



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “MONOPOLI
KEBERAGAMAN” TEMA INDAHNYA KERAGAMAN
DI NEGERIKU UNTUK SISWA KELAS IV
SDN PATRANG 01 JEMBER**

SKRIPSI

**oleh:
Indah Fitriani
150210204017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
KEBERAGAMAN TEMA INDAHNYA KERAGAMAN
DI NEGERIKU UNTUK SISWA KELAS IV
SDN PATRANG 01 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh:
Indah Fitriani
150210204017

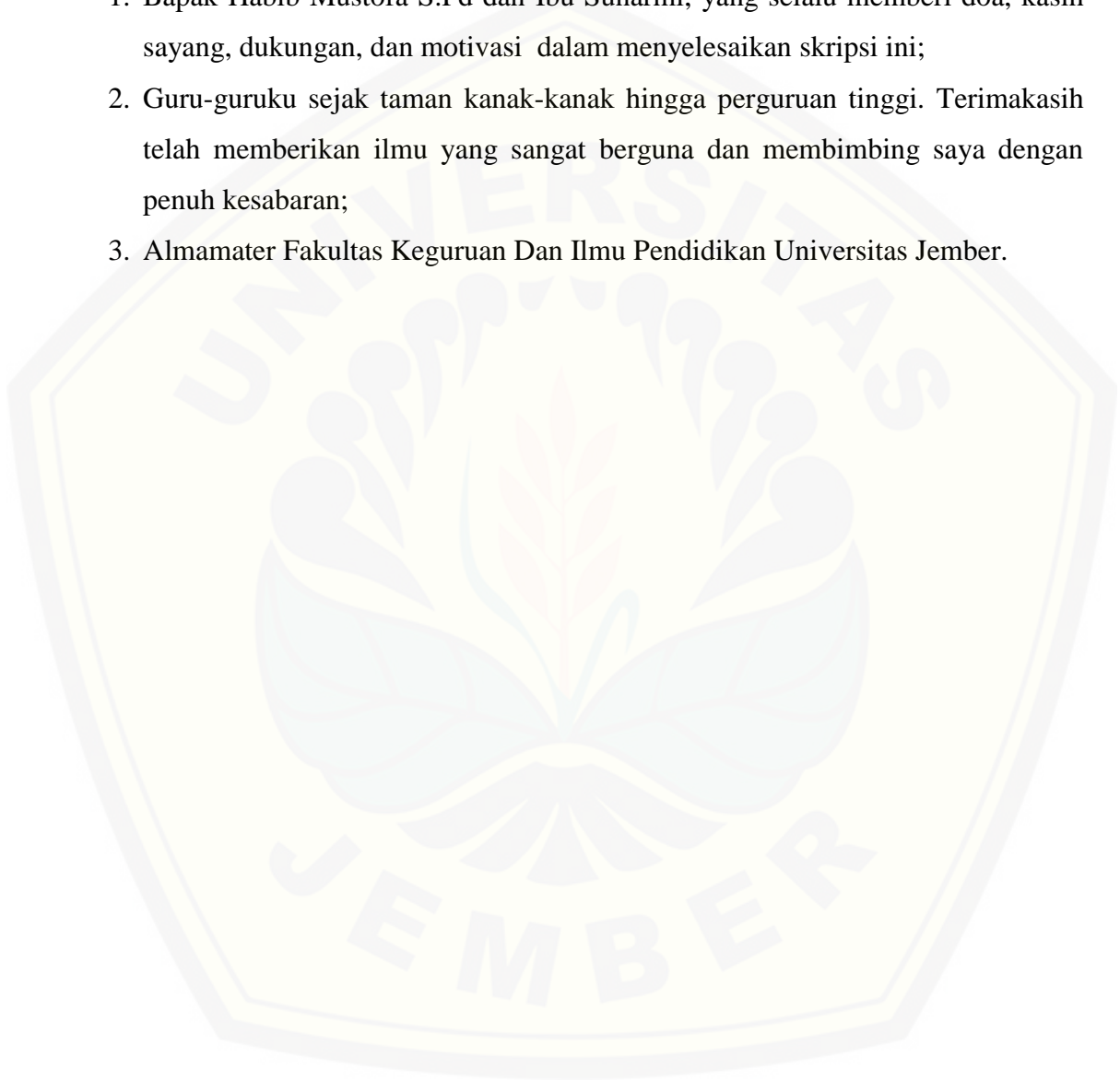
Dosen Pembimbing 1 : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
Dosen Pembimbing 2 : Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Dan Maha Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Habib Mustofa S.Pd dan Ibu Sunarmi, yang selalu memberi doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Terimakasih telah memberikan ilmu yang sangat berguna dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah 5-6)²



¹Departemen Agama RI. 2014, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahan*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Indah Fitriani

NIM : 150210204017

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Kelas IV SDN Patrang 01 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 April 2019
Yang menyatakan,

Indah Fitriani
NIM 150210204017

PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “MONOPOLI
KEBERAGAMAN” TEMA INDAHNYA KERAGAMAN
DI NEGERIKU UNTUK SISWA KELAS IV SDN
PATRANG 01 JEMBER TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Indah Fitriani
NIM : 150210204017
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Situbondo
Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 12 Mei 1998
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP 19770915 200501 2 001

Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd
NIP 19870721 201404 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman”
Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
Tahun Pelajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 10 April 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP 19770915 200501 2 001

Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd
NIP 19870721 201404 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Rahayu, M.Pd.
NIP. 19531226 198203 2 001

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.
NIP. 19540917 198010 1 002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember, Indah Fitriani, 2019:102 halaman, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku terdapat KD IPS yang berbunyi mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, untuk mencapai KD tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selama ini guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi media yang digunakan yaitu gambar dan tabel nama keberagaman, sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang menyenangkan. Media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar melalui bermain dan menarik perhatian siswa, yaitu media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” adalah permainan yang menyajikan berbagai konsep keragaman suku dan budaya di Indonesia yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi, serta dapat dimainkan siswa dengan mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku untuk siswa kelas IV SDN Patrang 01 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?”. Model pengembangan yang digunakan adalah model R & D (*research and development*) oleh Borg and Gall. Terdapat tujuh (7) tahapan yaitu (1) tahap analisis kebutuhan; (2) tahap desain produk; (3)

tahap produksi; (4) tahap validasi dan evaluasi; (5) tahap revisi; (6) tahap uji coba produk; (7) tahap revisi dan penyebaran. Pada pengembangan ini terdapat pembatasan tahap pengembangan yaitu tidak sampai ke tahap penyebaran karena pada penelitian ini hanya terfokuskan pada pengembangan media saja.

Hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku untuk siswa kelas IV SDN Patrang 01 Jember semester II telah memenuhi dua kriteria. Valid, ditunjukkan dari hasil data validasi tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil persentase dari semua validator adalah 87%, sehingga media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan. Efektif, ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 83,33% dan persentase respon siswa yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dinyatakan valid dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru serta memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Saran dalam penelitian ini yaitu bagi guru hendaknya selalu berusaha memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, bagi lembaga media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan pengembangan kualitas tenaga pendidik, dan bagi peneliti lain dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel dan materi yang berbeda.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember” dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan stasa satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd dan Bapak Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing;
2. Bapak Muhtadi Irvan, M.Pd., dan Ibu Dra. Rahayu., M.Pd., selaku Dosen Penguji;
3. Kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Patrang 01 Jember yang telah memberikan izin penelitian;

Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan semua pihak yang telah membantu kepada penulis. Besae harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 26 februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu	6
2.1.1 Hakikat pembelajaran tematik terpadu	6
2.1.2 Prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu	6
2.1.3 Karakteristik pembelajaran tematik terpadu	7
2.1.4 Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik terpadu	8
2.2 Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Keragaman Budaya di Negeriku	10

2.3	Karakteristik Siswa SD	11
2.4	Hasil Belajar Siswa	13
2.5	Respon Siswa terhadap Pembelajaran.....	17
2.6	Media Pembelajaran.....	18
2.6.1	Pengertian media pembelajaran.....	18
2.6.2	Fungsi media pembelajaran	19
2.6.3	jenis Media Pembelajaran.....	20
2.7	Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman”	21
2.8	Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	23
2.9	Penelitian Terdahulu yang Relevan	24
BAB 3. METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Jenis Penelitian.....	29
3.2	Tempat dan Waktu Uji Pengembangan.....	29
3.3	Subjek Penelitian	30
3.4	Definisi Operasional.....	30
3.5	Rencana Penelitian.....	31
3.5.1	Tahap analisis kebutuhan	32
3.5.2	Tahap perencanaan desain produk	33
3.5.3	Tahap produksi/tahap pelaksanaan pengembangan produk.....	34
3.5.4	Tahap validasi awal	34
3.5.5	Tahap revisi produk.....	35
3.5.6	Tahap uji coba produk	35
3.5.7	Tahap revisi akhir dan penyebaran	35
3.6	Metode Pengumpulan Data.....	36
3.7	Instrumen Pengumpulan Data.....	37
3.8	Teknis Analisis Data	38
3.8.1	Analisis data hasil validasi	38
3.8.2	Persentase ketuntasan hasil belajar	40
3.8.3	Persentase respon siswa.....	40
3.9	Kerangka Pemecahan Masalah	41
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43

4.1	Gambaran Umum Penelitian	43
4.2	Jadwal Penelitian	43
4.3	Proses Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” ..	44
4.3.1	Tahap analisis kebutuhan	44
4.3.2	Tahap perencanaan dan desain produk.....	49
4.3.3	Tahap pelaksanaan pengembangan produk awal.....	49
4.3.4	Tahap validasi	82
4.3.5	Tahap revisi produk.....	83
4.3.6	Tahap pengujian lapangan utama/ uji coba produk	86
4.3.7	Tahap revisi dan penyebaran produk akhir.....	87
4.4	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” ...	87
4.4.1	Validasi media pembelajaran “monopoli keberagaman”	87
4.4.2	Keefektifan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman”	90
4.5	Pembahasan.....	92
4.6	Temuan Penelitian	95
BAB 5	PENUTUP	98
5.1.	Kesimpulan.....	98
5.2.	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....		100

DATAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku	10
2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja Kunci dan Ranah Kognitif yang telah Diperbaiki	15
3.1 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman di Negeriku	34
3.2 Skala Presentase Kevalidan Media Pembelajaran	39
3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa	40
3.4 Interpretasi Respon Siswa	41
4.1 Jadwal Penelitian.....	44
4.2 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.....	50
4.3 Kriteria Media Pembelaaran.....	81
4.4 Data Hasil Validasi 1.....	88
4.5 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelaaran.....	89
4.6 Data Hasil Validasi 2.....	89
4.7 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelaaran.....	90
4.8 Data Total Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	91
4.9 Interpretasi Respon Siswa (Y).....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	20
3.1 Langkah-langkah Pengembangan Borg & Gall	32
3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman”	42
4.1 Konsep Materi Keragaman Budaya di Indonesia.....	48
4.2 Penetapan Ukuran <i>Cover</i>	51
4.3 Desai Awal <i>Cover</i> Atas.....	51
4.4 Keragaman Budaya.....	52
4.5 Kartun Keragaman.....	52
4.6 Desain <i>Cover</i> Atas dan Pemberian Nama.....	52
4.7 <i>Cover</i> Setelah Disusun Menjadi Kotak	53
4.8 Penetapan Ukuran <i>Cover</i> Bawah.....	53
4.9 Desain Awal <i>Cover</i> Bawah.....	54
4.10 Desain <i>Cover</i> Bawah	54
4.11 <i>Cover</i> Bawah Setelah Disusun Menjadi Kotak.....	55
4.12 Penetapan Ukuran Papan Monopoli.....	55
4.13 Desai Awal papan permainan.....	56
4.14 Kartun Pawai Budaya.....	56
4.15 Batik.....	56
4.16 Desai Dasar Papan Permainan.....	57
4.17 Petak-Petak Untuk 34 Provinsi di Indonesia dan Petak.....	57
4.18 Bali.....	58
4.19 Riau.....	58
4.20 Jambi.....	58
4.21 Gorontalo.....	58
4.22 Maluku.....	58
4.23 Lampung.....	58
4.24 Aikon Bank Soal.....	58

4.25 Aikon Bank Materi.....	58
4.26 Tampilan Akhir Papan Permainan.....	59
4.27 Penetapan Ukuran Petunjuk Penggunaan.....	59
4.28 Desain Awal Petunjuk Penggunaan.....	60
4.29 <i>Background</i> Biru.....	60
4.30 kartun Pawai Budaya.....	60
4.31 Desain Petunjuk Permainan.....	61
4.32 Penetapan Ukuran Kartu Bank Materi.....	61
4.33 Desain Awal Kartu Bank Materi Tampak Depan.....	62
4.34 Batik.....	62
4.35 <i>Background</i> Kuning.....	62
4.36 Desain Dasar Kartu Bank Materi.....	63
4.37 Lampung.....	63
4.38 Jambi.....	63
4.39 Riau.....	63
4.40 Bengkulu.....	63
4.41 Maluku.....	63
4.42 Bali.....	63
4.43 Tampilan Akhir Kartu Bank Materi Tampak Depan.....	64
4.44 <i>Background</i> Kuning.....	64
4.45 Kartun Pawai Budaya.....	64
4.46 Desain Dasar Tampilan Belakang Kartu Bank Materi.....	65
4.47 Tampilan Akhir Kartu Bank Materi Tambapak Belakang.....	65
4.48 Penentuan Ukuran Kartu Bank Soal.....	66
4.49 Desain Awal Kartu Bank Soal.....	66
4.50 Batik.....	67
4.51 Kartun Keragaman Budaya.....	67
4.52 Desain Dasar Kartu Bank Soal Tampak Depan.....	67
4.53 Papua.....	67
4.54 Banten.....	67
4.55 Gorontalo.....	67

4.56 Bintang.....	68
4.57 Tampilan Akhir Kartu Bank Soal Tampak Depan.....	68
4.58 Pawai Budaya.....	68
4.59 Background Hijau.....	68
4.60 Desai Akhir Kartu Bank Soal Tampak Belakang.....	69
4.61 Penetapan Ukuran Kartu Sertifikat.....	69
4.62 Desain Awal Kartu Sertifikat.....	70
4.63 Background Sertifikat.....	70
4.64 Logo Aceh.....	70
4.65 Desain Dasar Kartu Sertifikat Tampak Depan.....	70
4.66 Aceh.....	71
4.67 Maluku.....	71
4.68 Banten.....	71
4.69 Desain Akhir Kartu Sertifikat Tampak Depan.....	71
4.70 Kartun Pawai Budaya.....	71
4.71 Desain Akhir Kartu Sertifikat Tampak Belakang.....	72
4.72 Penetapan Ukuran Desain Awal Kartu Sewa.....	72
4.73 Desain Awal Kartu Sewa.....	73
4.74 Kartun Matahari.....	73
4.75 Kartun Memegang Pensil.....	73
4.76 Desain Dasar Kartu Sewa Tampak Depan.....	74
4.77 Desain Akhir Kartu Sewa Tampak Depan.....	74
4.78 Kartun Pawai Budaya.....	75
4.79 Desain Akhir Kartu Sewa Tampak Belakang.....	75
4.80 Penetapan Ukuran Kartu Poin.....	76
4.81 Desain Awal Kartu Poin.....	76
4.82 Kartun Pawai Budaya.....	77
4.83 Kartun Matahari.....	77
4.84 Kartun Bulan.....	77
4.85 Bintang.....	77
4.86 Desain Dasar Kartu Poin Tampak Depan.....	77

4.87 Desain Akhir Kartu Poin Tampak Depan.....	78
4.88 Kartun Matahari.....	78
4.89 Kartun Bulan.....	78
4.90 Desain Dasar Kartu Poin Tampak Belakang.....	79
4.91 Tampilan Akhir Kartu Poin Tampak Belakang.....	79
4.92 Satu Set Media Pembelajaran.....	80
4.93 Jenis Font Sebelum Revisi (<i>Times New Roman</i>).....	84
4.94 Jenis Font Setelah Revisi (<i>Vijaya</i>).....	84
4.95 Kesalahan Ketik Sebelum Revisi (<i>Berkut</i>).....	84
4.96 Kesalahan Ketik setelah Revisi (<i>Berikut</i>).....	85
4.97 Kesalahan Ketik Sebelum Revisi (<i>Sukap</i>).....	85
4.98 Kesalahan Ketik Setelah Revisi (<i>Sikap</i>).....	85
4.99 Kesalahan Ketik Sebelum Revisi (<i>rumah</i>).....	86
4.100 Kesalahan Ketik Sebelum Revisi (<i>rumah</i>).....	87
4.101 Kesalahan Ketik Setelah Revisi (<i>Rumah</i>).....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Matrik Penelitian	103
B. Silabus.....	106
C. RPP.....	113
D. Pedoman Wawancara	119
E. Hasil Wawancara Guru.....	120
F. Hasil wawancara siswa.....	122
G. Ulasan Materi	125
H. Desain pembelajaran”Monopoli Keberagaman”.....	131
I. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar	173
J. Soal Tes Hasil Belajar	175
K. Kunci Jawaban	184
L. Lembar Validasi	185
M. Hasil Validasi.....	196
N. Data Nilai Tes Hasil Belajar.....	207
O. Hasil Tes Hasil Belajar.....	209
P. Angket Respon Siswa	233
Q. Data Angket Respon Siswa.....	235
R. Hasil Angket Respon Siswa.....	237
S. Surat Penelitian.....	243
T. Dokumuntasi.....	245

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab 1 ini dibahas tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan penelitian; dan (5) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia yang menekankan pada perkembangan kompetensi siswa, mulai dari ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap. Proses pencapaian pembelajaran memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema. Setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Pada tingkat kelas IV semester II terdapat 4 tema, yaitu Cita-citaku, Indahnya Keragaman di Negeriku, Daerah Tempat Tinggalku, dan Kayanya Negeriku.

Tema ketujuh di kelas IV adalah Indahnya Keberagaman di Negeriku. Dalam tema indahnnya keberagaman di negeriku terdapat 3 subtema, salah satunya adalah subtema indahnnya keragaman budaya di negeriku. Subtema ini memperkenalkan kepada siswa tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, rumah adat, lagu daerah, bahasa daerah, dan pakaian adat. Oleh karena itu, subtema ini menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting dalam upaya mengenalkan kepada siswa akan kebudayaan dan suku di Indonesia sebagai kekayaan yang tidak ternilai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Patrang 01 Jember pada tanggal 14 Agustus 2018, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada subtema 2 tentang indahnnya keragaman budaya di negeriku terbatas dan kurang bervariasi, bahkan pembelajaran hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Hal ini sesuai dengan wawancara yang diperoleh, karena guru kelas IV mengatakan bawa salah satu hambatan dalam mengajarkan subtema 7 adalah kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan

pembelajaran hanya sebuah gambar yang terbuat dari poster dan tabel nama keberagaman.

Penggunaan media poster dan tabel dapat menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Kenyataan ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap siswa kelas IV yang menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran yang hanya memperhatikan gambar dari poster. Kegiatan pembelajaran seperti ini menimbulkan kesan monoton dan hanya berpusat pada guru. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain materi keragaman, contoh materi lain yang sulit dipahami oleh siswa adalah menentukan gagasan pokok dan informasi baru. Salah satu contohnya adalah cara atau langkah-langkah untuk menentukan gagasan pokok dan informasi baru. Buku siswa tidak memberikan kesempatan untuk berlatih menyampaikan hasil analisis gagasan pokok dan informasi baru, sehingga siswa memiliki kemampuan rendah dalam menentukan gagasan pokok dan informasi baru. Begitupun untuk dapat menunjukkan sikap menghargai dan menghormati keberagaman, perlu dukungan adanya pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung, melalui kegiatan interaksi diharapkan siswa mampu memahami arti pentingnya kebersamaan dalam keragaman.

Berdasarkan kendala tersebut menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan dan sebagian besar siswa masih tidak mampu mencapai kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, salah satu upaya untuk dapat mencapai KD dan tujuan pembelajaran dalam subtema 2, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu memecahkan kesulitan siswa dalam memahami materi keragaman budaya dan suku di Indonesia, memahami makna perbedaan dan menunjukkan sikap menghormati perbedaan. Media yang dikembangkan juga harus mampu memecahkan permasalahan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya dan suku di Indonesia khususnya rumah adat, pakaian adat dan tarian tradisional.

Media merupakan salah satu komponen penting dalam membantu guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2017:4). Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah sangat penting, karena mengingat bahwa anak usia sekolah dasar (SD) termasuk dalam tahap oprasional konkret, sehingga penyampaian materi yang dibantu media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale (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. Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajarnya. Melalui pengalaman langsung siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan semakin banyak pengalaman yang siswa dapatkan.

Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain, proses pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain, sehingga dapat membantu siswa untuk menyerap informasi yang telah disampaikan. Oleh karena itu untuk dapat meningkatkan penggunaan media, guru harus dapat memadukan dengan permainan supaya lebih menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran ini adalah “Monopoli Keberagaman”. Media pembelajaran monopoli keberagaman merupakan variasi dari permainan anak berbentuk papan yang sudah sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain.

Alasan mengembangkan media monopoli keberagaman budaya di Negeriku karena pada skripsi yang terdahulu belum pernah ada judul skripsi yang membahas tentang pengembangan media monopoli dengan pokok bahasan keragaman budaya di Negeriku, sehingga pada skripsi ini akan mengembangkan media monopoli dengan mengambil pokok bahasan yang berbeda yaitu tentang keragaman budaya yang ada di negeriku. Pengembangan media monopoli

terdahulu dengan media monopoli yang akan dikembangkan tidak jauh berbeda, perbedaannya hanya terletak pada pokok bahasan dan bentuk papan monopolinya.

Media pembelajaran monopoli keberagaman ini merupakan permainan yang menyajikan berbagai konsep keragaman suku dan budaya di Indonesia yaitu rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat. Konsep pembelajaran keragaman suku dan budaya di Indonesia yang awalnya hanya menggunakan gambar dari poster dalam penyampaianya dengan adanya media pembelajaran monopoli keberagaman siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan paparan pemasalahan yang telah diuraikan, maka diadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman“ tema indahnya keragaman negeriku subtema keragaman budaya negeriku untuk siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema indahnya keragaman negeriku untuk siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember tahun pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendiskripsikan proses pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema indahny keragaman negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku Kelas untuk siswa kelas IV SDN Patrang 01 Jember tahun pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema indahny keragaman negeriku untuk siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember tahun peajaran 2018/2019

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidik serta dapat menunjang kegiatan di sekolah.
3. Bagi peneliti, penelitian ini digunakan sebagai kreatifitas serta dijadikan pengalaman dan menambah wawasan khususnya mengenai cara pengembangan media pembelajaran
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan lagi dengan materi yang berbed

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab 2 ini akan dibahas tentang; (1) pembelajaran tematik terpadu; (2) tema indahnya keberagaman, subtema keberagaman budaya di negeriku; (3) karakteristik siswa sekolah dasar; 4) hasil belajar siswa; (5) media pembelajaran; (6) pengembangan media pembelajaran “Monopoli keberagaman”; (7) karakteristik media pembelajaran; dan (8) penelitian terdahulu yang relevan.

2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan model tematik terpadu. Pada pembelajaran ini yaitu menggunakan tema yang diintegrasikan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, sehingga pelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa.

2.1.1 Hakikat pembelajaran tematik terpadu

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Prastowo, 2016:54). Menurut Hajar (2013:21), pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang digabung dan membentuk tema. Tema yang ditentukan yaitu tema yang berdekatan dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu (Majid, 2014:89) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu beberapa mata pelajaran dengan materi yang beragam.

- b. Pembelajaran tematik terpadu perlu memilih beberapa materi pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- c. Pembelajaran tematik terpadu tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik terpadu harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- e. Materi pelajaran yang tidak mungkin dipadukan, tidak perlu dipaksakan.

2.1.3 Karakteristik pembelajaran tematik terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran di SD, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik (Majid, 2014:89-90) sebagai berikut.

- a. Berpusat pada siswa (*student centered*)
Siswa sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberi pengalaman langsung (*direct centered*)
Siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kebutuhan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
Dengan menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes (*fleksibel*)

Guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, bahkan mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyajikan pembelajaran dengan menarik

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik terpadu tidak lepas dari tujuan awal yaitu untuk memberikan pembelajaran bermakna pada siswa dengan memberikan kesempatan guru untuk dapat mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri.

2.1.4 Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik terpadu

Kelebihan pembelajaran tematik terpadu (Majid, 2014:92) diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan siswa
- b. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c. Seluru kegiatan lebih bermakna bagi siswa, sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- d. Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan sosial siswa.
- e. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis.
- f. Dapat meningkatkan kerja sama antarguru dengan bidang kajian terkait, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Kelebihan–kelebihan yang dimiliki dalam pembelajaran tematik terpadu tidak terlepas dari kemampuan guru di dalamnya. Kelebihan tersebut pada dasarnya untuk membentuk siswa memiliki karakter yang baik dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

Beberapa kelemahan tematik terpadu (Majid, 2014:93-94) adalah sebagai berikut.

a. Aspek guru

Untuk dapat menerapkan pembelajaran tematik terpadu, guru harus memiliki wawasan yang baik, keterampilan, kreatifitas, rasa percaya diri, berani mengemas dan mengembangkan materi. Guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang terkait materi yang akan diajarkan. Hal ini bertujuan agar penguasaan materi tidak terfokus pada satu bidang melainkan di bidang lain harus dipahami oleh guru.

b. Aspek peserta didik

Pembelajaran tematik terpadu menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif baik dalam kemampuan akademik maupun kreatifitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran tematik terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya, dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.

d. Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada penerapan ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, dan penilaian keberhasilan pembelajaran siswa.

e. Aspek penilaian

Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menerapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.

2.2 Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema Keragaman Budaya di Negeriku

Buku guru dan buku siswa kelas IV memiliki 8 tema. Tema ketujuh adalah Indahnnya Keragaman di Negeriku. Pada tema 1 terintegrasi 7 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), PKn, Matematika, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran matematika dan PJOK di dalam pembelajaran, masing-masing dilaksanakan menggunakan buku yang terpisah. Pembelajaran matematika dan PJOK sebagai mata pelajaran yang terpisah tidak memerlukan penambahan alokasi waktu.

Tujuh mata pelajaran yang telah diuraikan akan dibahas dalam 3 subtema yaitu subtema 1 (keragaman suku bangsa dan agama di negeriku), subtema 2 (indahnnya keragaman budaya negeriku), dan subtema 3 (indahnnya persatuan dan kesatuan negeriku). Setiap subtema membahas materi yang berbeda tema saling berhubungan.

Subtema 2, yaitu indahnnya keragaman budaya negeriku merupakan subtema yang sangat penting. Subtema ini mengenalkan kepada siswa tentang keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia dengan berbagai tujuan, salah satunya adalah agar anak mengenali bahwa Indonesia kaya akan kebudayaan. Memiliki banyak perbedaan budaya merupakan hal yang harus dijaga. Karena tidak mengetahui makna keragaman budaya, dikhawatirkan siswa akan bersifat apatis terhadap budayanya, bahkan tidak dapat menerima perbedaan budaya.

Pada subtema 2 ini terdapat 6 pembelajaran yang saling berkaitan dan memiliki kemiripan baik kompetensi dasar (KD) maupun indikatornya. KD dalam subtema 2 dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 KD dalam Subtema 2 Indahnnya Keragaman di Negeriku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
IPA	3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
PKN	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
SBDP	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. 4.3 Memperagakan gerak tari kreasi daerah.

Mengenal berbagai kebudayaan Indonesia, salah satunya rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional merupakan salah satu upaya-upaya penerapan wawasan kebangsaan, hal ini sangat penting bagi perkembangan anak guna menumbuhkan rasa memiliki, bangga dan mencintai tanah airnya. Rasa bangga, memiliki dan cinta itulah yang dapat membuat anak menghargai budaya yang ada di tanah air

2.3 Karakteristik Siswa SD

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter inilah mencirikan antara siswa satu dengan siswa lainnya. Karakter erat kaitannya dengan perilaku anak atau yang disebut dengan karakteristik anak. Guru harus memperhatikan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Anak usia SD rentang 7-11 tahun memiliki beberapa karakteristik, psikolog perkembangan anak menyebut anak usia dini pada usia 7-11 tahun sebagai usia kritis dalam dorongan berprestasi, usia berkelompok dan usia kreatif menurut Kurnia (2008:21).

a. Usia kritis dalam dorongan berprestasi

Dorongan berprestasi membentuk kebiasaan pada anak untuk mencapai sukses ini cenderung menetap hingga dewasa. Apabila anak mengembangkan kebiasaan untuk belajar atau bekerja sesuai, di bawah atau di atas kemampuannya, maka kebiasaan ini akan menetap dan cenderung mengenai semua bidang kehidupan anak, baik dalam bidang akademik maupun bidang lainnya.

b. Usia berkelompok

Pada usia ini perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompoknya. Oleh karena itu, anak ingin dan berusaha menyesuaikan diri dengan standar yang disepakati dan berlaku dalam kelompoknya, sehingga masa ini disebut juga usia penyesuaian diri.

c. Usia kreatif

Kecenderungan kreatif ini perlu mendapat bimbingan dan dukungan dari guru maupun orang tua sehingga berkembang menjadi tindakan kreatif yang positif dan orisinal, tidak negatif dan sekedar meniru tindakan kreatif orang atau anak yang lain. Periode ini disebut juga dengan usia bermain, karena minat dan kegiatan bermain anak semakin meluas dengan lingkungan yang lebih bervariasi. Mereka bermain tidak lagi hanya di lingkungan keluarga dan teman di sekitar rumah saja, tapi meluas dengan lingkungan dan teman-teman di sekolah menurut Kurnia (2008:21).

Sugiyanto (2014:5) menyebutkan beberapa kebutuhan siswa SD berdasarkan karakteristik siswa SD adalah sebagai berikut.

a. Siswa usia SD senang bermain

Karakteristik ini menurut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Guru SD sepantasnya merancang model, media, maupun metode yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

b. Siswa usia SD suka bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model ataupun metode pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berpindah atau bergerak.

c. Siswa usia SD senang bekerja dalam kelompok

Siswa usia SD memiliki keinginan besar untuk dapat bergaul dengan kelompok sebayanya, mereka belajar aspek-aspek yang penting melalui proses sosialisasi, seperti: belajar mematuhi aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar bertanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sportif, belajar bekerja sama, serta belajar keadilan dan demokratis.

d. Siswa usia SD senang merasakan atau melakukan\ memeragakan sesuatu secara langsung.

Selain karakteristik aspek psikologis, guru pun juga harus memperhatikan aspek perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi pemahaman pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah (Sanjaya, 2010:261). Ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Kurnia, 2008:3-6), siswa SD berada berada pada tahap oprasional konkrit. Pada tahap ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis di sekitarnya atau dengan kata lain mulai berpikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh benda konkret dan pengalaman langsung. Hal ini bertujuan untuk mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan paparan yang sudah disampaikan dapat disimpulkan secara garis besar bahwa karakteristik anak usia SD adalah suka bermain, suka berkelompok, berada pada tahap oprasional konkret, dan memiliki daya perhatian yang tidak lama (mudah bosan). Oleh karena itu pembelajaran di SD hendaklah memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2.4 Hasil Belajar Siswa

Abdurrahman (dalam Jihad, 2014:14) mengartikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hal ini berarti hasil belajar dapat mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di kelas, yang dinyatakan dalam bentuk skor dari hasil tes mata pelajaran tertentu. Secara sederhana, kemampuan-kemampuan yang

diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran itulah yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar juga memiliki peranan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai. Kegiatan ini dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi atau penilaian (*assesmen*).

Menurut Susanto (2016:5), makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sistem pendidikan nasional, mengambil dari teori taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2017:22), klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

2.4.1 Ranah kognitif

Taksonomi Bloom ranah kognitif direvisi oleh salah satu murid Bloom yaitu Lorin Anderson Krathwol yang menghasilkan enam level ranah kognitif terdiri dari, yaitu (1) *remembering* (mengingat); (2) *understanding* (memahami); (3) *applying* (menerapkan); (4) *analyzing* (menganalisis); (5) *avaluating* (menilai atau mengevaluasi); dan (6) *creating* (mencipta). Perbaikan Anderson ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar dan pembuatan soal-soal tes yang sering disebut dengan C1 sampai C6 (Utari, 2013:7).

Tabel 2.2 Penjelasan dan Pemilihan Kata Kerja Kunci untuk Ranah Kognitif yang Telah Direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2013)

Revisi Ranah Kognitif-Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)		
Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
Mengingat (C1)	Kemampuan menyebutkan informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh: menyebutkan arti taksonomi	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan
Memahami (C2)	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram Contoh:	Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan,

Revisi Ranah Kognitif-Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)		
Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
	merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri	menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
Menerapkan (C3)	Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem berlaku.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
Menganalisis (C4)	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: Menganalisis penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan Komponen-komponennya.	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.
Mengevaluasi (C5)	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Contoh: membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
Mencipta (C6)	Kemampuan memadukan unsurunsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinil. Contoh: membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya.

Sumber: Utari (2013:13)

2.4.2 Ranah afektif

Menurut Sudjana (2017:29), ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut.

- a. *Receiving/attending* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2.4.3 Ranah psikomotorik

Menurut Sudjana (2017:30) hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yakni sebagai berikut.

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar kognitif di sekolah dasar mulai dari kemampuan C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan), C4 (menganalisis). Hasil belajar ranah afektif diperoleh melalui observasi meliputi kemampuan menerima (memperhatikan penjelasan guru), menanggapi (bertanya dan menjawab pertanyaan) dan organisasi (berinteraksi dengan kelompok), serta sikap santun dan peduli. Hasil belajar psikomotor yang diperoleh dari hasil pengamatan berupa kemampuan memanipulasi meliputi kemampuan mencari informasi dari sebuah teks dan mengkomunikasikan hasil. Pada penelitian ini ada pembatasan penilaian yaitu hanya mengukur kemampuan kognitifnya.

2.5 Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Respon siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, karena respon siswa akan menentukan semangat siswa dalam mempelajari dan memahami suatu mata pelajaran. Respon siswa dipengaruhi oleh minat. Menurut Hobri (2010:31) menyatakan bahwa minat mempengaruhi proses hasil belajar siswa. Jika siswa tidak berminat mempelajari sesuatu, maka siswa tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Sebaliknya jika siswa belajar sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Siswa yang memberikan respon positif akan termotivasi untuk belajar sesuatu menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi, sehingga siswa tersebut akan menyerap materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, guru harus mampu memunculkan minat siswa untuk belajar. Minat tidak dapat langsung muncul begitu saja, maka dari itu minat perlu dirangsang oleh guru dengan penyajian pelajaran yang menarik, juga dengan media pembelajaran yang merangsang berpikir.

Susilana dan Riyana (2009:82) menyatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat terlihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal ketertarikan terhadap media tersebut, mudah atau sulitnya memahami pesan pembelajaran dalam media tersebut, serta bagaimana motivasi

siswa setelah menyimak pembelajaran menggunakan media. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini diukur untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Respon siswa yang digunakan adalah angket terdiri dari 10 pertanyaan dengan kriteria pencapaian minimal 75 atau memberi respon positif $\geq 80\%$ dengan kategori baik.

2.6 Media Pembelajaran

2.6.1 Pengertian media pembelajaran

Arsyad (2017:3) menyatakan bahwa media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Asyhar (2012:5), media pembelajaran adalah suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut Daryanto (2010:4), media pembelajaran adalah sarana perantara dalam proses pembelajaran. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berbentuk alat saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi kepada penerima pesan agar mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017:6), beberapa ciri-ciri media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

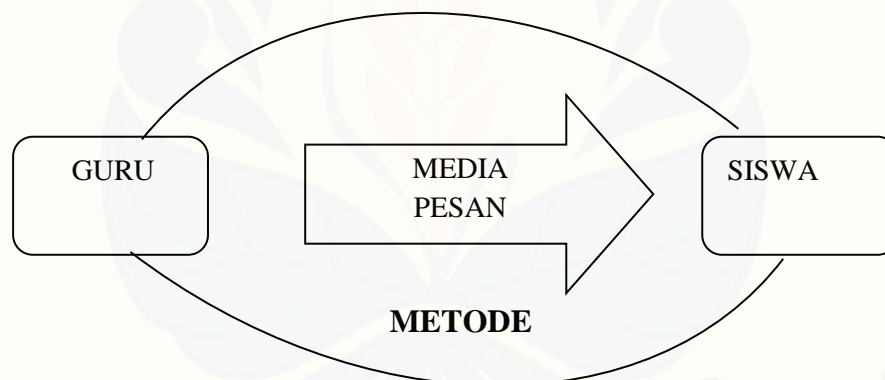
- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan untuk berkomunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, berkelompok besar dan kelompok kecil, atau perorangan.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengirimkan pesan-pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.6.2 Fungsi media pembelajaran

Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa memiliki banyak hambatan. Hambatan tersebut antara lain adalah verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat, serta terjadi ketidakpahaman pada siswa (Qomariah, 2016:32). Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar berikut.



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran (Daryanto,2015:8)

Dari gambar 2.1 tersebut, dapat dilihat bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna, sehingga meminimalisir kesalahan penafsiran oleh siswa. Melalui penggunaan media, guru dapat memberikan rangsangan yang sama, pengalaman yang sama, dan dapat menimbulkan persepsi yang sama pada setiap siswa.

Fungsi lain dari media pembelajaran dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2017:19), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Daryanto (2015:8) mengemukakan beberapa fungsi media, antara lain sebagai berikut.

- a. Fungsi fiksatif, artinya kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Kejadian atau benda yang telah digambar dan dipotret dapat disimpan dan diamati kembali sewaktu-waktu.
- b. Fungsi manipulatif, artinya media berfungsi untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) keperluan. Misalnya diubah ukuran, kecepatan warna maupun aspek lainnya. Manipulasi ini dibutuhkan oleh para guru untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh, ataupun keterbatasan biaya untuk mengobservasinya secara langsung.
- c. Fungsi distributif, artinya media berfungsi untuk membantu guru menjangkau *audiens* yang jumlahnya besar dalam satu kali penyajian secara serempak dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

Berdasarkan fungsi media yang telah dijelaskan, media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” memenuhi semua fungsi tersebut.

2.6.3 Jenis Media Pembelajaran

Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35) membagi jenis media dilihat dari perkembangan teknologi. Media dibagi dalam 2 kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Media tradisional

- 1) Media visual diam yang diproyeksikan, seperti flim strips, proyeksi *opaque*(tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, dan slides.
- 2) Media visual yang tidak diproyeksikan, seperti gambar poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- 3) Media audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.

- 4) Media penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape), dan *multi-image*.
 - 5) Media visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.
 - 6) Media cetak, seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
 - 7) Media permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - 8) Media realia, seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).
- b. Media teknologi mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya telekonferen, dan kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikroprosesor, misalnya *computer-assisted intruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Dari berbagai media yang sudah dijelaskan, media “Monopoli Keberagaman” merupakan jenis media visual yaitu gambar. Rumah-rumah adat tidak dapat dibawa secara langsung kekelas, tetapi diubah dalam bentuk gambar yang sudah dimanipulatif dan disesuaikan dengan karakter anak. Tidak hanya berbentuk gambar, media “Monopoli Keberagaman” ini juga merupakan pengembangan dari permainan papan yaitu salah satu media tradisional yang dikemukakan oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35).

2.7 Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman”

Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” adalah salah satu solusi untuk membantu memecahkan masalah yang ada di sekolah. Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” merupakan sebuah media pembelajaran jenis media visual (gambar) yang dipadukan dengan media tradisional dalam bentuk permainan papan. Media gambar yang disajikan dapat langsung dimainkan langsung oleh siswa menggunakan bidak-bidak yang telah disediakan. Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” juga menyediakan berbagai kartu yang

berisi bank soal dan bank materi, sehingga siswa dapat berlatih menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri di depan kelompoknya.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan mampu memberikan beberapa keuntungan, salah satunya yaitu apa yang dipelajari siswa tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara langsung dan nyata (Rahayu, 2017:26). Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Piaget (dalam Rifa, 2012:13) mengemukakan bahwa anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Melalui berbagai permainan juga anak diperkenalkan terhadap aturan-aturan, sehingga sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap anak akan belajar melaksanakan aturan-aturan yang berlaku. Kemampuan sosial anak berkembang akibat interaksi dengan lingkungannya keluarga dan teman. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain (Rifa, 2012:14). Hal itu pun merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengenal keberagaman budaya di Indonesia, khususnya rumah adat di Indonesia dengan cara yang disenangi oleh siswa. Pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan gambar dan tabel nama rumah adat di Indonesia dianggap membosankan, sehingga dengan adanya media “Monopoli Keberagaman” dapat membuat siswa lebih mudah mengenal keberagaman rumah adat di Indonesia melalui gambar-gambar yang dikemas dalam permainan. Siswa dapat memasang rumah adat sesuai dengan daerah asal. Melalui bank materi, siswa dapat mengetahui materi tentang keberagaman budaya di Indonesia kemudian menyampaikan kepada teman-temannya. Melalui permainan papan ini siswa dapat berdiskusi dan saling mengevaluasi permainan temannya.

Dari berbagai kelebihan yang sudah dipaparkan tentang media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” terdapat kelemahan diantaranya kemampuan penyajian materi hanya dalam bentuk gambar.

2.8 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Kegagalan dalam tujuan belajar dipengaruhi oleh adanya masalah dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran, oleh karena itu perlu mereview dan pengembangan media pembelajaran. Walker & Hess (dalam Arsyad, 2017:219) mengemukakan beberapa kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

1. Kualitas isi dan tujuan

(a) ketepatan; (b) kepentingan; (c) kelengkapan; (d) keseimbangan; (e) minat/perhatian; (f) keadilan; (g) kesesuaian dengan situasi siswa.

2. Kualitas intruksional

(a) memberikan kesempatan belajar; (b) memberikan bantuan untuk belajar; (c) kualitas memotivasi; (f) fleksibilitas intruksionalnya; (g) hubungan dengan program pembelajaran lainnya; (h) kualitas sosial interaksi intruksionalnya; (i) kualitas tes dan penilaiannya dapat memberi dampak bagi siswa; (j) dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

3. Kualitas teknis

(a) Keterbacaan; (b) Mudah digunakan; (c) Kualitas tampilan/tayangan; (d) Kualitas penanganan jawaban; (e) Kualitas pengolahan programnya; (f) Kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan kriteria yang sudah dijelaskan, indikator validasi media pembelajaran “monopoli keberagaman” yang akan dikembangkan dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pada pengembangan ini mengukur dua aspek kualitas media yaitu aspek validitas dan aspek keefektifan. Aspek validitas dilihat dari validitas isi dan validitas media, kemudian aspek keefektifan dilihat dari hasil belajar dan respon siswa terhadap media pembelajaran.

Hobri (2010:53) menyatakan bahwa kriteria kualitas media pembelajaran memiliki derajat validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat valid. Kemudian kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, jika persentase ketuntasan hasil belajar minimal 80% siswa yang menjadi subjek penelitian mencapai skor minimal 60. Selain itu keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, jika siswa yang mencapai nilai minimal 75 atau

memberi respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan $\geq 80\%$ dari banyaknya subjek yang diteliti.

2.9 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk “Monopolis” pada mata pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktifitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor Jember tahun 2016 dengan hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis telah dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kategori, yaitu: rata-rata nilai validasi dari ketiga validator sebesar 97,91% yang menunjukkan bahwa media monopolis yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat layak. Praktis karena diperoleh hasil analisis angket pendapat murid mengenai media pembelajaran monopolis yang menunjukkan bahwa murid memberikan respon positif terhadap media monopolis. Efektif karena hasil analisis aktivitas murid dan tes hasil belajar murid menunjukkan kategori aktif, dan terdapat 89,47% murid dari jumlah murid secara keseluruhan yang mencapai ketuntasan belajar atau mencapai skor minimal 70 atau kategori baik.

Penelitian yang relevan lain adalah penelitian yang dilakukan oleh solekhah (2015) dengan judul Pengembangan Media Monopoli Tematik “Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Babarsari dengan hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli tematik menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapat rata-rata skor 3,9 termasuk dalam kategori layak. Penilaian ahli materi mendapat rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak pada uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 85% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor

97,5% termasuk dalam kategori layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media monopoli tematik untuk tematik siswa kelas IV SDN layak digunakan.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nisa' (2015) dengan judul Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI dengan hasil sebagai berikut.

Hasil pengembangan media pembelajaran monopoli 3 dimensi menunjukkan bahwa presentase dari ahli isi sebesar 80%, dari ahli desain sebesar 92,5%, penilaian dari guru mata pelajaran sebesar 80,8% serta penilaian dari siswa sebesar 92%. Hasil belajar dilihat dari hasil penilaian yang diperoleh terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media dan tidak dengan perhitungan menggunakan t dengan tingkat kemaknaan 0,05 dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih besar dari nilai kelas kontrol yaitu $95,21 > 79,56$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media monopoli 3 dimensi untuk siswa kelas IV SDI layak digunakan.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuniyanto (2018) dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Sleman dengan hasil sebagai berikut.

Hasil pengembangan media permainan monopoli menunjukkan nilai keseluruhan dari permainan monopoli "peduli sosial" memperoleh nilai 89,44 dengan kriteria sangat baik. Hasil dari perolehan uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata skor *pretest* 131,16 dan rata-rata skor *posttest* 137,78 dengan hasil selisih sebesar 6,62. Kemudian berdasarkan perhitungan rumus *t-test* diperoleh t sebesar 19,07 dan merujuk pada distribusi $k_0 t$ diperoleh perbandingan $t_{0,05} < t_{0,01} < t$ yaitu $2,04 < 2,74 < 19,07$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli tentang peduli sosial yang telah dikembangkan termasuk layak untuk digunakan oleh siswa.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar dengan hasil sebagai berikut.

Hasil penelitian ini yaitu dihasilkan produk berupa media permainan monopoli IPA yang “valid” telah divalidasi oleh ahli media dan materi dengan skor 76%. Diperoleh efektifitas media dalam meningkatkan kemampuan kognitis siswa sebesar 0,44 dalam kategori “sedang” dan ketuntasan klaksikal siswa sebanyak 85%. Saat proses penggunaan media monopoli berlangsung diperoleh skor tumbuhnya nilai karakter siswa antara lain disiplin 71,25%, rasa ingin tahu 76%, kera keras 73,75%, dan tanggung awab 78,75%. Jumlah keseluruhan penumbuhan nilai karakter siswa sekelas memperoleh 75% dengan kriteria “baik” kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa memperoleh 83,75% dan respon guru 82,5% dengan kriteria “praktis”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli IPA yang telah dikembangkan termasuk layak untuk digunakan oleh siswa

Berdasarkan penelitian yang terdahulu yang relevan seperti yang telah disebutkan, maka dilakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. Media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dapat menyajikan secara kongkrit rumah adat dan dari 34 Provinsi, contoh-contoh sikap persatuan kesatuan dalam keberagaman, serta penjelasan mengenai gagasan pokok dan informasi baru. Konsep yang dihasilkan adalah siswa dapat belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dengan bermain, siswa tidak akan merasa tertekan serta mendapat kesempatan untuk berbicara dan berdiskusi dalam permainan. Percaya bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan penggunaan penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai referensi penelitian yang akan dibahas dan menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok bahasan yang sama.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini akan dibahas tentang; (1) Jenis penelitian; (2) Tempat dan waktu uji pengembangan; (3) Subjek penelitian; (4) Definisi operasional; (5) Rencana penelitian; (6) Metode pengumpulan data; (7) Instrument pengumpulan data; dan (8) Teknis analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Jenis penelitian ini dikenal juga dengan "*Research Based Development*". Borg and Goald (dalam Masyhud, 2016:222) menyatakan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Seals and Richey (2016:222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi produk, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Menurut Gooch (2012:8) penelitian dan pengembangan adalah proses meneliti dan mengembangkan produk. Tujuan utama penelitian dan pengembangan dalam pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran "Monopoli Keberagaman" yang digunakan untuk Tema Indahny Keragaman di Negeriku.

3.2 Tempat dan Waktu Uji Pengembangan

Tempat dan waktu penelitian dapat disebut sebagai *setting* penelitian. *Setting* penelitian menjelaskan tentang lokasi dan gambaran tentang kelompok siswa atau subjek yang dikenai tindakan (Arikunto, 2000:39). Tempat pelaksanaan uji coba hasil pengembangan media pembelajaran "monopoli keberagaman" untuk tema indahny keberagaman di negeriku, subtema indahny keragaman budaya

negeriku dilaksanakan di SDN Patrang 01 Jember dan akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

3.3 Subjek Penelitian

Arikunto (2000:116) mengungkapkan bahwa subjek penelitian merupakan sumber data yang digunakan dalam penelitian yang dapat berupa benda atau orang dan menjadi permasalahan. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku adalah siswa kelas V SDN Patrang 01 Jember yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

3.4 Definisi Operasional

Penyusunan definisi operasional ini perlu dilakukan secara cermat, karena definisi operasional tersebut menjadi rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambilan data yang sesuai dengan tuntutan penelitian yang akan dilakukan (Masyhud, 2016:53). Definisi operasional dibutuhkan untuk menghindari kesalahan penafsiran, sehingga diperlukan adanya definisi operasional mengenai beberapa hal berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopoli keragaman dilaksanakan dengan 7 tahapan yaitu: (1) tahap analisis kebutuhan; (2) tahap desain produk; (3) tahap produktif; (4) tahap validasi dan evaluasi; (5) tahap revisi; (6) tahap uji coba produk; (7) tahap revisi dan penyebaran. Dalam penelitian ini terdapat pembatasan tahap pengembangan yaitu tidak sampai ke tahap penyebaran, karena fokus penelitian ini pada pengembangan produk dan tingkat kualitas produk yang dikembangkan.
- b. Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk monopoli untuk tema indahya keberagaman di negeriku, subtema indahya keragaman budaya negeriku.
- c. Hasil pengembangan dilihat dari beberapa aspek validitas dan keefektifan.

3.5 Rencana Penelitian

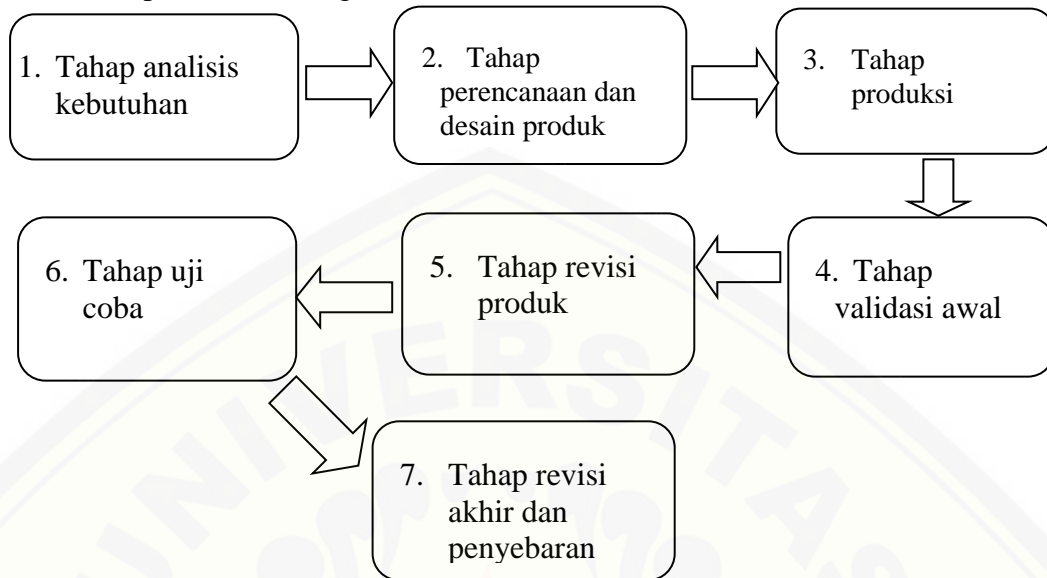
Rancangan yang dipilih sebagai acuan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli keberagaman ini adalah model pengembangan R & D (*Research and Development*) oleh Borg & Gall. Tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan menurut Borg And Gall (dalam Rahayu, 2014:34) yaitu.

- a. Melakukan penelitian pendahuluan;
- b. Melakukan perencanaan;
- c. Mengembangkan produk awal;
- d. Uji coba lapangan tahap awal;
- e. Melakukan revisi produk utama;
- f. Uji coba lapangan utama;
- g. Melakukan revisi produk operasional;
- h. Uji coba lapangan operasional;
- i. Melakukan revisi produk akhir; dan
- j. Mendesiminasikan produk.

Berdasarkan keterbatasan waktu dan biaya, maka model pengembangan ini dimodifikasi menjadi 7 langkah disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut ini adalah tujuh langkah-langkah dalam model pengembangan R & D seperti yang dikemukakan oleh Borg and Gall (dalam Gooch, 2012:85) yaitu sebagai berikut.

- a. *Research analysis, needs assessment and proof of concept* (tahap analisis kebutuhan);
- b. *Product planning and design* (tahap perencanaan dan desain produk);
- c. *Preliminary product development* (tahap produksi/ pelaksanaan pengembangan produk awal);
- d. *Preliminary field testing* (tahap validasi awal);
- e. *Product revision* (tahap revisi produk);
- f. *Main field testing* (tahap uji coba produk); dan
- g. *The final product revision and dissemination* (tahap revisi dan penyebaran).

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Borg and Gall (dalam Gooch, 2012:85)

Rincian kegiatan pada setiap langkah-langkah dalam gambar 3.1 dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.5.1 Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk menentukan masalah yang mendasar dalam pengembangan media pembelajaran. Sebelum melakukan pembuatan produk, hal yang perlu dilakukan adalah menganalisis kebutuhan yang meliputi analisis siswa, materi, dan tujuan. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik perkembangannya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Patrang 01 Jember pada hari Rabu tanggal 14 Agustus 2018.

Analisis materi dilakukan dengan menelaah kurikulum 2013 revisi 2017. Konsep yang diambil pada penelitian ini adalah keragaman budaya yang ada di Indonesia khususnya rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat pada tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat

sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Pembelajaran yang hanya berpaku pada buku dan media yang kurang bervariasi memungkinkan pembelajaran kurang efektif, karena siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi agar siswa mudah untuk mempelajarinya.

Analisis tujuan digunakan agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang tidak dipahami, sehingga dapat mencapai indikator dan tujuan yang telah ditentukan. Analisis tujuan didasarkan pada KD mengidentifikasi keragaman budaya di provinsi setempat.

3.5.2 Tahap perencanaan desain produk

Tahap desain produk adalah sebuah rencana pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi sekolah, karena tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan permasalahan yang sudah ada pada tahap sebelumnya, maka pada tahap ini dipilih media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu “Monopoli Keberagaman”. Setelah memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan hal yang harus dilakukan adalah membuat perencanaan dan desain produk. Perencanaan desain produk dimulai dengan mencari materi yang akan dikembangkan menjadi perangkat atau bahan ajar dan pembuatan desain produk.

Pembuatan produk harus disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang suka bermain. Media pembelajaran dalam bentuk monopoli keberagaman dibuat dengan gambar berwarna dan terdapat gambar tentang rumah adat, pakaian adat dan tarian tradisional dari semua provinsi. Cara bermainnya dibuat menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memainkan dan memahami materinya.

3.5.3 Tahap produksi/tahap pelaksanaan pengembangan produk

Setelah tahap perencanaan desain produk selesai, maka mulai dilakukan pengembangan desain produk. Desain produk awal kemudian diuji validitas oleh validator ahli. Hasil dari uji validator digunakan sebagai dasar untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini, perlu menyusun kisi-kisi mengenai desain produk yang akan dihasilkan agar pengembangan desain produk awal dapat mencapai sasaran yang tepat dan mendapatkan nilai validitas yang tinggi.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

No	Isi Komponen Desain Produk	Jumlah
1.	Buku Panduan Penggunaan	1
2.	Papan Permainan “Monopoli”	1
3.	Dadu	2
4.	Bidak (Orang-orangan)	6 bidak
5.	Rumah Adat	34 rumah adat
6.	Kartu Bank Soal	35
7.	Kartu Bank Materi	39
8.	Kartu Poin	90
9.	Cover/Packing	1

3.5.4 Tahap validasi awal

Tahap validasi merupakan suatu proses untuk menilai produk berupa media pembelajaran. Terdapat beberapa tahap validasi yaitu sebagai berikut.

- a. Instrumen yang telah disusun berupa lembar validasi, angket respon siswa dan soal tes hasil belajar serta media pembelajaran dalam bentuk monopoli keberagaman diserahkan dan konsultasikan kepada dosen pembimbing agar mendapatkan instrumen yang valid.
- b. Instrumen yang valid beserta media pembelajaran dalam bentuk monopoli keberagaman diserahkan kepada 2 validator yaitu dosen ahli media dan dosen ahli bahasa untuk memvalidasi dan mengoreksi mengenai kesesuaian media pembelajaran dengan kriteria media pembelajaran yang telah ditentukan.
- c. Instrumen yang valid beserta media pembelajaran dalam bentuk monopoli keberagaman diserahkan kepada 1 validator yaitu ahli materi untuk

memvalidasi dan mengoreksi kesesuaian media pembelajaran dengan materi adalah guru kelas IV SDN Patrang 01 Jember.

3.5.5 Tahap revisi produk

Melalui kegiatan validasi desain produk, maka akan diketahui kelemahan dan kelebihan dari media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari validator agar media yang telah dikembangkan benar-benar memiliki kualitas yang baik. Media pembelajaran yang telah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak oleh seluruh validator dapat diuji cobakan kepada siswa.

3.5.6 Tahap uji coba produk

Pada tahap ini media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang telah valid diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN Patrang 01 Jember. Uji coba dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok siswa yang akan menggunakan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. Saat proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan dengan mencatat segala kejadian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan soal tes hasil belajar dan mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”.

3.5.7 Tahap revisi akhir dan penyebaran

Setelah seluruh tahap dilaksanakan, maka tahap terakhir adalah revisi akhir dan penyebaran. Pada tahap ini perlu adanya analisis akhir keefektifan dilihat dari analisis data persentase hasil belajar dan persentase respon siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran monopoli keberagaman tersebut benar-benar membantu siswa atau tidak dalam memahami materi dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran monopoli keberagaman jika ada kritik dan saran dari validator, maka perlu adanya revisi ulang. Pada tahap ini penyebaran tidak dilakukan, karena pada penelitian ini hanya terfokuskan pada pengembangan media monopoli saja.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang diberikan kepada narasumber. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui informasi awal atau data awal mengenai pembelajaran di SDN Patrang 01 Jember, penggunaan media pembelajaran dan kendala yang dihadapi guru saat mengajarkan tema indahny keragaman di negeriku. Wawancara juga dilakukan terhadap siswa kelas IV untuk mengetahui proses pembelajaran, media pembelajaran yang sering digunakan dan kendala dalam pembelajaran.

b. Angket respon siswa (kuesioner)

Angket respon siswa atau kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Metode pengumpulan ini digunakan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa diminta untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah disediakan, sehingga hasil yang diperoleh berupa data respon siswa terhadap media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”

c. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002:127). Tes diberikan untuk memperoleh data hasil belajar siswa SDN Patrang 01 Jember terkait tema indahny keragaman di negeriku subtema keragaman budaya di negeriku. Tes ini diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dasar dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Barang-barang tertulis tersebut dapat berupa buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Metode pengumpulan data berupa dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk

mengetahui jumlah siswa kelas IV beserta nama-nama siswa yang akan dijadikan subjek dalam penelitian. Dokumentasi lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto selama pembelajaran berlangsung.

e. **Kepustakaan**

Metode kepustakaan digunakan untuk menggali informasi mengenai teori yang mendukung penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dan pengembangan media pembelajaran serta penelitian-penelitian terdahulu yang terkait.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Hobri (2010:33) untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model maka disusun dan dikembangkan instrument penelitian. Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah kevalidan dan keefektifan. Berikut merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian.

a. **Lembar validasi media**

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat dan konsisten secara internal antar komponen-komponen media. Validasi media pembelajaran monopoli ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang validator, yaitu 2 validator ahli media yang merupakan dosen ahli media, dan seorang ahli materi atau praktisi yang merupakan guru wali kelas IV di tempat uji coba. Mekanisme yang dilakukan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan menunjukkan media pembelajaran beserta lembar validasi kepada validator. Validator melakukan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang berisi aspek-aspek yang dinilai di lembar validasi.

b. **Lembar angket**

Menurut Hobri (2010:45) menyatakan bahwa angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran yang meliputi materi pelajaran,

lembar kegiatan siswa, buku siswa, dan cara guru mengajar. Angket respon siswa atau kuesioner digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu “Monopoli Keberagaman”. Data hasil kuesioner digunakan sebagai bahan analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

c. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kompetensi siswa yaitu penguasaan isi dan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pemecahan masalah kejujuran (Hobri, 2010:45). Soal-soal yang telah dikembangkan dalam tes hasil belajar ini berpedoman pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (dalam Utari, 2013) yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Namun, soal-soal tes yang akan dikembangkan hanya sampai C1 (mengingat) - C4 (menganalisis) yang berkaitan dengan komponen keragaman budaya di Negeriku. Data hasil belajar yang telah diperoleh digunakan sebagai bahan analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

d. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai pedoman untuk melakukan wawancara terhadap guru wali kelas dan siswa SDN Patrang 01 Jember. Pedoman wawancara yang digunakan dalam wawancara ini adalah bentuk *semi structured* yaitu wawancara yang dimulai dengan memberi pertanyaan yang sudah terstruktur, namun kemudian satu persatu diperdalam untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.

3.8 Teknis Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Berikut merupakan teknik analisis untuk masing-masing data.

3.8.1 Analisis data hasil validasi

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”

dalam bentuk. Langkah-langkah untuk mengukur kevalidan model dan perangkat pembelajaran menurut Hobri (2010:52) adalah sebagai berikut.

- Melakukan rekapitulasi data penilaian kevalidan model ke dalam tabel yang meliputi: aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai V_{ji} untuk masing-masing validator.
- Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator.

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

A_i adalah rata-rata nilai untuk i ,

I_{ij} adalah rata-rata untuk aspek ke- i indikator ke- j ,

m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke- i

- Menentukan rata-rata total dari rata-rata nilai:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

V_a adalah nilai rerata total semua aspek,

A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke- i ,

n adalah banyaknya aspek

- Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator.

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

V_{ji} adalah data nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i ,

n adalah banyaknya validator

Nilai rata-rata total atau V_a kemudian dirujuk pada penentuan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut (Masyhud, 2016:243).

Tabel 3.2 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelajaran.

No	Presentase Penilaian	Interpretasi
1	$81\% < V \leq 100\%$	Sangat layak
2	$61\% < V \leq 80\%$	Layak
3	$41\% < V \leq 60\%$	Cukup layak
4	$21\% < V \leq 40\%$	Kurang layak
5	$0\% < V \leq 20\%$	Sangat kurang layak

(Modifikasi dari Masyhud, 2016:243)

Kriteria menyatakan bahwa suatu media pembelajaran memiliki validitas yang dikatakan baik, jika minimal tingkat validitas yang tercapai adalah tingkat layak. Jika tingkat pencapaian di bawah kategori layak, maka perlu adanya revisi berdasarkan masukan dari validator. Kemudian dilakukan validasi kembali sampai media pembelajaran dikatakan baik.

3.8.2 Persentase ketuntasan hasil belajar

Analisis ketuntasan hasil belajar ini digunakan untuk mendapatkan sebuah data persentase ketuntasan hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan. Menurut Hobri (2007:167), analisis data persentase ketuntasan hasil belajar secara klaksikal dapat diketahui.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E adalah persentase ketuntasan belajar,

N adalah jumlah siswa yang tuntas belajar,

N adalah jumlah seluruh siswa

Analisis hasil belajar mengambil pedoman dari kriteria hasil belajar dengan 5 kriteria yaitu sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa(E)

No	Rentang skor	Kriteria hasil belajar
1.	$81 < E \leq 100$	Sangat baik
2.	$61 < E \leq 80$	Baik
3.	$41 < E \leq 60$	Sedang/cukup
4.	$21 < E \leq 40$	Kurang
5.	$0 < E \leq 20$	Sangat kurang

(Modifikasi dari Masyhud, 2016:295)

3.8.3 Persentase respon siswa

Persentase data hasil respon siswa digunakan untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menentukan hasil persentase respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{A}{B} \times 100$$

Keterangan:

A = Proporsi siswa yang mencapai nilai minimal 75

B = Jumlah siswa (responden)

Persentase hasil data respon siswa kemudian dirujuk pada tabel interpretasi persentase respon siswa (Indriani dalam Rahayu, 2017:45).

Tabel 3.4 Intreprestasi Respon Siswa (Y)

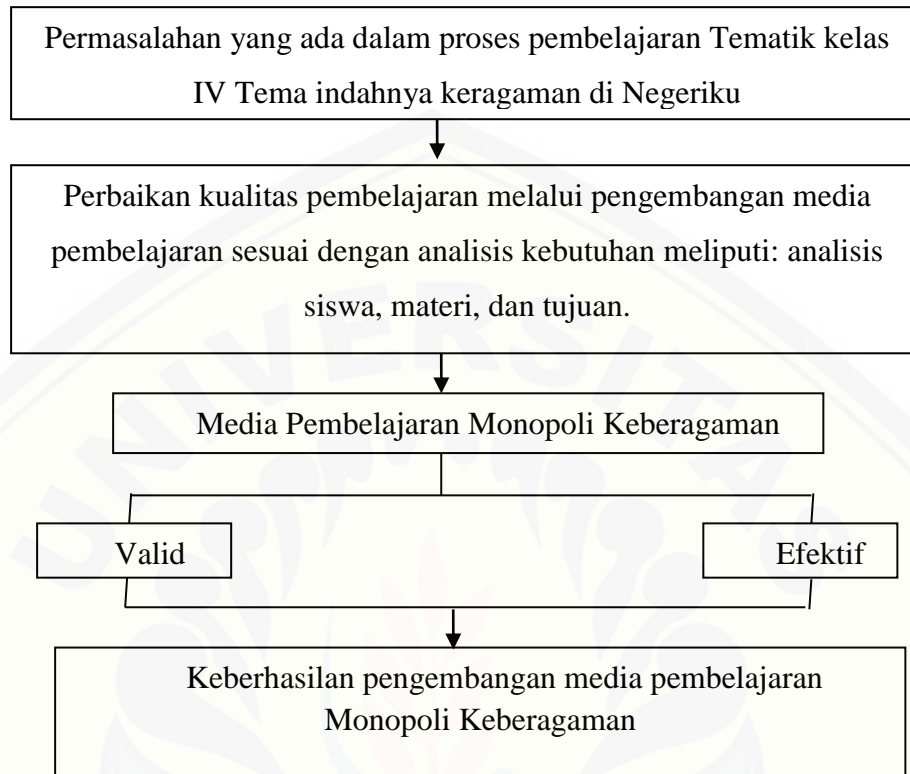
No	Besar y	Interpretasi
1.	$81\% < y \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2.	$61\% < y \leq 80\%$	Tinggi
3.	$41\% < y \leq 60\%$	Sedang
4.	$21\% < y \leq 40\%$	Rendah
5.	$0\% < y \leq 20\%$	Sangat Rendah

3.9 Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Patrang 01 Jember, bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sangat terbatas dan kurang bervariasi, media yang sering digunakan hanya gambar yang berupa poster dan daftar nama rumah adat yang berupa tabel. Bahkan pedoman yang digunakan untuk mengajar hanya buku guru dan buku siswa. Buku guru dan buku siswa ini memiliki kelebihan kelemahan, salah satu kelemahannya adalah penyajian materi bersifat umum, sehingga pembelajaran yang diterima siswa kurang mendalam mengenai materi-materi pokok yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang bertujuan untuk mengenal secara lebih detail mengenai keragaman budaya, khususnya rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional yang ada di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan disukai oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”, diharapkan siswa akan mendapat pengalaman belajar yang lebih dibandingkan hanya penjelasan verbal. Media “Monopoli Keberagaman” juga menuntut siswa untuk berperan aktif dalam permainan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, maka media yang telah dikembangkan diukur dengan melihat 2 aspek kualitas media, yaitu aspek validitas dan keefektifan. Apabila media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” telah dikatakan valid dan terbukti keefektifannya dalam membantu pembelajaran, maka pengembangan media “monopoli keberagaman” dapat dikatakan berhasil.

Kerangka berpikir yang lebih jelas pada pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dapat dilihat pada Gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman

BAB 5 PENUTUP

Pada Bab 5 ini dibahas mengenai: (1) kesimpulan; dan (2) saran dari penelitian yang telah dilakukan.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahya Keragaman di Negeriku subtema Indahya Keragaman Budaya di Negeriku pada kelas IV SD semester 2 disimpulkan sebagai berikut.

a. Pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahya Keragaman di Negeriku subtema Indahya Keragaman Budaya di Negeriku kelas IV SD pada semester 2 menggunakan model pengembangan R & D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall yang terdiri atas tujuh tahapan pengembangan sebagai berikut. (1) tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah yang mendasari pengembangan media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan, (2) Tahap perencanaan desain produk, (3) Tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk, (4) Tahap validasi, (5) Tahap revisi, (6) Tahap uji coba, dan (7) Tahap revisi akhir dan penyebaran. Namun pada tahap ini penyebaran tidak dilakukan karena fokus dan tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi

b. Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran didapatkan hasil pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” tema Indahya Keragaman di Negeriku subtema Indahya Keragaman Budaya di Negeriku untuk kelas IV SD semester 2 telah memenuhi 2 kriteria sebagai berikut.

1) Valid, ditunjukkan dengan hasil analisis data dari validasi tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil persentase dari semua validator adalah 87% yang termasuk interpretasi sangat layak, sehingga media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diujicobakan.

2) Efektif, ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 83,33% dan persentase respon siswa yaitu 80%. Kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila persentase ketuntasan belajar minimal 80% siswa yang menjadi subjek mencapai skor minimal 60. Selanjutnya kriteria keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, apabila siswa yang mencapai nilai minimal 75 atau memberi respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan $\geq 80\%$ dari banyaknya subjek yang diteliti. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar dan respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Sesuai dengan aspek kualitas media pembelajaran yang baik dan analisis yang telah dilakukan terhadap hasil pengembangan media pembelajaran yang meliputi aspek valid dan efektif diperoleh hasil bahwa media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” telah memenuhi kualitas media yang baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahya Keragaman di Negeriku subtema Indahya Keragaman Budaya di Negeriku layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD pada semester 2.

5.2. Saran

- a. Bagi guru, hendaknya selalu berusaha memanfaatkan dan mengembangkan media yang bersifat inovatif agar siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi lembaga, media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan pengembangan kualitas tenaga pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif untuk perkembangan proses pembelajaran di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera.
- Gooch, D. L. 2012. *Research, Development, and Validation of a School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Sosial Media Use by School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University. <http://citeseerx.ist.psu.edu/messages/downloadsexceeded.html>. (Diakses 01 September 2018).
- Hajar, I. 2013. *Panduan lengkap kurikulum tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasanah, S. A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” pada Tema Indahnya Keberagaman Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember Lor 02. *Skripsi*, Jember: PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Respository.unej.ac.id. (Diakses pada 05 September 2018)
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jember: Pena Salsabila
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Jihad, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurnia, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistic Untuk Penelitian Tindakan Pendidikan*. Jember: LPMPK

- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori Dan Praktek Penelitian Bagi Calon Guru, Guru Dan Praktisi Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Nisa', R. 2015. Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV di SDI Surya Buana Malang. *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. [Etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id) [bit.ly]. (Diakses pada 12 April 2019).
- Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Fajar Interpretama Mandiri.
- Prayoga, B.A. 2017. Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. *Skripsi*, Semarang: Universitas Negeri Semarang. lib.unnes.ac.id [bit.ly]. (Diakses pada 12 April 2019).
- Qomariah, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technologi (ICT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. *Thesis*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. [Etheses.uin-malang.ac.id/5597/114760037.pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/5597/114760037.pdf) [bit.ly].(Diakses pada 02 September 2018)
- Raharjo, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menunmbuhkan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *thesis*, Semarang: Universitas Negeri Semarang. lib.unnes.ac.id [bit.ly].(Diakses pada 12 April 2019).
- Rahayu, W.M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Apem pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Makanan Khas Daerah untuk Siswa Kelas IV SDN Antirogo 01. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember. Respository.unej.ac.id. (Diakses pada 05 September 2018)
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyawan, J.A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktifitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam Dikelas IV SDN Kemuning Lor 2 Jember. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Respository.unej.ac.id. (Diakses pada 05 September 2018)

- Solekhah. 2015. Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema “Tempat Tinggalku” untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari. *Skripsi*, Yogyakarta:, Universitas Negeri Yogyakarta. [Htps://core.ac.uk](https://core.ac.uk) [bit.ly]. (Diakses pada 12 April 2019).
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Posdakatya.
- Sugiyanto, 2014. Karakteristik Anak Usia SD. Staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/karakteristi%20siswa%20SD.pdf [bit.ly].(Diakses pada 09 Oktober 2018)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Susilana, R. & Riyana. C. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Utari, R. 2013. Taksonomi Bloom: Apa dan Bagaimana Menggunakannya. Pusklat KNKP. [Setiabudi.ac.id/web/images/files/revisi taksonomi%bloom%20.pdf](http://Setiabudi.ac.id/web/images/files/revisi_taksonomi%bloom%20.pdf). [bit.ly]. (Diakses pada 02 Oktober 2018)
- Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Keragaman Budaya Negeriku SDN Patrang 01 Jember.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “monopoli keberagaman” pada tema indahnnya keragaman negeriku subtema keragaman budaya negeriku Kelas IV SDN Patrang 01 jember tahun 2018/2019? 2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran “monopoli keberagaman” pada tema indahnnya keragaman negeriku subtema keragaman budaya negeriku Kelas IV SDN patrang 01 jember tahun 2018/2019? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pengembangan media pembelajaran “monopoli Keberagaman”. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap penelitian pengembangan Borg and Gall. <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis penelitian, penilaian kebutuhan dan bukti konsep b. Perencanaan dan desain produk c. Produk awal pengembangan d. Revisi produk e. Pengujian lapangan utama f.Revisi dan penyebaran produk akhir (dalam Gooch, 2012:85). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian: siswa kelas IV SDN Patrang 01 Jember 2. Validator <ul style="list-style-type: none"> • Dosen • Guru kelas IV SDN Patrang 01 Jember 3. Kepustakaan yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian : Penelitian dan Pengembangan (R & D) oleh Borg and Gall (dalam Gooch 2012:85) 2. Tempat penelitian SDN Patrang 01 Jember 3. Metode pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Kuesioner (angket) • Tes hasil belajar • Dokumentasi

		<p>2. Hasil pengembangan media pembelajaran “monopoli keberagaman”</p>	<p>2. Aspek kualitas media dari :</p> <p>a. Validasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Validasi isi • Validasi ahli media <p>b. Efektifitas media dilihat dari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar siswa • Respon siswa 	<p>4. Analisis data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis data hasil validasi isi dan ahli media : <p>a. Menentukan rata-rata nilai untuk setiap aspek dengan rumus :</p> $A_i = \frac{\sum_{j=1}^m V_{ij}}{m}$ <p>keterangan: Aspek kualitas media A_i adalah rata-rata nilai untuk i, V_{ij} adalah rata-rata untuk aspek ke-i indikator ke-j, m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke-i (Hobri, 2010:53)</p> <p>b. Menentukan rata-rata total dari rata-rata nilai dengan rumus:</p> $V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$ <p>keterangan: V_a adalah nilai rerata total semua aspek, A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke-i, n adalah banyaknya aspek (Hobri, 2010:53)</p> <p>c. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus:</p> $I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$
--	--	--	---	--

				<p>keterangan: V_{ji} adalah data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-I , n adalah banyaknya validator (Hobri, 2010:52)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal dengan rumus: $E = \frac{n}{N} \times 100\%$ <p>keterangan: E adalah persentasi ketuntasan belajar, n adalah jumlah siswa yang tuntas belajar, N adalah jumlah seluruh siswa (Hobri, 2007:167)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan persentase respon siswa. Menurut Trianto (dalam Restiadi, 2013:109) Persentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus: <i>Persentase respon</i> $Siswa = \frac{A}{B} \times 100$ <p>Keterangan: A = proporsi siswa memilih B = jumlah siswa (responden)</p>
--	--	--	--	--

Lampiran B. Silabus

SILABUS

Nama Sekolah : SDN Patrang 01 Jember
 Kelas/Semester : IV
 Tema : Indahnya Keragaman Di Negeriku
 Subtema : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
 Mata Pelajaran : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
IPS	IPS		Kegiatan Pendahuluan		
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik	3.2.1 Menyebutkan bentuk bentuk keragaman suku bangsa dan budaya berupa rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional di Indonesia. 3.2.2 Memilih dan mencari nama	1. Keragaman budaya Indonesia (dalam bentuk rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional). 2. Sikap saling menghormati dan melestarikan keberagaman budaya, yaitu rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional. 3. Informasi penting dan gagasan pokok dari teks	1. siswa memulai kegiatan dengan berdoa 2. Guru memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru membuat kesepakatan bersama yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. 4. Guru menyampaikan	a. Penilaian Afektif b. Penilaian Kognitif c. Penilaian Psikomotor	210 menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
<p>ruang.</p> <p>4.7.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>rumah adat , pakaian adat, dan tarian tradisional sesuai dengan provinsi dan pulau asal.</p> <p>4.7.1 Menyajikan hasil diskusi mengenai keragaman budaya yang ada di lingkungan sekolah.</p>	<p>bacaan.</p>	<p>tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.</p> <p>5. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang keberagaman budaya di lingkungan sekitar, kemudian meluas ke lingkup nasional.</p> <p>6. Guru menunjukkan media pembelajaran Monopoli Keberagaman.</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati:</p> <p>1. Siswa duduk menurut kelompok yang telah dibentuk, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.</p> <p>2. Siswa memperhatikan media yang dibawa oleh guru.</p>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
<p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>PPKn</p> <p>1.4.1 Menyebutkan contoh sikap mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dan toleran dalam menghadapi keberagaman di sekolah.</p> <p>3.4.1 Menemukan sikap dan cara</p>		<p>Menanya:</p> <p>1. Setelah siswa mengamati media yang ditunjukkan oleh guru, siswa melakukan tanya jawab dengan guru terkait media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” dan kegiatan yang akan mereka lakukan dengan media pembelajaran tersebut.</p> <p>Mengumpulkan</p> <p>1. Setelah siswa dan guru melakukan tanya jawab, guru membagikan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”.</p> <p>2. Setiap kelompok membaca petunjuk</p>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>yang tepat untuk melestarikan rumah adat di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menyajikan hasil diskusi mengenai keragaman budaya yang ada di lingkungan sekolah.</p>	<p>Materi Pokok</p>	<p>penggunaan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”, kemudian setiap kelompok mulai bermain.</p> <p>3. Siswa bermain memasang rumah adat, membaca kartu bank materi dan menjawab pertanyaan yang berada di kartu bank soal sesuai dengan aturan permainan yang berlaku.</p> <p>Menalar atau Mengasosiasikan:</p> <p>1. Setelah waktu permainan selesai, guru dan siswa berdiskusi dan menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan</p>	<p>Penilaian</p>	<p>Alokasi Waktu</p>
<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>Materi Pokok</p>	<p>penggunaan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”, kemudian setiap kelompok mulai bermain.</p> <p>3. Siswa bermain memasang rumah adat, membaca kartu bank materi dan menjawab pertanyaan yang berada di kartu bank soal sesuai dengan aturan permainan yang berlaku.</p> <p>Menalar atau Mengasosiasikan:</p> <p>1. Setelah waktu permainan selesai, guru dan siswa berdiskusi dan menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan</p>	<p>Penilaian</p>	<p>Alokasi Waktu</p>
<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat</p>	<p>3.7.1 Menuliskan informasi penting dari sebuah teks</p>	<p>Materi Pokok</p>	<p>penggunaan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”, kemudian setiap kelompok mulai bermain.</p> <p>3. Siswa bermain memasang rumah adat, membaca kartu bank materi dan menjawab pertanyaan yang berada di kartu bank soal sesuai dengan aturan permainan yang berlaku.</p> <p>Menalar atau Mengasosiasikan:</p> <p>1. Setelah waktu permainan selesai, guru dan siswa berdiskusi dan menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan</p>	<p>Penilaian</p>	<p>Alokasi Waktu</p>

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
pada teks. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	tentang keberagaman budaya dalam persatuan dan kesatuan. 4.7.1 Menuliskan gagasan pokok 4.7.2 Menyampaikan hasil diskusi dari informasi yang telah diperoleh dengan bahasa sendiri.		<p>poin tertinggi dan terbanyak mendapatkan sertifikat rumah adat.</p> <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan perasaannya setelah melakukan pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran. 2. Siswa menyimak umpan balik yang disampaikan oleh guru terkait keragaman budaya di Indonesia, serta mengenai sikap dan cara yang tepat untuk melestarikan keragaman budaya di Indonesia yaitu 		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
			<p>rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional.</p> <p>Kegiatan penutup</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.2. Bersama siswa guru membuat kesimpulan atau rangkuman tentang materi yang telah dipelajari hari ini.3. Guru melakukan Refleksi dengan bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).4. Kelas diakhiri dengan siswa merapikan semua perlengkapan yang sudah		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
			<p>digunakan dan membuang sampah sisa kertas yang ada di kelas.</p> <p>5. Guru dan semua siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p> <p>6. Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar (<i>Post Test</i>).</p>		

Lampiran B1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Patrang 01 Jember
Kelas/Semester : IV-A/2
Tema 7 : Indahya Keragaman di Negeriku
Subtema 2 : Indahya Keberagaman Budaya Negeriku
Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator**IPS****Kompetensi Dasar**

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Indikator

- 3.2.2 Menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya berupa rumah adat di Indonesia.
- 4.2.1 Memilih rumah adat sesuai dengan provinsi dan pulau asal.
- 4.2.2 Menyajikan hasil diskusi mengenai keragaman budaya yang ada di lingkungan sekolah.

PPKn

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

Indikator

- 1.4.2 Menyebutkan contoh sikap mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4.2 Menampilkan sikap kerja sama dan toleran dalam menghadapi keberagaman di sekolah.
- 3.4.3 Menemukan sikap dan cara yang tepat untuk melestarikan rumah adat di Indonesia.
- 4.4.3 Menyajikan hasil diskusi mengenai keragaman budaya yang ada di lingkungan sekolah.

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator

- 3.7.3 Menuliskan informasi penting dari sebuah teks tentang keberagaman budaya dalam persatuan dan kesatuan.
- 3.7.4 Menuliskan gagasan utama dari sebuah teks.
- 4.7.2 Menyampaikan hasil diskusi dari informasi yang telah diperoleh dengan bahasa sendiri.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menggunakan media “Monopoli Keberagaman”, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya berupa rumah adat di Indonesia dengan tepat.
2. Setelah menggunakan media “Monopoli Keberagaman”, siswa dapat memilih rumah adat yang sesuai dengan provinsi dan pulau asal dengan tepat.

3. Setelah menggunakan media “Monopoli Keberagaman”, siswa dapat menyajikan hasil diskusi mengenai keragaman budaya yang ada di lingkungan sekolah dengan baik.
4. Setelah melakukan kegiatan dalam kelompok, siswa dapat menyebutkan contoh sikap mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menampilkan sikap kerja sama dan toleran dalam keberagaman di sekolah dengan benar.
6. Setelah menggunakan media “Monopoli Keberagaman”, siswa dapat menemukan sikap dan cara yang tepat untuk melestarikan rumah adat di Indonesia dengan tepat.
7. Setelah menggunakan media “Monopoli Keberagaman”, siswa dapat menuliskan informasi penting dari sebuah teks dengan benar.
8. Setelah menggunakan media “Monopoli Keberagaman”, siswa dapat menuliskan gagasan pokok dari sebuah teks dengan tepat.
9. Dengan bekerjasama dalam kelompok untuk menemukan informasi penting, siswa dapat menyampaikan hasil diskusi dari informasi yang telah diperoleh dengan bahasa sendiri.

D. Karakter Siswa yang Diharapkan

- Disiplin (mentaati peraturan dalam permainan).
- Tanggung jawab (individu sesuai dengan kewajibannya).
- Percaya Diri (menunjukkan keberanian dan antusias dalam berdemonstrasi).

E. Materi Pembelajaran:

- Keberagaman budaya Indonesia (khususnya rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat).
- Sikap saling menghormati dan melestarikan keberagaman budaya.
- Informasi penting dan gagasan utama dari teks bacaan.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific*
- Metode pembelajaran : Diskusi, ceramah, permainan, penugasan, dan presentasi.

G. Sumber belajar dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

- Kusumawati, dkk. 2017. *Buku Pedoman Guru : Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Kelas 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, dkk. 2017. *Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD / MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Internet

b. Media Pembelajaran

- Monopoli Keberagaman

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskriptif Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa memulai kegiatan dengan berdoa 2. Guru memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru membuat kesepakatan bersama yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan. 5. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang keberagaman budaya di lingkungan sekitar, kemudian meluas ke lingkup nasional. 6. Guru menunjukkan media pembelajaran Monopoli Keberagaman. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh siswa dibagi menjadi 6 kelompok, artinya setiap kelompok berisi 5-6 orang. 2. Siswa memperhatikan media yang dibawa oleh guru. <p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah siswa melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran "Monopoli Keberagaman" siswa bertanya jawab dengan guru mengenai media pembelajaran "Monopoli Keberagaman" dan kegiatan yang 	90 menit

Kegiatan	Deskriptif Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>akan mereka lakukan dengan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”.</p> <p>Mengumpulkan Informasi/ Eksperimen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Setelah siswa dan guru melakukan tanya jawab, guru membagikan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”. 3. Setiap kelompok membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”, kemudian setiap kelompok mulai bermain. 4. Siswa bermain memasang rumah adat, membaca kartu bank materi dan menjawab pertanyaan yang berada di kartu bank soal sesuai dengan aturan permainan yang berlaku. <p>Menalar atau Mengasosiasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah waktu permainan selesai, guru dan siswa berdiskusi dan menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan poin tertinggi dan terbanyak mendapatkan sertifikat rumah adat. <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan perasaannya setelah melakukan pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran. 2. Siswa menyimak umpan balik yang disampaikan oleh guru terkait keragaman budaya di Indonesia, serta mengenai sikap dan cara yang tepat untuk melestarikan keragaman budaya di Indonesia (khususnya rumah adat). 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 2. Bersama siswa guru membuat kesimpulan atau rangkuman tentang materi yang telah dipelajari hari ini. 3. Guru melakukan Refleksi dengan bertanya 	15 menit

Kegiatan	Deskriptif Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <p>4. Kelas diakhiri dengan siswa merapikan semua perlengkapan yang sudah digunakan dan membuang sampah sisa kertas yang ada di kelas.</p> <p>5. Guru dan semua siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p>	
Evaluasi	Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar (<i>Post Test</i>).	90 menit

Lampiran C. Pedoman dan Hasil Wawancara

C.1 Pedoman Wawancara Guru dan Siswa

a. Pedoman Wawancara Guru

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Bagaimana pendapat bapak mengenai kurikulum 2013?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
2.	Apakah selama ini bapak pernah mengalami kendala dalam proses pembelajaran?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
3.	Bagaimana solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
4.	Apakah pembelajaran di sekolah ini sudah menggunakan media pembelajaran?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
5.	Media apa yang sudah pernah digunakan untuk mengajarkan tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny kebudayaan di negeriku?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
6.	Apakah media yang digunakan sebelumnya sudah cukup efektif?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
7.	Seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di kelas?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
8.	Menurut bapak media gambar apakah sudah efektif dalam pembelajaran?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
9.	Bagaimana karakteristik siswa di sekolah ini bagaimana pak?	Guru Kelas IV SDN Patrang 01 Jember

b. Pedoman Wawancara Siswa

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Apakah anda pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran di sekolah?	Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
2.	Apakah yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut?	Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
3.	Apakah guru anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan saat mengajar?	Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
4.	Apakah dengan guru menggunakan media gambar dapat membuat pembelajaran menarik ?	Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember
5.	Apakah anda mengetahui tentang permainan monopoli?	Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember

Lampiran C.2 Hasil Wawancara Guru dan Siswa

a. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Tema wawancara : Penggunaan media dalam pembelajaran

Narasumber : Moch. Faried Moeljono P, S.Pd (Guru Kelas IV A)

Hari/Tanggal : 14 Agustus 2018

Tempat : SD Negeri Patrang 01 Jember

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban guru
1.	Bagaimana pendapat bapak mengenai kurikulum 2013?	Kurikulum 2013 pendekatannya saintifik jadi anak-anak dituntut jeli bisa mengamati, memprediksi dan bisa memaparkan. Tentang materinya kalau anak tidak mempunyai literatur di rumah otomatis tujuan materi tidak bisa tercapai sehingga dengan Kurikulum 2013 ini banyak wali murid yang bingung bagaimana bisa mendampingi anak-anak, jika gurunya bisa tapi kalau orang tuanya kebingungan walaupun sudah beberapa tahun diterapkan untuk kelas IV ini.
2.	Apakah selama ini bapak pernah mengalami kendala dalam proses dan penyampaian materi pembelajaran?	Kendalanya yaitu berhubungan dengan materi-materi yang ada di buku siswa kurang dibahas secara detail. Jadi, pengetahuan yang di peroleh siswa terbatas.
3.	Bagaimana solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut?	Saya menyediakan sumber dari buku lain terkadang saya mengambil sumber dari internet.
4.	Apakah pembelajaran di sekolah ini sudah menggunakan media pembelajaran?	Gambar karena lebih mudah kemudian miniatur atau bentuk-bentuk kecil dari materi yang akan dipelajari, dan juga alat-alat peraga lainnya.
5.	Media apa yang sudah pernah digunakan untuk mengajarkan tema indahna keragaman di negeriku?	Saya hanya menggunakan media gambar yang ada di buku, karena tidak sempat membeli atau membuat media yang lain.
6.	Seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di kelas?	Sangat besar sekali, karena apabila menggunakan media pembelajaran, perhatian anak akan lebih berpusat. Anak bisa belas sambil melihat benda konkretnya, sehingga apa yang sudah dijelaskan oleh guru lebih mudah dipahami.
7.	Menurut bapak media	Kalau menurut saya kurang efektif karena

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban guru
	gambar apakah sudah efektif dalam pembelajaran?	sangat terbatas, kalau ada media lain, anak akan lebih cepat menghafal, lebih tertarik dan tertantang. Terutama materi-materi PPKN dan IPS, ibaratnya kita menerangkan, mereka cenderung diam mendengarkan lama kelamaan akan mengantuk, terkadang bermain sendiri. Jadi misalnya ada media yang bisa mereka pegang dan mereka lihat, nanti mereka akan lebih antusias bertanya dan belajar.
8.	Bagaimana karakteristik siswa di sekolah ini pak?	Karakteristiknya bermacam-macam ada yang sangat mudah mengerti sekali menerangkan dan ada yang berkali-kali menerangkan baru mengerti. Masih suka bermain sendiri di kelas, ada yang terlalu aktif dan ada yang suka jalan-jalan.
9.	Apakah mereka suka bermain?	Tentu saja, karena ya memang dunia mereka masih suka bermain.
10.	Sebelumnya apakah bapak sudah pernah mendengar media pembelajaran dalam bentuk permainan?	Sudah pernah tau mbak, tetapi banyak kendalanya seperti sekolah tidak menyediakan media pembelajaran dan guru kelas mempunyai banyak kesibukan sehingga tidak sempat membuat media pembelajaran.

Kesimpulan : Kurikulum 2013 merupakan pendekatannya saintifik jadi anak-anak dituntut jeli bisa mengamati, memprediksi dan bisa memaparkan. Banyak Kendala yang dialami guru saat mengajar yaitu kurangnya sumber dan media pembelajaran. Media yang sering digunakan guru saat mengajar hanya gambar yang terbuat dari poster. Anak memiliki karakteristik yang suka bermain sedangkan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran bermain karena adanya kendala yaitu biaya dan sekolah tidak menyediakan.

Jember, 14 Agustus 2018

Narasumber
Guru kelas IV SDN Patrang 01 Jember

Pewawancara

Moch. Faried Moeljono P, S.Pd
NIP 19810210 2014112 1 004

Indah Fitriani
NIM 150210204017

b. Hasil wawancara siswa dengan siswa kelas IV

Hasil wawancara siswa 1

Narasumber : Dea Finza R. Z

Hari/tanggal : Rabu, 15 Agustus 2018

Tempat : SDN Patrang 01 Jember

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah anda pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran di sekolah?	Iya pernah
2.	Menurut anda, apakah yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut?	Buku siswa yang saya pegang kurang lengkap materinya dan sarana prasarana di sekolah juga kurang mendukung.
3.	Selain itu, saat guru mengajar biasanya menggunakan media pembelajaran apa?	Menggunakan gambar-gambar yang ada di poster.
4.	Apakah dengan guru menggunakan media gambar dapat membuat pembelajaran menarik?	Tidak, malah membuat bosan
5.	Apakah guru anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan saat mengajar?	Tidak pernah
6.	Apakah anda mengetahui permainan monopoli? Apakah anda menyukainya?	Iya saya tau. Menyukai

Kesimpulan: Siswa mengalami kesulitan dalam belajar dengan menggunakan gambar dan buku siswa yang dipegang materinya tidak lengkap.

Hasil wawancara siswa 2

Narasumber : Moch. Ilham

Hari/tanggal : Rabu, 15 Agustus 2018

Tempat : SDN Patrang 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah anda pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran disekolah?	Iya, sering mengalami kesulitan.
2.	Menurut anda, apakah yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut?	kurang sumber informasi
3.	Selain itu, saat guru mengajar biasanya menggunakan media pembelajaran apa?	Tidak ada.
4.	Apakah dengan guru menggunakan media gambar dapat membuat pembelajaran menarik?	Tidak, sering bosan
5.	Apakah guru anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan saat mengajar?	Tidak pernah
6.	Apakah anda mengetahui permainan monopoli? Apakah anda menyukainya?	Iya tau. Iya suka

Kesimpulan: Siswa sering mengalami kesulitan dalam belajar karena kurangnya sumber belajar dan siswa sering mengalami kebosanan dengan guru menggunakan media gambar.

Hasil Wawancara Siswa 3

Narasumber : Andriani Zizah P. K

Hari/tanggal : Rabu, 15 Agustus 2018

Tempat : SDN Patrang 01 Jember

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah anda pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran di sekolah?	Iya, sering mengalami
2.	Menurut anda, apakah yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut?	Sulit untuk menghafal dan tidak paham yang dijelaskan guru.
3.	Selain itu, saat guru mengajar biasanya menggunakan media pembelajaran apa?	Menggunakan buku siswa
4.	Apakah dengan guru menggunakan media gambar dapat membuat pembelajaran menarik?	Iya tidak menarik
5.	Apakah guru anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan saat mengajar?	Belum
6.	Apakah anda mengetahui permainan monopoli? Apakah anda menyukainya?	Iya tau, suka

Kesimpulan : Siswa sering mengalami kesulitan dalam belajar dan mengalami kebosanan karena menggunakan media gambar.

Lampiran D. Ulasan Materi

1. Keragaman Budaya Bangsa Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari ratusan suku bangsa yang tersebar dilebih dari 13 ribu pulau. Setiap bangsa memiliki budaya yang berbeda-beda. Budaya adalah suatu cara hidup atau kebiasaan yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika merupakan penggambaran dari keanekaragaman yang menjadi satu, perbedaan yang saling menyatu di bawah NKRI. Berbagai suku bangsa mendiami tanah zamrud khatulistiwa dari Sabang sampai Merauke. Saat ini Indonesia terdiri dari 34 provinsi di mana setiap provinsi memiliki kekayaan budaya masing-masing. Kekayaan budaya Indonesia meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik, tarian, senjata tradisional, dan suku bahasa.

a. Rumah adat

Rumah adat merupakan salah satu warisan budaya yang sangat penting untuk dikenalkan. Rumah adat menggambarkan identitas dari kebudayaan dan memiliki ciri khas sebagai simbol budaya yang ada di daerah tersebut. Rumah adat dapat digunakan sebagai tempat untuk pertemuan, musyawarah, dan juga untuk acara adat setempat.

Berikut merupakan daftar nama-nama keanekaragaman rumah adat yang ada di Indonesia.

No	Provinsi	Rumah adat
1.	Aceh	Krong bade
2.	Sumatera Utara	Balai batak toba
3.	Sumatera Barat	Gadang
4.	Riau	Selaso jatuh kembar
5.	Kepulauan Riau	Belah bubung
6.	Jambi	Kajang lako
7.	Bengkulu	Babangan lima
8.	Sematera Selatan	Limas
9.	Bangka Belitung	Panggung
10.	Lampung	Nuwon sesat
11.	Kalimantan Utara	Baloy
12.	Kalimantan Barat	Panjang
13.	Kalimantan Timur	Lamin

No	Provinsi	Rumah adat
14.	Kalimantan Tengah	Batang
15.	Kalimantan Selatan	Baanjung
16.	Banten	Salah nyanda
17.	DKI Jakarta	Kebaya
18.	Jawa Barat	Jolopong
19.	Jawa Tengah	Joglo
20.	DI Jogjakarta	Joglo
21.	Jawa Timur	Joglo
22.	Sulawesi Utara	Walewangko / pewaris
23.	Gorontalo	Dulohupa
24.	Sulawesi Tengah	Tambi
25.	Sulawesi Barat	Boyang
26.	Sulawesi Selatan	Tongkonan
27.	Sulawesi Tenggara	Banua tada
28.	Bali	Bale sakenem
29.	Nusa Tenggara Barat	Dalam loka
30.	Nusa Tenggara Timur	Musalaki
31.	Maluku	Baileo
32.	Maluku Utara	Sasadu
33.	Papua	Mod aki aksa
34.	Papua Barat	Honai

b. Pakaian Adat

Pakaian adat adalah simbol sandang budaya pada suatu daerah yang memiliki identitas dan ciri khas sebagai simbol budaya yang relevan. Pakaian adat dapat digunakan sebagai ciri pembeda antara daerah atau pakaian resmi khas daerah. Pakaian adat atau pakaian daerah biasanya dipakai pada acara khusus, misalnya pada pesta perkawinan. Pakaian daerah juga sering digunakan untuk busana duta wisata daerah. Warna, corak dan bentuk potongan pakaian daerah satu dengan yang lain beranekaragam.

Berikut merupakan daftar nama-nama keanekaragaman pakaian adat yang ada di Indonesia.

No	Provinsi	Pakaian Adat
1.	Aceh	Ulee Balang
2.	Sumatera Utara	Ulos
3.	Sumatera Barat	Penghulu Dan Bundo Kandung
4.	Riau	Adat Melayu
5.	Jambi	Melayu Jambi
6.	Sumatera Selatan	Aesan Gede

No	Provinsi	Pakaian Adat
7.	Bengkulu	Melayu Bengkulu
8.	Lampung	Tulang Bawang
9.	Kep. Bangka Belitung	Paksian
10.	Kep. Riau	Kebaya Labuh Dan Teluk Belanga
11.	Dki Jakarta	Betawi
12.	Jawa Barat	Kebaya
13.	Jawa Tengah	Kebaya
14.	Di Jogjakarta	Tradisional Jogjakarta
15.	Jawa Timur	Pesa'an
16.	Banten	Adat Banten
17.	Bali	Adat Bali
18.	Nusa Tenggara Barat	Lambung Dan Pegon
19.	Nusa Tenggara Timur	Adat Rote
20.	Kalimantan Barat	Melayu Sambar
21.	Kalimantan Tengah	Adat Dayak Iban
22.	Kalimantan Selatan	Bagajah Gamuling Baular Lulut
23.	Kalimantan Timur	Urang Bersunung
24.	Kalimantan Utara	Urang Bersunung
25.	Sulawesi Utara	Adat Tradisional Kulavi (Donggala)
26.	Sulawesi Tengah	Nggembe
27.	Sulawesi Selatan	Baju Bodo
28.	Sulawesi Tenggara	Babung Ginasamani
29.	Gorontalo	Makuta Dan Biliu
30.	Sulawesi Barat	Adat Mandar
31.	Maluku	Adat Ambon
32.	Maluku Utara	Manteren Lamo
33.	Papua	Cawat Dan Koteka
34.	Papua Barat	Ewer

c. Tarian tradisional

Setiap daerah memiliki kekayaan kesenian yang berbeda-beda. Kesenian daerah ditunjukkan dalam bentuk tarian, musik, lagu, upacara adat, dan seni pertunjukan. Seni tari yang berkembang di Indonesia begitu banyak dan beragam. Seni tari merupakan tradisi yang biasa ditampilkan saat upacara adat tertentu. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah. Tarian biasanya menjadi ciri khas pertunjukan pada upacara adat atau peristiwa penting.

Berikut merupakan daftar nama-nama keanekaragaman pakaian adat yang ada di Indonesia.

No	Provinsi	Tarian adat
1.	Aceh	Tari Saman
2.	Sumatera Utara	Tari Tor-tor
3.	Sumatera Barat	Tari Piring
4.	Riau	Tari Joged Lambak
5.	Kepulauan Riau	Tari Tandak
6.	Jambi	Tari Sekapur Sirih
7.	Sumatera Selatan	Tari Gending Sriwijaya
8.	Bangka Belitung	Tari Sepen
9.	Bengkulu	Tari Persembahan
10.	Lampung	Tari Melinting
11.	D.K.I Jakarta	Tari Yapong
12.	Jawa Barat	Tari Merak
13.	Banten	Tari Coket
14.	Jawa Tengah	Tari Gambyong
15.	D.I Yogyakarta	Tari Serimpi
16.	Jawa Timur	Tari Gandrung
17.	Bali	Tari Pendet
18.	Nusa Tenggara Barat (NTB)	Tari Lenggo
19.	Nusa Tenggara Timur (NTT)	Tari Hopong
20.	Kalimantan Barat (Kalbar)	Tari Monong
21.	Kalimantan Tengah (Kalteng)	Tari Balean Dadas
22.	Kalimantan Selatan (Kalsel)	Tari Radap Rahayu
23.	Kalimantan Timur (Kaltim)	Tari Burung Enggang
24.	Kalimantan Utara (Kalut)	Tari Jepen
25.	Sulawesi Utara	Tari Maengket
26.	Sulawesi Barat	Tari Patuddu
27.	Sulawesi Tengah	Tari Peule Cinde
28.	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa
29.	Sulawesi Selatan	Tari Kipas Pakarena
30.	Gorontalo	Tari Saronde
31.	Maluku	Tari Lenso
32.	Maluku Utara	Tari Tide-tide
33.	Papua Barat	Tari Musyoh
34.	Papua	Tari Sajojo

2. Sikap Bersatu

Bangsa Indonesia tidak akan mencapai kemerdekaannya apabila tidak ada rasa persatuan dan kesatuan. Sikap bersatu pada masa perjuangan kemerdekaan harus selalu tertanam di dalam hati bangsa Indonesia hingga sekarang. Seperti

semboyan yang terdapat pada lambang negara yang berbunyi “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan ini menggambarkan keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang harus kita banggakan. Apakah yang dimaksud dengan sikap bersatu?

Sikap bersatu adalah perilaku yang menjadikan diri atau menggabungkan diri menjadi satu kesatuan yang utuh dan kukuh, sedangkan rasa persatuan dan kesatuan adalah sebuah rasa yang ada di dalam jiwa seseorang untuk menjadi individu atau kelompok yang kukuh dalam naungan Negara Kesatuan Republik Indonesia atau NKRI. Sikap bersatu yang ada di dalam jiwa memiliki manfaat yang sangat besar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Sikap Menghormati Keragaman Budaya Di Indonesia

Perbedaan budaya antara suku bangsa di Indonesia merupakan perbedaan yang sangat kaya. Mengapa demikian? Sebab perbedaan-perbedaan yang menjadi satu kesatuan NKRI itulah yang membuat negara ini mempunyai kebudayaan dan ciri khas sebagai bangsa yang berbudaya dan berbudi luhur. Kemerdekaan yang diperjuangkan oleh nenek moyang kita wajib diperjuangkan bukan hanya bersatu, tetapi juga disertai sikap saling menghormati dan menghargai keragaman antara suku bangsa. Persatuan dan kesatuan tidak akan pernah terwujud tanpa adanya sikap saling menghormati dan menghargai.

Contoh sikap saling menghormati dan keragaman budaya suku bangsa adalah sebagai berikut.

1. Tidak membeda-bedakan teman yang berbeda agama, kepercayaan, maupun asal suku bangsanya.
2. Memberikan ucapan selamat kepada teman yang merayakan hari besar agamanya atau adat istiadat suku bangsanya.
3. Tidak mencemooh kebudayaan dari suku atau daerah lain.
4. Mempunyai rasa kebanggaan terhadap budaya daerah dan budaya nasional, meskipun budaya daerah tersebut bukan berasal dari daerahnya.
5. Menjunjung tinggi nilai-nilai budaya daerah dan budaya nasional.

4. Sikap Menghargai dan Melestarikan Budaya Bangsa

Pelajaran yang merupakan generasi penerus bangsa mempunyai kewajiban dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan melestarikan budaya bangsa agar tidak diakui negara lain. Contoh sikap melestarikan budaya bangsa adalah sebagai berikut.

1. Mengamalkan nilai-nilai budaya bangsa dalam kehidupan sehari-hari, misal gotong royong, musyawarah, beribadah sesuai agama dan kepercayaan, dan sebagainya.
2. Mencintai keberagaman budaya bangsa.
3. Mengetahui kebudayaan dari masing-masing provinsi di Indonesia.
4. Tidak terpengaruh terhadap kebudayaan asing.
5. Mengetahui dan memfilter kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia.

5. Informasi Penting dan Gagasan Pokok

Informasi penting adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari simbol atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan/kumpulan pesan. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menemukan informasi penting sebagai berikut.

- a. Membaca judul teks.
- b. Membaca keseluruhan isi teks.
- c. Mencatat hal-hal penting yang belum pernah kamu ketahui.

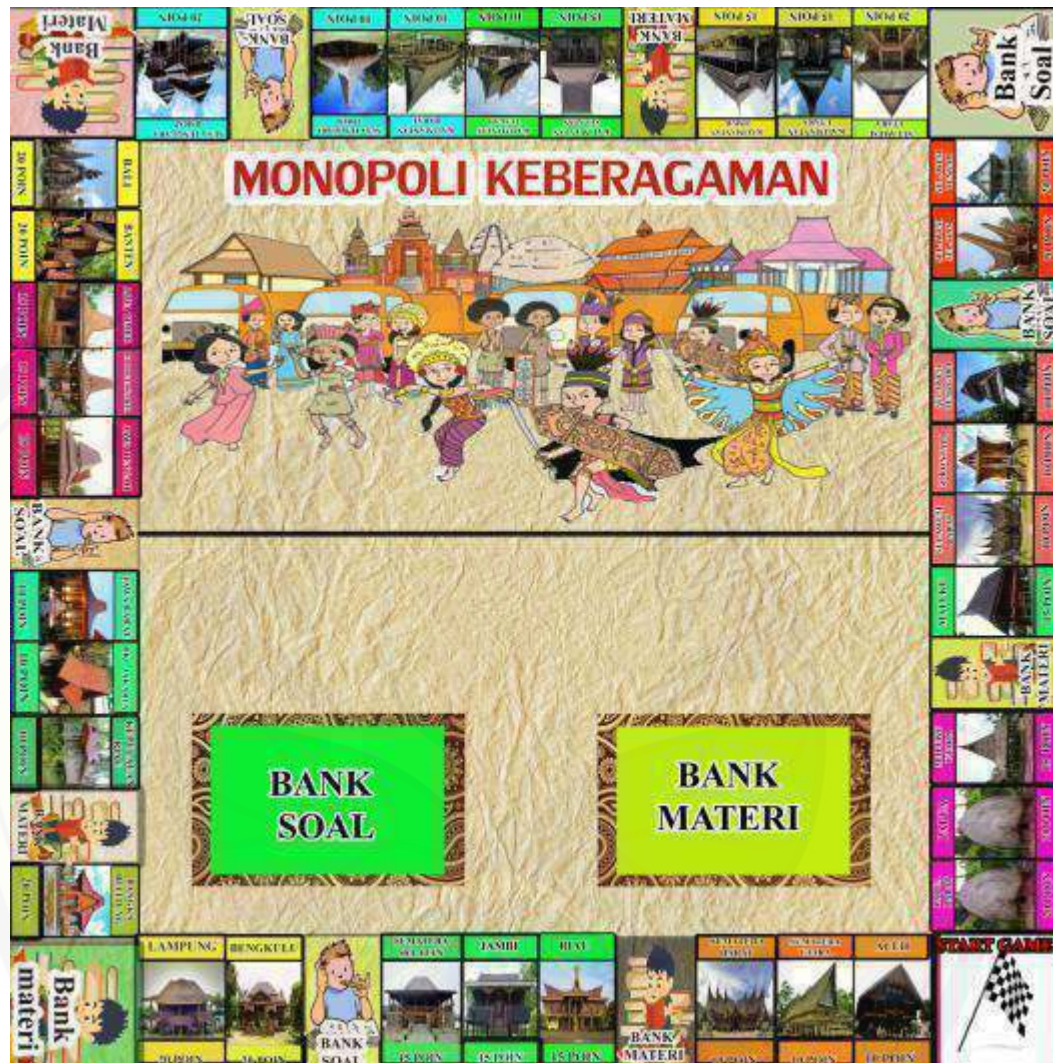
Gagasan pokok adalah ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, dapat berupa kalimat inti atau berupa pokok paragraph.

Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menentukan gagasan pokok setiap paragraf.

1. Bacalah paragraf dengan benar!
2. Cermati kalimat pertama hingga terakhir!
 - Apakah kalimat pertama merupakan gagasan pokok atau gagasan penjelas? Apakah kalimat kedua merupakan gagasan pokok? Teruslah membaca kalimat demi kalimat hingga pokok ditemukan.
 - Ingat, bahwa gagasan pokok sebagai isi atau inti paragraf dapat terletak di awal dan akhir, seluruh paragraf maupun tersirat di dalam paragraf.

Lampiran E. Desain Pembelajaran

E.1 Papan Permainan “Monopoli Keberagaman”



E2. Kartu Bank Materi

Aceh

Provinsi Aceh memiliki beragama rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Aceh bernama **Krong Bude** yang berbentuk panggung dengan ketinggian 2,5—3 meter. Rumah Krong Bude merupakan identitas dari masyarakat Aceh, pembuatan rumah Krong Bude mengambil bahan alam, yang bermakna bahwa masyarakat Aceh mempunyai kehidupan yang dekat dengan alam.
- Pakaian adat Aceh bernama **Ulee Balang** yang dahulu kala digunakan oleh raja beserta keluarganya dan terdiri dari satu paket pakaian untuk pria dan wanita. Untuk para pria, pakaian adat Aceh ini disebut **Linta Baro**, sementara wanita dinamakan **Daro Baro**.
- Tari adat Aceh bernama **Tari Saman** yang merupakan sebuah tarian Suku Gayo yang biasa ditampilkan untuk merayakan peristiwa-peristiwa penting dalam adat dan ditampilkan untuk merayakan kelahiran Nabi Muhammad SAW.

http://www.acehnews.info/2485433/KRONG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_AEAS_INDONESIA

Bali

Provinsi Bali memiliki beragama rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Bali adalah **Gapura Candi Bentar** **Gapura Candi Bentar** ini terdiri dari dua buah bangunan candi yang mempunyai bentuk sejajar. bangunan ini menjadi gerbang utama rumah adat Suku Bali. Fungsi dari gerbang utama ini untuk masuk ke halaman dalam rumah atau pintu gerbang terluar.
- Pakaian adat Provinsi Bali adalah pakaian adat Bali. Filosofi pada pakaian khas Bali pada dasarnya merupakan kepercayaan yang bersumber pada ajaran Sang Hyang Widhi, yakni dewa yang diyakini dapat memberikan kebahagiaan, kedamaian, dan keteduhan bagi umat Hindu yang memercayainya.
- Tari adat Provinsi Bali adalah **Tari Pendet**. Tari Pendet adalah salah satu tarian selamat datang atau tarian penyambutan. Tarian ini sering ditampilkan berbagai acara seperti penyambutan tamu besar dan acara budaya lainnya. tari pendet memiliki gerakan yang dinamis, menggerakkan semua anggota tubuh. Penari menaburkan bunga-bunga yang mereka bawa kearah penonton dan pura tamu sebagai ucapan selamat datang.

http://www.acehnews.info/2485433/KRONG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_AEAS_INDONESIA

Bengkulu

Provinsi Bengkulu memiliki beragama rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Bengkulu adalah **Bubungin Lima**. Rumah ini memiliki model seperti rumah panggung yang ditopang oleh beberapa tiang penopang. Rumah ini bukanlah rumah tinggal seperti pada umumnya. Rumah ini biasanya dipakai untuk acara adat masyarakat Bengkulu.
- Pakaian adat Provinsi Bengkulu adalah **Melayu Bengkulu**. Pakaian adat melayu Bengkulu terdiri dari pakaian adat untuk pria dan untuk wanita. Pakaian Bengkulu yang dikenakan pria terdiri atas jas, sarung, celana, alas kaki yang dilengkapi dengan tutup kepala dan keris. Sedangkan untuk wanita berupa baju kurung berselendang panjang yang terbuat dari bahan beludru.
- Tari adat Provinsi Bengkulu adalah **tari Persembahan**. Tari persembahan adalah **Tari Kreasi Baru** yang diatur sebagai persembahkan untuk Penyambutan Tamu, seperti Pejabat Tinggi Negara, Menteri, Bupati yang berkunjung.

http://www.acehnews.info/2485433/KRONG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_AEAS_INDONESIA

Bangka Belitung

Provinsi Bangka Belitung memiliki beragama rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Bangka Belitung adalah **Rumah rakit**. Ciri khas rumah rakit ini adalah dibangun diatas sungai dan mirip seperti rakit. Fungsinya rumah rakit tidak hanya sebagai alat transportasi tapi juga digunakan sebagai rumah tinggal terapung.
- Pakaian adat Provinsi Bangka Belitung adalah **Paksian**. Pakaian Paksian merupakan pakaian pengantin tradisional Bangka Belitung. Pengantin perempuan biasanya memakai baju kurung berwarna merah yang berbahan kain sutra. Kepala mempelai wanita biasanya memakai mahkota yang biasa disebut **Paksian**. Sedangkan pengantin pria menggunakan **Sorban** yang disebut **Sungkon**.
- Tari adat Provinsi Bangka Belitung adalah **tari Sepen**. Tari Sepen ini biasanya ditampilkan sebagai tarian selamat datang pada acara penyambutan tamu besar. Gerakan pada Tari Sepen ini lebih mengutamakan kelincahan pada gerakan tangan dan kaki. Setiap gerakan pada tarian ini tentu mempunyai makna tersendiri di dalamnya terdapat unsur pencak silat.

