berbasis multikultural layak untuk digunakan. Namun, terdapat bagian media yang perlu diperbaiki berdasarkan saran dari penilaian ahli media, yaitu perbaikan gambar alat musik dari salah satu provinsi pada kartu sertifikat kepemilikan dan teks identitas lembaga pada cover buku petunjuk guru dan siswa perlu disingkat.



Gambar 2. Hasil Validasi Media

Pembahasan

Produk akhir penelitian ini adalah monopoli berbasis multikultural dengan berbagai komponen pendukung yang dibutuhkan. Media monopoli tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan pembelajaran dengan muatan PKn yang berbasis multikultural. Muatan PKn yang menekankan pemahaman konsep dan sikap cinta tanah air siswa dikemas dalam sebuah permainan monopoli dengan berbagai komponen pendukung agar siswa lebih tertarik. Hal tersebut dikemukakan oleh Roy Watson-Davis (2011) yang menyatakan bahwa permainan dipilih karena dapat membantu

peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sulit dengan mengkonfersi materi pelajaran ke dalam permainan monopoli.

Aspek kelayakan materi meliputi aspek materi dan aspek penyajian materi. Aspek materi yang memuat enam indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 4,5 yang memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”, memperoleh saran dari ahli materi untuk menambahkan gambar tentang ciri khas lain yang dimiliki oleh masing-masing provinsi di Indonesia, salah satunya alat musik tradisional. Penambahan gambar alat musik dilakukan karena media monopoli tersebut berbasis multikultural, di mana Andersen dan Cusher (Mahfud, 2016: 175) mengemukakan bahwa pendidikan multikultural adalah pendidikan mengenai keberagaman budaya.

Aspek penyajian materi yang memuat empat indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 4,25 yang memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”. Aspek penyajian materi tidak memperoleh saran dari ahli materi karena sudah dinyatakan sesuai, karena sejalan dengan Sundayana (2013: 16) yang mengemukakan beberapa prinsip dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan salah satunya, yaitu media pembelajaran harus disesuaikan dengan taraf berpikir

siswa, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Aspek kelayakan media meliputi aspek fisik media, aspek gambar media, aspek warna, aspek teks, dan aspek komponen penunjang media. Aspek fisik media yang memuat lima indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 4,8 yang memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”, karena sejalan dengan Arsyad (2011: 75) yang mengemukakan bahwa salah satu kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media adalah praktis, luwes, dan tahan lama, di mana media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

Aspek gambar media yang memuat lima indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 5 yang memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”. Aspek gambar media memperoleh saran dari ahli media untuk menyesuaikan ilustrasi pada kartu sertifikat kepemilikan, di mana gambar gamelan tidak hanya terdiri dari satu alat musik saja, tetapi kesatuan dari berbagai alat musik. Hal tersebut sejalan dengan Arsyad (2011: 106) yang mengemukakan bahwa dalam proses penataan sebuah media berbasis visual harus memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain: kesederhanaan,

keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan.

Aspek warna yang memuat tiga indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 4,3 yang memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”, karena sejalan dengan Arsyad (2011: 106) yang mengemukakan bahwa dalam proses penataan sebuah media berbasis visual harus memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, salah satunya warna yang merupakan unsur visual yang paling penting, tetapi memerlukan kehati-hatian dalam pemilihan dan penggunaannya agar memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau dapat digunakan untuk membangun keterpaduan.

Aspek teks yang memuat tiga indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 5 yang memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”. Jenis huruf pada setiap komponen penunjang media berbeda-beda. Hal tersebut sejalan dengan Walker & Hess (Arsyad, 2011: 175) yang menyebutkan bahwa prinsip penataan media visual terkait dengan kualitas teknis salah satunya, yaitu keterbacaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teks pada media harus mampu dibaca oleh siswa.

Aspek komponen penunjang media yang memuat tiga indikator memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 4,7 yang

memiliki kriteria sangat baik dengan kategori “layak”. Komponen penunjang media termasuk di dalamnya, yaitu buku petunjuk untuk guru dan siswa. Hal tersebut sejalan dengan Arsyad (2011: 106) yang mengemukakan bahwa dalam proses penataan sebuah media berbasis visual harus memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu salah satunya adalah keterpaduan. Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara komponen-komponen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Komponen yang ada memiliki keterkaitan dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga visual tersebut merupakan suatu kesatuan menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan atau informasi yang disajikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa media monopoli berbasis multikultural yang layak untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi materi oleh ahli materi yang menunjukkan skor rata-rata 4,4 dan hasil validasi media oleh ahli media yang menunjukkan skor rata-rata 4,8.

Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan melalui tiga tahap berdasarkan model dari Borg dan Gall. Tahap penelitian dan pengembangan yang pertama, yaitu studi pendahuluan (*research and information collecting*), di mana peneliti melakukan analisis kebutuhan (*need analysis*) dan studi pustaka melalui observasi di kelas dan wawancara dengan guru. Tahap kedua yang dilakukan adalah perencanaan (*planning*) dengan menentukan indikator dan tujuan pembelajaran. Selain itu, dilakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV yang dimuat dalam materi Tema 5 Pahlawanku. Tahap selanjutnya adalah pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*) dengan membuat dan mengembangkan media monopoli berbasis multikultural beserta komponen yang mendukungnya sesuai dengan prinsip pengembangan media, disertai dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Produk media monopoli berbasis multikultural memperoleh beberapa masukan dari ahli materi dan ahli media dalam proses validasi. Setelah melalui beberapa tahap penelitian dan pengembangan sesuai dengan langkah-

langkah yang ada, serta perbaikan berdasarkan masukan, media monopoli berbasis multikultural dinyatakan layak untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan kriteria sangat baik oleh ahli materi dan ahli media.

Saran

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

a. Bagi Sekolah

Pengembangan media monopoli berbasis multikultural dapat menjadi media pembelajaran terkait dengan pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air.

b. Bagi Guru

Adanya media monopoli berbasis multikultural dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran terkait dengan pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air siswa.

b. Bagi Siswa

Adanya media monopoli berbasis multikultural dapat menjadi sarana bermain sambil belajar, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat menggunakan media tersebut secara langsung.

c. Bagi Peneliti

Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas media monopoli berbasis multikultural terkait

dengan pemahaman konsep PKn dan sikap cinta tanah air siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L., dan Krathwohl, D. (2010). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan assesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Education Research*. New York: Longman Inc.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriyawani. (2013). *Penggunaan media permainan monopoli melalui pembelajaran kooperatif pada mahasiswa fisika fakultas tarbiyah dengan konsep tata surya*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13 (2), 223-239.
- Herdiawanto, Heri & Hamdayama, Juwanta. (2013). *Cerdas, kritis, dan aktif berwarganegara*. Jakarta: Erlangga.
- Mahfud, Choirul. (2016). *Pendidikan multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roy Watson, Davis. (2011). *Strategi pengajaran kreatif. Edisi ke-2. Penerjemah: Theresia Aniek Setyowati Soetaryo*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Siswoyo, D. (2015). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumarsono, dkk. (2005). *Pendidikan kewarganegaraan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sundayana, R. (2013). *Media pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar.