

**PENGEMBANGAN MEDIA MORAKU PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TEMA INDAHNYA  
KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
MALIATUL WAHIDAH  
NIM: 1786206039**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**Juli 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA MORAKU PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TEMA INDAHNYA  
KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk  
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:  
MALIATUL WAHIDAH  
NIM: 1786206039**

**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**Juli 2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 26 Juli 2021

Anggota 1,



Yulia Eka Yanti, M.Pd

NIDN. 0729078822

Anggota 2,



Wuloktiningrum, M.Pd

NIDN. 0730108803

Ketua Penguji,



Tety Nur Cholifah, M.Pd

NIDN. 0718089201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



Diana Kusumaningrum, M.Pd

NIDN. 0720068803

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maliatul Wahidah  
NIM : 1786206039  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 26 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'METERAI TEMPEL'. A unique identification number '9888EA IX367840435' is printed at the bottom of the stamp.

**Maliatul Wahidah**  
**NIM. 1786206039**



## ABSTRAK

Wahidah, Maliatul. 2021. “*Pengembangan Media Moraku Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M.Pd

**Kata Kunci:** *Media Moraku, Hasil Belajar.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan tema indahanya keragaman dinegeriku, pengembangan media Moraku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Manfaat media Moraku adalah untuk memperkenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui belajar sambil bermain untuk memudahkan siswa memahami materi dengan mudah, tidak hanya bertitik fokus pada guru, LKS, dan buku tematik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) menurut Sugiono terdapat 10 langkah-langkah pengembangan yaitu 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 tahap akhir, 10) produksi masal. 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 ahli media 1 mendapatkan skor 86 dengan presentase 95% kategori sangat valid/sangat layak di uji coba dengan revisi, sedangkan ahli media 2 mendapatkan skor 88 dengan presentase 98% kategori sangat valid/sangat layak di uji coba tanpa revisi. Pada validasi ahli materi mendapatkan skor 70 dengan presentase 100% kategori sangat valid/sangat layak di uji coba tanpa revisi. Pada uji coba produk kelompok kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 60% pada rata-rata *pretest* 66 dan *postest* 86. Sedangkan pada uji coba pemakaian kelompok besar mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 73% dengan rata-rata *pretest* 57 dan *postest* 88. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahanya keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

## ABSTRACT

Wahidah, Maliatul. 2021. *“Pengembangan Media Moraku Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.”* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M.Pd

**Keywords:** Moraku Media, Learning Outcomes.

The purpose of this study was to develop learning media it call of Moraku (Monopoly on Diversity of my Country) media which was modified and adapted to the theme of the beauty of diversity in my country, development of Moraku media to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The benefit of Moraku media is to introduce the cultural diversity that exists in Indonesia through learning while playing to make it easier for students to understand the material easily, not only focusing on teachers, worksheets, and thematic books.

The type of research used is Research and Development (R&D) according to Sugiono there are 10 development steps, namely 1) problem identification, 2) information collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design improvement, 6) product trial 7) product revision, 8) use trial, 9) final stage revision, 10) mass production. Collecting data using interviews, questionnaires, written tests, and documentation.

The results of the study indicate that Moraku media is feasible to be used as a learning medium and can improve student learning outcomes. this can be proven by looking at the validation results from media expert 1 getting a score of 86 with a percentage of 95% very valid / very feasible category in the trial with revisions, while media expert 2 getting a score of 88 with a percentage of 98% very valid / very feasible category in the test try without revision. In the validation of the material experts, they get a score of 70 with a percentage of 100% in the very valid / very feasible category in the trial without revision. The small group product trial showed an increase in learning outcomes by 60% on an average of 66 pretests and 86 posttest. Meanwhile, in the large group trial, there was an increase in learning outcomes of 73% with an average of 57 pretests and 88 posttests. 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.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayah-Nya dan memberikan nikmat serta kekuatan dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan (Skripsi) ini dengan tepat waktu. Sholawat dan salam keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Moraku Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema IndahNya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M. Si selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Tety Nur Cholifah, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan.
5. Dwi Hartatik, S. Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 02 Gondowangi Wagir yang telah mengizinkan penulis melaksanakan pengambilan data.
6. Renti Yoika Novarera, S. Pd, selaku wali kelas IV yang telah membantu dan mendampingi dalam pengambilan data.
7. Bapak dan ibuku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, memberikan arahan, memberikan semangat dan motivasi serta doa.

8. Teman-teman seperjuangan PGSD dan sahabat terbaikku yang menemani selama menjalani kuliah sampai akhir dan selalu memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa.
9. Teman-teman satu bimbingan yang saling membantu dan saling berbagi untuk dapat menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun saran-saran.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap skripsi yang disusun dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahan bagi para dosen di Universitas Islam Raden rahmat Malang.

Malang, 26 Juli 2021

**Maliatul Wahidah**  
**NIM. 1786206039**



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
RINGKASAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	6
F. Spesifikasi Produk .....	7
G. Manfaat Pengembangan .....	8
H. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media Moraku “Monopoli Keberagaman Negeriku” .....	19
C. Pembelajaran tematik .....	20
D. Tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku .....	26
E. Hasil belajar.....	30
F. Karakteristik peserta didik kelas IV SD .....	33
G. Penelitian terkait .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan .....	39
C. Gambaran Produk Yang Dikembangkan.....	41
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	44
1. Rancangan Uji Coba.....	44
2. Subjek Uji Coba .....	46
3. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data .....	46
4. Teknik Analisis Data.....	49

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	57
B. Hasil Uji Coba Produk .....	61
1. Uji Coba Produk (Kelompok Kecil).....	61
2. Uji Coba Pemakaian (Kelompok Besar) .....	63
C. Revisi Produk .....	66
1. Revisi I .....	66
2. Revisi II .....	69
D. Kajian Produk Akhir .....	70
E. Keterbatasan Penelitian .....	76

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78

DAFTAR RUJUKAN .....	79
----------------------	----

LAMPIRAN .....	83
----------------	----

RIWAYAT HIDUP.....	192
--------------------	-----



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR TABEL

2.1 Materi Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.....	27
2.2 Kompetensi Inti.....	28
2.3 Kompetensi Dasar Dan Indikator Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.....	29
2.4 Penelitian Terkait.....	35
3.1 Storyboard Media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku).....	42
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa.....	44
3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan.....	50
3.4 Kategori Skor Skala Likert.....	50
3.5 Kriteria Interpretasi Skor.....	51
3.6 Kriteria Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	52
3.7 Kriteria Presentase Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	53
3.8 Kriteria Rata-Rata Hasil Belajar Afektif Siswa.....	54
3.9 Kriteria Hasil Afektif Siswa.....	55
3.10 Kriteria Rata-Rata Hasil Belajar Psikomotor.....	55
4.1 <i>One Group Pretest-Postest Design</i> .....	62
4.2 <i>One Group Pretest-Postest Design</i> .....	64



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**



## DAFTAR GAMBAR

3.1 Langkah-Langkah Penelitian R&D.....	39
3.2 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	44
3.3 Tahapan Pengembangan Media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku)45	
4.1 Diagram Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	63
4.2 Diagram Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar.....	66
4.3 Media Pembelajaran Moraku.....	67
4.4 Buku Petunjuk Penggunaan Media Sebelum Revisi.....	68
4.5 Buku Petunjuk Penggunaan Media Sesudah Revisi.....	68
4.6 Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media.....	69
4.7 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi, Validasi Ahli Media, dan Hasil Belajar.....	75



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat wawancara awal .....	84
Lampiran 2. Surat Selesai Penelitian Di SDN 02 Gondowangi Wagir.....	85
Lampiran 3. Kisi-kisi pedoman wawancara.....	86
Lampiran 4. Hasil wawancara.....	87
Lampiran 5. Kisi-kisi wawancara awal siswa.....	89
Lampiran 6. Lembar wawancara awal siswa .....	90
Lampiran 7. Data nilai siswa sebelum penelitian.....	93
Lampiran 8. Kisi-kisi validasi ahli materi.....	94
Lampiran 9. Lembar validasi ahli materi .....	95
Lampiran 10. Kisi-kisi validasi ahli media .....	98
Lampiran 11. Kisi-kisi validasi ahli media .....	99
Lampiran 12. Silabus pembelajaran .....	102
Lampiran 13. Rencana pelaksanaan pembelajaran .....	109
Lampiran 14. Kisi-kisi penilaian kognitif .....	117
Lampiran 15. Lembar tes hasil belajar .....	125
Lampiran 16. Kisi-kisi penilaian aspek afektif .....	128
Lampiran 17. Lembar penilaian afektif.....	129
Lampiran 18. Kisi-kisi penilaian aspek psikomotor .....	130
Lampiran 19. Lembar penilaian psikomotor.....	131
Lampiran 20. Storyboard Media Moraku.....	132
Lampiran 21. Buku Petunjuk Penggunaan.....	133
Lampiran 22. Media Moraku dan Sertifikat.....	134
Lampiran 23. Hasil Validasi Ahli Media .....	135
Lampiran 24. Hasil Rekapitulasi Ahli Media .....	141
Lampiran 25. Hasil Validasi Ahli Materi.....	142
Lampiran 26. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi .....	145
Lampiran 27. Pedoman Penskoran Aspek Kognitif.....	146
Lampiran 28. Hasil Penilaian Aspek Kognitif .....	147
Lampiran 29. Hasil Penilaian Aspek Afektif .....	148
Lampiran 30. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor .....	149
Lampiran 31. Hasil Uji Coba Produk Aspek Kognitif Kelompok Kecil .....	150
Lampiran 32. Hasil Uji Coba Produk Aspek Afektif Kelompok Kecil .....	164
Lampiran 33. Hasil Uji Coba Produk Aspek Psikomotor Kelompok Kecil .....	168
Lampiran 34. Hasil Uji Coba Pemakaian Aspek Kognitif Kelompok Besar.....	169
Lampiran 35. Hasil Uji Coba Pemakaian Aspek Afektif Kelompok Besar.....	183
Lampiran 36. Hasil Uji Coba Pemakaian Aspek Psikomotor Kelompok Besar..	187
Lampiran 37. Dokumentasi Penelitian.....	189

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 berbasis kompetensi yang diterapkan di Indonesia dirancang untuk menekankan perkembangan kompetensi dari ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sejalan dengan Majid (2014: 28) orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).

Poerwadarminta dalam Majid (2014: 80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. 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. 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: 80). Selain itu media pembelajaran dapat menjadi salah satu sumber dalam penyampaian materi pembelajaran yang sulit di jelaskan secara verbal.

Suryani (2018: 5) 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. Sedangkan menurut Sanaky dalam Suryani (2018: 4) 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.

Dele dalam Zainiyati (2017: 66) 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: 35). 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 (2012: 90) 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 lain yang dilakukan oleh Ashari (2017: 204) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Monopoli *Game* Untuk Peningkatan Hasil



Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” Hasil penelitian 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.

Berdasarkan uraian 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.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan kegiatan pembelajaran belum beragam dan kurang berkembangnya media pembelajaran baru.
2. Informasi yang diperoleh peserta didik hanya melalui buku tematik dan LKS, maka diperlukannya media untuk meningkatkan siswa berperan aktif selama pembelajaran dan mendapatkan pembelajaran yang bermakna.
3. Hasil belajar belum memenuhi KKM.
4. Belum tersedianya media pembelajaran Moraku sebagai pengembangan media pembelajaran pada subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku.

### **C. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah fokus terhadap masalah yang ingin dipecahkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) hanya memuat materi subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku yang didalamnya meliputi materi 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. Media pembelajaran ini hanya memperkenalkan keberagaman suku dan budaya Indonesia.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?
2. Apakah media Moraku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan dan kelayakan produk media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

2. Mengetahui media Moraku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Media moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) merupakan media pembelajaran berbasis permainan 2 dimensi yang berukuran 41 cm x 41 cm.

Media ini dapat dimainkan oleh kelompok kecil maupun kelompok besar. Berikut bagian-bagian yang terdapat pada media moraku diantaranya.

1. Petak start atau finish

Petak start atau finish sebagai tempat mulai dan berakhirnya permainan media moraku. Semua pion perwakilan pemain di letakkan pada petak start untuk memulai permainan.

2. Petak gambar rumah adat

Petak yang dilengkapi dengan gambar rumah adat masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Pemain yang melewati petak bergambar rumah adat tersebut mendapatkan pertanyaan "Nama rumah adat?" jika salah pemain mundur 1 langkah.

3. Petak bank materi

Petak bank materi sebagai petak yang memberikan kesempatan untuk pemain mengambil kartu materi pada bank materi dan materi dibacakan secara nyaring agar semua pemain mendengarkan.

4. Petak bank soal

Petak bank soal sebagai petak yang memberikan kesempatan untuk pemain menjawab soal pada kartu soal yang disediakan di bank soal.



5. Petak sudut

Petak yang berada pada sudut-sudut media moraku berisi petak tantangan untuk pemain.

6. Kartu bank materi

Kartu bank materi berisi materi tentang keberagaman budaya masing-masing provinsi.

7. Kartu bank soal

Kartu bank soal berisi soal tentang keberagaman budaya mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik daerah.

8. Uang mainan

Uang mainan sebagai alat pembayaran terhadap setiap tindakan para pemain media moraku.

9. Dadu

Dadu dalam media moraku sebagai penentu banyaknya langkah pemain melewati petak-petak.

10. Pion

Pion sebagai alat yang mewakili pemain dalam permainan media moraku.

11. Sertifikat

Sertifikat sebagai reward untuk pemain/kelompok yang memenangkan permainan.

### G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis. Manfaat yang diharapkan diantaranya:

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) dan hasil belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat ini diuraikan sebagai berikut:

### a. Bagi Peneliti

Penelitian dapat memberi pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti tentang prosedur pengembangan media Moraku untuk siswa kelas IV SD serta dapat menjadi bekal peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan.

### b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Memberikan pengalaman kepada pendidik dan calon pendidik dalam mengembangkan dan menerapkan media Moraku guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif.

### c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar baru dengan media pembelajaran dalam bentuk permainan, serta dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

### d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya sebagai perbaikan proses pembelajaran di sekolah.

e. Bagi Masyarakat

Membawa pengaruh yang baik bagi masyarakat serta mencerdaskan anak Bangsa.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya untuk dikembangkan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

## H. Definisi Operasional

### 1. 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. 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 mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah yang terikat persatuan dan kesatuan. Siswa dapat bermain menggunakan pion dan melemparkan dadu, siswa dapat mengenal provinsi-provinsi yang ada di Indonesia setelah mengelilingi setiap provinsi, selain itu media ini praktis dan mudah digunakan.

### 2. Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku

Pembelajaran tematik pada kelas IV SD semester 2 diantaranya tema 7 indahnnya keragaman di negeriku. Pada tema ini memiliki 3 subtema salah satunya subtema 2 indahnnya keragaman budaya negeriku, mata pelajaran yang termuat dalam media Moraku yaitu PPKn dan IPS dalam mata pelajaran tersebut mengkaji 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.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran. Penilaian hasil belajar menggunakan tes tulis *pretest* dan *posttest* pada aspek kognitif ranah C1 (Indikator: memilih, mencatat, menghafal, dan mempelajari), C2 (Indikator: membandingkan, mendiskusikan, dan mengelompokkan), dan C3 (Indikator: menentukan, mengoperasikan, mengaitkan, dan menggunakan). Pada aspek afektif ranah A5 (indikator: berahlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, dan mewujudkan) menggunakan angket dan aspek psikomotorik ranah P2 (indikator: menempatkan, mengisi, membuat, dan mengoreksi) menggunakan penilaian unjuk kerja.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**