http://www.acehnews.info/2485433/KRONG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_AEAS_INDONESIA

Banten

Provinsi Banten memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Banten adalah rumah Baduy. Rumah ini berbentuk panggung. Bangunan kebanyakan dibuat menggunakan bahan bambu. Atap rumah adat Baduy berasal dari daun yang dinamakan sulah nyanda.
- Pakaian adat Provinsi Banten adalah pakaian adat Banten. Pakaian adat Banten terdiri dari 3 jenis berdasarkan kegunaan dan bentuknya. Ketiga jenis pakaian tersebut adalah pakaian adat pangiten, baju pangsi, dan pakaian adat Baduy.
- Tari adat Provinsi Banten adalah tari Cokék. gerakan tari diawali dengan menari berjejer memanjang dengan rentangan setinggi bahu diiringi gerakan melangkah maju mundur mengikuti irama, tari Cokék biasanya dimainkan sebagai pertunjukkan hiburan saat warga Cina benteng menyelenggarakan acara, khususnya acara pernikahan dan sebagai penyambutan tamu.



http://www.ardahindia.com/14845831/PROVINSI_BANTEN_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

DI Yogyakarta

Provinsi DI Jogjakarta memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat DI Jogjakarta adalah Rumah Joglo. Rumah adat di daerah ini tidak begitu berbeda dengan rumah adat yang terdapat di daerah Jawa Tengah. Susunan rumah Joglo dibagi tiga, yaitu ruangan pertemuan yang disebut pendapa, ruang tengah yang disebut pringgitan, dan ruang belakang yang disebut dalem atau omah jero sebagai ruang keluarga.
- Pakaian adat DI Jogjakarta adalah pakaian adat tradisional Jogjakarta. Yogyakarta memiliki beragam pakaian adat. Pakaian adat yang sering dikenakan adalah pakaian rakyat. Pakaian rakyat untuk pria yaitu menggunakan baju sorjan, kain batik serta blakon, sedangkan untuk wanita dikenakan kebaya, kain batik dan sanggul.
- Tari adat DI Jogjakarta adalah tari serimpi. Tarian ini merupakan salah satu tarian yang sakral, yang hanya dipentaskan di dalam lingkungan Keraton untuk acara kenegaraan dan peringatn kenaikan tahta Sultan. Tari Serimpi ditarikan beberapa penari wanita anggun. Gerakan yang pelan dan lembut menunjukkan kesopanan dan kelembah lembutn budaya keraton.



http://www.ardahindia.com/14845831/PROVINSI_BANTEN_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

DKI Jakarta

Provinsi DKI Jakarta memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi DKI Jakarta adalah rumah Kebaya. Rumah kebaya merupakan rumah adat suku Betawi. Disebut rumah kebaya karena bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat seperti kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.
- Pakaian adat Provinsi DKI Jakarta adalah pakaian adat Betawi. pakaian adat Betawi ada 3 macam, yaitu pakaian adat pria, wanita, dan pakaian adat resmi. Pria Betawi akan mengenakan baju koko sebagai atasan dan celana komprang yang panjangnya runggong dengan motif batik. Untuk wanita hanya berupa baju kurung dengan warna mencolok, seperti warna merah yang sangat menarik perhatian. pakaian resmi ini merupakan pakaian adat yang hanya digunakan oleh para Demang.
- Tarian ini merupakan tarian jenis tarian kontemporer yang lambangkan suka cita dan pergaulan masyarakat. Tarian ini sering di pentaskan di berbagai acara atau pesta rakyat di kota Jakarta. Gerakan dalam Tari Yopong ini merupakan gerakan yang sederhana namun sangat dinamis. Dengan bertumpu pada gerakan kaki, tangan dan pinggul.



http://www.ardahindia.com/14845831/PROVINSI_BANTEN_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

Gorontalo

Provinsi Gorontalo memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Gorontalo adalah rumah Doluhapa. Fungsi rumah adat Doluhapa adalah digunakan sebagai tempat untuk melaksanakan upacara pernikahan serta upacara adat lainnya. rumah adat Doluhapa ini memiliki bentuk seperti rumah panggung lainnya. Ia dilengkapi dengan pilar kayu yang dihias sedemikian rupa.
- Pakaian adat Gorontalo adalah pakaian Makuta dan Biliu. Makuta dan Biliu adalah sepasang pakaian adat Gorontalo yang umumnya hanya dikenakan pada saat upacara perkawinan. Makuta dikenakan oleh mempelai pria dan Biliu dikenakan oleh mempelai wanita.
- Tari adat Gorontalo adalah tari Saronde. Tarian ini diangkat dari tradisi masyarakat Gorontalo saat malam pertunangan dalam rangkaian upacara perkawinan adat mereka. Tarian ini biasanya ditampilkan oleh para penari pria dan penari wanita yang menari dengan gerakan yang khas dan menggunakan seledang sebagai atribut menarinya.



http://www.ardahindia.com/14845831/PROVINSI_BANTEN_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

Jambi



Provinsi Jambi memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Jambi adalah kajang leko. Rumah adat Kajang Leko berfungsi sebagai tempat tinggal masyarakatnya. Ciri khas rumah adat KajangLeko yaitu, Berstruktur rumah panggung. Bentuk atapnya seperti perahu dan Memiliki banyak ukiran pada dindingnya dengan beragam motif.
- Pakaian adat Provinsi Jambi adalah Melayu Jambi. Dari segi fungsinya, Jambi memiliki dua jenis pakaian adat yakni pakaian adat sehari-hari dan pakaian adat resmi yang biasa dikenakan dalam acara-acara tertentu. Untuk pakaian sehari-hari, biasanya suku Jambi akan mengenakan pakaian yang lebih sederhana dan tidak mencolok, dibandingkan dengan pakaian resminya.
- Tarian adat Provinsi Jambi adalah tari Sekapur Sirih. Tarian ini termasuk jenis tarian penyambutan yang biasanya ditarikan oleh para penari wanita. Dengan berpakaian adat serta diiringi oleh alunan musik pengiring, mereka menari dengan gerakannya yang lemah lembut dan membawakan cerano sebagai tanda persembahan.

<http://www.kabupaten.org/1474041KUPING%20RUMAH%20ADAT%20PAKAIAN%20ADAT%20TARIAN%20ADAT%20DAN%20MAKANAN%20KHAS%20INDONESIA>

Jawa Barat



Provinsi Jawa Barat memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah Adat Provinsi Jawa Barat adalah Kasepuhan. Rumah adat Kasepuhan disebut juga dengan Keraton Kasepuhan. Didirikan oleh Pangeran Cakrabuana sekitar tahun 1529. Keraton ini merupakan perluasan dari Keraton Pakungwati, yang merupakan keraton yang telah ada sebelumnya. bagian-bagian yang terdapat dalam Keraton Kasepuhan antara lain Pintu Gerbang Utama, Bangunan Pancaratna, dan Bangunan Pangrawit.
- Pakaian adat Provinsi Jawa Barat adalah pakaian Kebaya. Pakaian adat Jawa Barat di bagi menjadi beberapa golongan, seperti pakaian rakyat biasa, pakaian golongan menengah, dan pakaian adat bangsawan yang hanya dikenakan oleh kaum bangsawan.
- Tari adat Provinsi Jawa Barat adalah tari Merak. Tari Merak adalah salah satu tarian yang menggambarkan ekspresi kehidupan burung merak. Tari ini sering digunakan untuk menyambut pengantin pria atau sebagai hiburan untuk tamu dalam acara pernikahan. Gerakan Tari Merak disominasi oleh gerakan yang menggambarkan keceriaan dan ketanggungan.

<http://www.kabupaten.org/1474041KUPING%20RUMAH%20ADAT%20PAKAIAN%20ADAT%20TARIAN%20ADAT%20DAN%20MAKANAN%20KHAS%20INDONESIA>

Jawa Tengah



Provinsi Jawa Tengah memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Jawa Tengah adalah Rumah Joglo yang umum dibuat dari kayu jati. Ada tiga bagian dalam susunan rumah Joglo. Pertama adalah ruang pertemuan yang disebut pendapa. Kedua adalah ruang tengah yang disebut pringgitan dan ketiga adalah ruang belakang (dalem) yang berfungsi sebagai ruang keluarga.
- Kebaya digunakan oleh wanita baik dari kalangan bangsawan maupun rakyat biasa baik sebagai busana resmi maupun busana sehari-hari. Pakaian adat untuk lelaki Jawa Tengah disebut beskap. Pakaian tersebut dilengkapi dengan blakon di kepala, jarik untuk bagian bawah dan diikat dengan stagen. Dan biasanya juga dilengkapi keris yang diselipkan di bagian belakang punggung.
- Fungsi tari Gambyong adalah sebagai pertunjukan hiburan untuk tari penyambutan ketika ada tamu kehormatan berkunjung dan sebagai upacara dalam pertanian dengan tujuan agar padi yang ditanam subur sehingga panen melimpah. Gerakan tarian gambyong lebih berpusat pada gerakan kepala, tubuh, tangan, dan kaki.

<http://www.kabupaten.org/1474041KUPING%20RUMAH%20ADAT%20PAKAIAN%20ADAT%20TARIAN%20ADAT%20DAN%20MAKANAN%20KHAS%20INDONESIA>

Jawa Timur



Provinsi Jawa Timur memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Jawa Timur adalah Joglo Jawa Timur. Rumah adat ini mempunyai kemiripan dengan rumah adat Joglo Jawa Tengah ciri khas rumah adat ini adalah bentuknya lebih minimalis tetapi artistik.
- Pakaian adat Provinsi Jawa Timur adalah pakaian Pesa'an. Pakaian ini terkesan sederhana karena hanya berupa kaos bergaris merah putih dan celana longgar. Untuk wanita biasa menggunakan kebaya.
- Tarian ini merupakan tarian yang dilakukan secara berpasangan antara pria dan wanita. Gerakan tarian ini perlahan lemah lembut dan penuh penghayatan dengan selendang dan kipas yang dikibas-kibaskan.

<http://www.kabupaten.org/1474041KUPING%20RUMAH%20ADAT%20PAKAIAN%20ADAT%20TARIAN%20ADAT%20DAN%20MAKANAN%20KHAS%20INDONESIA>

Kalimantan Barat

Provinsi Kalimantan Barat memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Kalimantan Barat adalah Rumah Panjang. Rumah Panjang adalah ciri khas dari masyarakat Dayak yang tinggal di daerah Kalimantan Barat. Hal ini dikarenakan rumah Panjang adalah gambaran sosial kehidupan masyarakat Dayak di Kalimantan Barat.
- Pakaian adat Provinsi Kalimantan Barat adalah pakaian adat Melayu Sambas. Pakaian adat ini dikenal seperti halnya baju adat Melayu provinsi lainnya yaitu Sumatra, Kalimantan dan Malaysia. Dimana perbedaan diantara baju adat tersebut terletak pada bentuk leher yang berkerah maupun yang tidak berkerah. Ciri khas baju Melayu Kalimantan Barat adalah penggunaan kain songket khas Kalimantan Barat.
- Tari adat Provinsi Kalimantan Barat adalah tari Monoong. Tari Monoong juga sering disebut sebagai tari manang. Tarian ini merupakan tarian penyembuhan atau tarian penolak penyakit yang dilakukan saat warganya terkena penyakit.

http://www.jember.ac.id/CHS/STUDI/LEPP/1/BUKAR_ABYT_PAKAAN_ABYT_TARIAN_ABYT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

Kalimantan Selatan

Provinsi Kalimantan Selatan memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Kalimantan Selatan adalah Rumahadat Banjar. Rumah ini dibuat dengan bahan kayu, ciri-ciri rumah Banjar yaitu atas sindang langit tanpa plafon, tangga naik selalu ganjil, dan pamedangan diberi lapangan kelilingnya dengan kandang rasi berukir.
- pakaian adat Provinsi Kalimantan Selatan adalah pakaian Bagajah Gamuling Basuar Lulut. Model pakaian ini sangat dipengaruhi budaya Hindu pada masa silam. Pakaian ini dikenakan oleh para pengantin di upacara adat pernikahannya.
- Tari adat Kalimantan Selatan adalah Tari Radap Rahayu. Tarian ini merupakan salah satu tarian untuk penyambutan tamu sebagai tanda penghormatan. Gerakan dalam Tari Radap Rahayu selalu diawali dengan gerakan terbang layang yang menggambarkan bidadari yang turun kayangan langit dan di akhiri dengan gerakan ini lagi yang menggambarkan bidadari kembali ke kayangan.

http://www.jember.ac.id/CHS/STUDI/LEPP/1/BUKAR_ABYT_PAKAAN_ABYT_TARIAN_ABYT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

Kalimantan Tengah

Provinsi Kalimantan Tengah memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Kalimantan Tengah adalah Rumah betang yang dihuni oleh masyarakat Dayak terutama didaerah hulu sungai yang biasanya menjadi pusat permukiman suku Dayak. Ciri-ciri Rumah Betang yaitu bentuk panggung.
- Pakaian adat Provinsi Kalimantan Tengah adalah pakaian adat Dayak Iban. Pakaian tradisional lelaki Dayak Iban terbagi kepada dua yaitu Kain Sirat dan Dandong. Pakaian tradisional wanita Dayak Iban pula terbagi kepada tiga jenis yaitu Bidang, Kalambi dan Bedong.
- Tari adat Kalimantan Tengah adalah Tari Balean Dadas. Fungsi dari tarian ini untuk meminta kesembuhan kepada Ranying Hatala langit (Tuhan) bagi mereka yang sakit. Pakaian yang digunakan oleh penari dalam Tari Balean Dadas sangat penuh warna dan corak berwarna hitam, putih, merah, kuning dan hijau yang merupakan warna ciri khas Dayak.

http://www.jember.ac.id/CHS/STUDI/LEPP/1/BUKAR_ABYT_PAKAAN_ABYT_TARIAN_ABYT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

Kalimantan Timur

Provinsi Kalimantan Timur memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Kalimantan Timur adalah Lamit. Rumah ini dapat di tinggal oleh beberapa keluarga karena ukuran rumah yang cukup besar. Ciri khas rumah Lamit yaitu banyak ditemukan ukiran-ukiran atau gambar yang mempunyai makna bagi masyarakat Dayak.
- pakaian adat Kalimantan Timur adalah pakaian Urang Bersuang. Pakaian adat untuk laki-laki disebut Sapei Sapaq, dan untuk kaum perempuan disebut Ta'a. Fungsi dari pakaian ini adalah sebagai pemberian kasta.
- Tari adat Kalimantan Timur adalah Tari Burung Nggang. Tari Burung Enggang biasa disebut Tari Enggang. Tari Burung Enggang menjadi tarian wajib dalam setiap upacara adat Suku Dayak. Tari Burung Enggang menggambarkan kehidupan sehari-hari burung enggang. Gerakan dalam tarian ini mempunyai 3 gerakan dasar yaitu nganjat, ngasai, dan purak barik.

http://www.jember.ac.id/CHS/STUDI/LEPP/1/BUKAR_ABYT_PAKAAN_ABYT_TARIAN_ABYT_DAN_MAKANAN_KHAS_INDONESIA

Maluku Utara

Provinsi Maluku Utara memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Maluku Utara adalah rumah Baileo. Rumah Baileo merupakan rumah panggung. Baileo berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda-benda suci, tempat upacara adat, sekaligus sebagai balai warga. Ciri utama rumah Baileo adalah ukurannya besar dan tan tidak berinding, hal ini dimaksudkan agar roh nenek moyang dapat keluar masuk dan keluar rumah Baileo.
- Pakaian adat Maluku Utara adalah Mantren Lama. Pakaian pria ini terdiri dari jas serbagus berwarna merah dengan 9 kancing besar yang terbuat dari perak, dan ujung tangan, leher, serta saku jas bagian luar dilapisi dengan bordir dan pernak-pernik. Warna merah pada jas melambangkan keberkahan dan kekuasaan sang Sultan. Sedangkan pakaian untuk wanita adalah kebaya yang dibuat dari kain sutera putih yang dipadukan dengan bawahan berupa kain songket yang dikait dengan ikat pinggang emas dan saku mengantarkan aksesoris lainnya sebagai pernak-pernik.
- Tari adat Maluku Utara adalah tari Tida-Tida. Tari ini biasanya ditarikan secara berpasangan oleh para penari pria dan wanita. Tari ini biasanya ditampilkan di berbagai acara yang bersifat adat maupun hiburan. Tari ini dimaknai sebagai bahasa pergaulan yang akrab. Selain itu, bisa dilihat dari gerakannya. Tari Tida-Tida ini juga bisa diartikan sebagai romantisme dan keharmonisan para pemuda dan pemudi di Halmahera Utara.

<http://www.maluku.go.id/indonesiakuliner/sumbar-adat-pakaian-adat-tarian-adat-dan-makanan-khas-indonesia>

Nusa Tenggara Barat

Provinsi Nusa Tenggara Barat memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Nusa Tenggara Barat adalah Rumah Dalam. Rumah ini berupa dua rumah panggung kembar yang disebut dengan Bala Rea. Untuk memasuki rumah panggung tersebut, terdapat jalan masuk yang tidak berundak-undak, tetapi berupa papan datar yang diwarnai naik sehingga setiap orang yang masuk otomatis akan memunduk.
- Pakaian adat Provinsi Nusa Tenggara Barat adalah pakaian Lambang dan Pegon. Secara umum pakaian adat Sasak dibedakan menjadi dua, pakaian adat perempuan dan laki-laki. Pakaian adat Sasak bagi perempuan disebut Lambang, sedangkan pakaian pria Sasak menggunakan pegon sebagai baju.
- Tarian ini dibagi menjadi dua jenis tarian yaitu Tari Lenggo Melayu dan Tari Lenggo Mbojo. Tari Lenggo ini biasanya ditampilkan pada acara tertentu seperti acara adat Hanta Ua Pua. Penari mengiri kedatangan tamu dan para penghulu melayu saat acara adat. Tari lenggo didominasi dengan gerakan-gerakan pelan dan lemah gemulai mengikuti iringan musik pengiringnya.

<http://www.maluku.go.id/indonesiakuliner/sumbar-adat-pakaian-adat-tarian-adat-dan-makanan-khas-indonesia>

Nusa Tenggara Timur

Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Nusa Tenggara Timur adalah Rumah Musalaki. Rumah Musalaki menjadi rumah bagi ketua adat dan biasa dipakai untuk kegiatan adat. Atap Musalaki berbentuk bubungan yang sangat tinggi sebagai simbol kesatuan dengan Pencipta. Atap tersebut dibuat dengan menggunakan jerami.
- Pakaian adat Provinsi Nusa Tenggara Timur adalah pakaian adat Rote. Pakaian ini dikenal karena desainnya sangat estetik, dimana salah satu keramikannya terletak pada desain Ti'i Langga. Ti'i Langga adalah sebuah penutup kepala yang menyerupai topi sombrero khas meksiko yang dibuat dari daun lontar kering.
- Tari adat Provinsi Nusa Tenggara Timur adalah tari Hopong. Tari ini dilakukan sebagai ritual ungkapan rasa syukur dan terimakasih kepada Tuhan dan Nenek Moyang. Gerakan penari wanita biasanya didominasi oleh gerakan tangan memainkan kendang dengan cepat dan gerak kaki menghentak bergantian.

<http://www.maluku.go.id/indonesiakuliner/sumbar-adat-pakaian-adat-tarian-adat-dan-makanan-khas-indonesia>

Papua Barat

Provinsi Papua Barat memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Papua Barat adalah Hooan. Dindingnya berbentuk lingkaran dengan atap berbentuk setengah bola sehingga dari luar tampak seperti jamur. Rumah ini tidak memiliki jendela dan hanya mempunyai satu pintu kecil. Di tengah ruangan terdapat tempat menyalaikan api unggun untuk menghangatkan ruangan.
- Pakaian adat Papua Barat adalah Ewer-ewer pakaian adat Ewer untuk pria terbuat dari kain beludru dengan model yang lebih sopan. Celana pendek sebatas lutut lengkap dengan kain penutup yang menjuntai di bagian depan digunakan sebagai bawahan. Pakaian untuk perempuan bawahan rok yang terbuat dari jerami atau serat kering. Rok tersebut dibuat dengan mengambil serat-serat tumbuhan dan merangkainya menggunakan tali di bagian atasnya. Rok ini dibuat dengan 2 lapisan, lapisan dalam sebatas lutut, dan lapisan luarnya lebih pendek.
- Tari adat Papua Barat adalah tari Musyoh. Tari Musyoh ini adalah salah satu seni tari yang sangat sakral, tari ini merupakan tari ritual untuk mengantar para arwah orang yang meninggal akibat hal 1 seributa. Tari ini hampir menyerupai seperti tarian perang, di mana gerakan yang energik terlihat dalam memainkan tameng serta tombak, kadang-kadang diiringi nada teriakan yang khas.

<http://www.maluku.go.id/indonesiakuliner/sumbar-adat-pakaian-adat-tarian-adat-dan-makanan-khas-indonesia>

Papua



Provinsi Papua memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Papua adalah Honai. Dindingnya berbentuk lingkaran dengan atap berbentuk setengah bola sehingga dari luar tampak seperti jamur. Rumah ini tidak memiliki jendela dan hanya mempunyai satu pintu kecil. Di tengah ruangan terdapat tempat menyalaikan api unggun untuk menghubungkan ruangan.
- Pakaian adat Papua adalah Koteka. Koteka merupakan pakaian adat Papua untuk laki-laki. Koteka digunakan sebagai pakaian sehari-hari maupun sebagai pakaian saat melakukan upacara adat dengan cara diklat ke pinggang menggunakan seutas tali sehingga ujung koteka mengacung ke atas. Khusus untuk yang dikenakan saat acara adat, koteka yang digunakan biasanya bersukiran panjang serta dilengkapi dengan ukiran-ukiran etnik.
- Tari Sajojo difungsikan sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin melakukannya. Tari ini sering ditampilkan di berbagai acara, baik adat, hiburan, maupun acara budaya. Tari Sajojo ini dimainkan sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan. Gerakan dalam Tari Sajojo ini sangat khas dan enerjik sehingga menggambarkan keceriaan para penari.

http://www.arabinda.id/120501KLEPPING_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KBIAK_INDONESIA

Sulawesi Tengah



Provinsi Sulawesi Tengah memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Provinsi Sulawesi Tengah adalah Rumah Souraja. Rumah adat Souraja dahulu berfungsi sebagai tempat tinggal para raja dan keluarga. Selain itu rumah adat tersebut juga sebagai pusat pemerintahan kerajaan. Sou Raja adalah bangunan panggung yang memakai konstruksi dari kayu. Tiang pada bangunan induk berjumlah 28 buah dan bagian dapur 8 buah. Atapnya berbentuk piramide segitiga.
- Pakaian adat Sulawesi Tengah adalah Baju Nggenbe. Baju Nggenbe merupakan busana adat khusus perempuan yang dipakai pada saat pesta atau upacara adat. Bagi para pria, pakaian idnyat dinamakan Baju Koje dan Parika Pajana.
- Tari adat Sulawesi Tengah adalah Tari Peule Cinde. Fungsi dari tarian ini merupakan khusus sebagai penyambutan tamu (terutama tamu tamu yang dianggap usung). Puncak permentasan Tari Peule Cinde adalah dengan menaburkan bunga-bunga kepada para tetamu.

http://www.arabinda.id/120501KLEPPING_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KBIAK_INDONESIA

Riau



Provinsi Riau memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Riau adalah Selaso Jatuh Kembar. Fungsi rumah selaso jatuh kembar bukan untuk tempat tinggal melainkan untuk musyawarah atau rapat secara adat karena tidak memiliki serambi atau kamar.
- Pakaian adat Provinsi Riau adalah adat Melayu. provinsi Riau memiliki 4 jenis pakaian adat, yaitu pakaian adat keseharian, pakaian resmi, pakaian acara adat, dan pakaian upacara perkawinan. Namun pakaian adat yang sebagai identitas Riau adalah pakaian adat Melayu.
- Tarian adat Provinsi Riau adalah tari Joged Lambak. Tarian ini sangat kental dengan budaya Melayu. Memiliki gerakan tari yang cenderung lemah gemulai dengan diiringi oleh lagu seperti Serampang Laut, Tanjung Katung, dan Anak Kala.

http://www.arabinda.id/120501KLEPPING_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KBIAK_INDONESIA

Sulawesi Selatan



Provinsi Sulawesi Selatan memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Provinsi Sulawesi Selatan adalah Rumah Tongkonan. Dinding dan lantai rumah Tongkonan dibuat dari papan-papan, atap rumah Tongkonan berbentuk seperti perahu ada juga yang menggap seperti tanduk kerbau. Fungsi rumah tokonan sebagai tempat tinggal bagi masyarakat Suku Toraja.
- Pakaian adat Sulawesi Selatan adalah pakaian adat Bodo. Pakaian tradisional ini sering dipakai untuk acara adat, seperti upacara pernikahan. Tetapi sekarang, penggunaan Baju Bodo mulai meluas untuk berbagai kegiatan, misalnya lomba menari atau upacara penyambutan tamu-tamu kehormatan.
- Tari adat Sulawesi Selatan adalah Tari Kipas Pakarena. Tarian ini sering ditampilkan di berbagai acara yang bersifat adat maupun hiburan/fungsi dari tarian ini adalah sebagai ungkapan rasa syukur atas kebahagiaan yang mereka dapatkan. gerakan dalam tarian ini biasanya didominasi oleh gerakan tangan memainkan kipas lipat dan tangan satunya yang bergerak lemah lembut.

http://www.arabinda.id/120501KLEPPING_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KBIAK_INDONESIA

Sulawesi Tenggara



Provinsi Sulawesi Tenggara memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Sulawesi Tenggara adalah bernama **Barnas Tada**. Rumah asli Suku Buton ini terbuat dari kayu dan tanpa memakai paku sama sekali, tetapi dengan menyambung dan menumpukkan kayu-kayu yang dipakai. Rumah adat ini berbentuk panggung.
- Pakaian adat Sulawesi Tenggara adalah pakaian babung ginassamari. Pria-pria memakai pakaian adat berupa tutup kepala (*destar*), baju model jas tutup sarung sebatas dengkul dan celana panjang. Sedangkan wanitanya memakai baju kebaya. Diatas kepalanya terdapat biasan kembang dan biasan lainnya berupa anting, kalung, dan gelang. Pakaian adat ini berasal dari Kendari.
- Tari adat Sulawesi Tenggara adalah tari **Balumpa**. Tarian **Bahampu** adalah tarian tradisional yang mencerminkan kegembiraan masyarakat nelayan wakatobi Binongko dan Buton dalam menghadapi ombak demi menafkahi keluarga. Tari **Balumpa** biasanya dipertunjukkan untuk menyambut kedatangan tamu kebetaman dari luar daerah.

http://www.sulawesi.go.id/IDMS/KEK/PTNG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KIRAB_INDONESIA

Sulawesi Utara



Provinsi Sulawesi Utara memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Provinsi Sulawesi Utara adalah Rumah adat laikas. Rumah adat Laikas biasanya terdiri dari 3-4 lantai. Rumah adat Laikas di bagi menjadi 5 bagian yaitu, bagian kolong, bagian lantai pertama dan lantai kedua, bagian lantai ketiga dan lantai keempat, bagian kiri dan kanan lantai kedua.
- Pakaian adat Sulawesi Utara adalah pakaian adat kulavi (*donggala*) pakaian kaum wanita umumnya terdiri atas kain dan kebaya atau salu, sementara busana adat yang dikenakan oleh kaum pria terdiri atas ikat kepala atau mangalenso, banyang atau baju, celana dan sarung tenun.
- Tarian ini biasanya dilakukan secara masal baik penari pria maupun penari wanita. Tarian ini sering ditampilkan di berbagai acara seperti panen raya, upacara adat, penyambutan, pertunjukan seni dan lain-lain. Tarian ini dimaknai sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan dan kebahagiaan masyarakat atas hasil panen yang mereka dapatkan.

http://www.sulawesi.go.id/IDMS/KEK/PTNG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KIRAB_INDONESIA

Sulawesi Barat



Provinsi Sulawesi Barat memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Sulawesi Barat adalah Rumah adat Rumah adat ini mempunyai arsitektur bangunan yang mirip dengan bangunan Suku Bugis dan Suku Toraja. Ciri khas rumah adat ini adalah memiliki teras yang luas dan mempunyai anak tangga yang jumlahnya ganjil. Rumah adat mandar ini berfungsi sebagai tempat tinggal.
- pakaian adat Sulawesi Selatan adalah pakaian Suku Mandar dikenal dengan nama **Busana Pattuadug Towaine**. Pakaian adat Pattuadug Towaine pada umumnya dipakai oleh wanita saat upacara pernikahan yang terdiri dari baju korset, bawahan dan beragam aksesoris yang terbuat dari logam. Pakaian adat untuk laki-laki Suku Mandar terbelah begitu simpel, yaitu memakai busana atasan berupa jas bertutup berwarna hitam dan berlempang panjang.
- Tari adat Sulawesi Barat adalah Tari **Patuadu**. Tarian ini biasanya dibawakan oleh para penari wanita dengan gerakannya yang lemah gemulai dan menggunakan kipas sebagai alat memorinya. Tari Patuadu sering ditampilkan di berbagai acara seperti acara penyambutan, pertunjukan seni, dan festival budaya.

http://www.sulawesi.go.id/IDMS/KEK/PTNG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KIRAB_INDONESIA

Sumatera Barat



Provinsi Sumatera Barat memiliki beragam rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat.

- Rumah adat Sumatera Barat adalah rumah Gadang. Rumah Gadang berfungsi sebagai tempat tinggal bersama, mempunyai ketentuan-ketentuan tersendiri. Jumlah kamar bergantung kepada jumlah perempuan yang tinggal didalamnya. Setiap perempuan dalam kamar tersebut yang telah beruami memperoleh sebuah kamar. Sementara perempuan tua dan anak-anak memperoleh tempat dikamar dekat dapur.
- Pakaian adat Sumatera Barat adalah penghulu **Dan Bundo Kandung**. Pakaian untuk laki-laki adalah pakaian Penghulu dan biasa dipakai oleh pemangku adat. Sedangkan pakaian untuk perempuan adalah **Bundo Kanduang**. Makna filosofis pada pakaian penghulu menjadi lambang kepemimpinan yang terhormat. Sedangkan makna filosofis pada pakaian Bundo Kanduang adalah melambangkan bahwa seseorang yang mengenaikannya adalah pemilik dari rumah gadang.
- Tari adat Sumatera Barat adalah Tari piring atau tari piring yang melibatkan atraksi piring. Para penari mengayunkan piring mengikuti gerakan-gerakan cepat yang teratur, tanpa terlepas dari genggaman tangan. Tari Tor Tor sebagai syarat khusus yang dilaksanakan sebagai langkah sebelum acara bajat agar diberi kelancaran dan di jauhkan dari segala marah bahaya.

http://www.sulawesi.go.id/IDMS/KEK/PTNG_RUMAH_ADAT_PAKAIAN_ADAT_TARIAN_ADAT_DAN_MAKANAN_KIRAB_INDONESIA

Gambar di samping adalah rumah adat Krong Bade. rumah adat Krong-Bade berasal dari provinsi.....



+10

Gambar di samping adalah Tari adat Saman. tari adat Saman berasal dari provinsi.....



+10

Gambar di samping adalah pakaian adat Melayu Bengkulu. pakaian adat Melayu Bengkulu berasal dari provinsi.....



+10

Gambar di samping adalah pakaian adat Kebaya. pakaian adat Kebaya berasal dari provinsi.....



+10

Gambar di samping adalah Tari adat Tor-Tor. tari adat Tor-Tor berasal dari provinsi.....



+10

Gambar di samping adalah rumah adat Balai Batak Toba. rumah adat Balai Batak Toba berasal dari provinsi.....



+10

Gambar di samping adalah rumah adat dari Sumatera Barat. apakah nama rumah adat dari Sumatera Barat?



+10

Gambar di samping adalah Tari adat Gandrung. tari adat Gandrung berasal dari provinsi.....



+10

Gagasan pokok adalah.....

- Suatu kalimat berisi penjelasan dari topik yang dibahas
- suatu informasi untuk melengkapi sebuah kalimat
- kalimat pertama dari setiap paragraf
- ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, dapat berupa kalimat inti atau berupa pokok paragraf

+10

Mengapa rumah adat di Indonesia perlu di lestarikan?

- Karena rumah adat merupakan kebudayaan asli Indonesia
- Karena rumah adat bukan merupakan kebudayaan asli Indonesia
- Karena rumah adat Indonesia adalah budaya Asing
- Karena rumah adat di Indonesia tidak lagi penting untuk digunakan.

+10

Kita tidak boleh menjelek-jelekkan rumah adat dari daerah lain, karena kita harus menyadari bahwa kita

- sejajar dan sederajat
- Senasib
- Sepenanggungan
- Bersaing

+10

Keragaman Rumah adat di Indonesia di sebabkan oleh...

- Ciri-ciri kebudayaannya
- Lingkungan alam dan sosial
- norma
- aturan

+10

Gambar di samping merupakan pakaian adat Provinsi Bali. Nama Pakaian adat Provinsi Bali adalah.....



+15

Gambar di samping merupakan rumah adat Provinsi Kalimantan Utara. Nama Rumah adat Provinsi Kalimantan Utara adalah.....



+15

Gambar di samping merupakan rumah adat Limas. Rumah adat Limas berasal dari Provinsi.....



+15

Gambar di samping merupakan rumah adat Selaso Jatuh Kembar. Rumah adat Selaso Jatuh Kembar berasal dari provinsi.....



+15

Gambar di samping merupakan rumah adat Provinsi Jambi. Nama Rumah adat Provinsi Jambi adalah.....



+15

Gambar di samping merupakan tari adat Provinsi Bali. Nama tari adat Provinsi Bali adalah.....



+15

Gambar di samping merupakan tari adat Provinsi Jambi. Nama tari adat Provinsi Jambi adalah.....



+15

Gambar di samping merupakan pakaian adat Provinsi Sumatera Selatan. Nama Pakaian adat Provinsi Sumatera Selatan adalah.....



+15

- Berikut adalah hal-hal yang sebaiknya kamu perhatikan dalam menemukan informasi penting dari sebuah teks *kecuali*...
- membaca judul teks
 - membaca keseluruhan isi teks
 - mencatat hal-hal penting yang belum pernah kamu tahu
 - membaca paragraf dengan tergesa-gesa dan cepat.



+15

Di sekolah dinda akan dilaksanakan kegiatan pementasan kesenian Indonesia Dinda dan teman-temannya diminta oleh ibu guru untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, yaitu dengan menarikan tari topeng Betawi. Sebaiknya, sikap Dinda dan teman-temannya adalah

➡ Sikap Dinda sebaiknya.....



+15

Made berasal dari Bali. Ia ingin bermain ke rumah Joko yang berasal dari Jawa. Sikap yang seharusnya Joko lakukan adalah...

- Melarang Made bermain
- Mempersilahkan Made bermain
- Berpura-pura tidak ada di rumah
- Mengabaikan Made



+15

Manfaat sikap menghormati antar kebudayaan adalah sebagai berikut *kecuali*...

- Tercipta kehidupan rukun dan damai
- Merasa aman tinggal di negara Indonesia
- Mudah terpecah belah
- Rasa persatuan dan kesatuan akan meningkat.



+15

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

- Rumah adat dari Provinsi Bangka Belitung adalah Rumah Rakit
- Rumah adat dari Provinsi Bangka Belitung adalah Rumah Gadang



+20

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

- Rumah adat Bubungan Lima berasal dari Provinsi Bengkulu
- Rumah adat Bubungan Lima berasal dari Provinsi Lampung



+20

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

- pakaian adat dari Provinsi DKI Jakarta adalah pakaian Betawi
- Pakaian adat dari Provinsi Jawa Timur adalah pakaian Pesa'an



+20

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

- Rumah adat dari Provinsi Lampung adalah Nuwou Sesat
- Rumah adat dari Provinsi Lampung adalah Limas



+20

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

a. pakaian adat dari Provinsi Lampung adalah Tulang Bawang

b. Pakaian adat dari Provinsi Jawa Barat adalah pakaian adat Kebaya



+20

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

a. Tari adat dari Provinsi Sumatera Barat adalah Tari Piring

b. Tari adat dari Provinsi Jambi adalah tari Sekapur Sirih



+20

pilihlah pernyataan yang tepat sesuai gambar di samping

a. Tari adat dari Provinsi Lampung adalah Tari Melintir

b. Tari adat dari Provinsi Riau adalah tari Jaged Lambak



+20

Pakaian adat Daerah Istimewah Yogyakarta

Yogyakarta memiliki banyak sekali ragam pakaian adat. Setiap pakaian digunakan pada waktu dan acara yang berbeda-beda, namun secara keseluruhan pakaian adat yang paling sering digunakan adalah pakaian rakyat. Pakaian rakyat untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, serta blangkon sebagai penutup kepala. Adapun untuk wanita, dikenakan kebaya, kain batik, dan sanggul rambut yang ditata sedemikian rupa.

➡ Tentukan gagasan pokok pada bacaan di atas!

+20

Rumah gadang sumatera barat

Rumah Gadang berfungsi sebagai tempat tinggal bersama, mempunyai ketentuan-ketentuan tersendiri. Jumlah kamar bergantung kepada jumlah perempuan yang tinggal di dalamnya. Setiap perempuan dalam kaum tersebut yang telah bersuami memperoleh sebuah kamar. Sementara perempuan tua dan anak-anak memperoleh tempat di kamar dekat dapur.

→ informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas!

+20

Rumah kebaya

Rumah kebaya merupakan sebuah rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta. Disebut dengan rumah kebaya dikarenakan bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan apabila dilipat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Pada zaman dahulu, masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemukiman yang berada di samping rumah. Dan, dinding rumahnya terbuat dari panel-panel yang dapat dibuka dan digeser-geser ke tepinya. Rumah ini dapat dibedakan menjadi 2 bagian dari segi sifatnya, yakni bagian depan bersifat semi publik dan yang kedua adalah bagian belakang yang bersifat pribadi.

→ informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas!

+20

Berikut adalah cara-cara menjaga dan melestarikan Rumah adat di Indonesia. *kecuali...*

- Menjaga agar tidak punah
- Mengenal dan mempelajari bentuk-bentuk rumah adat di Indonesia.
- Tidak terpengaruh dengan bentuk rumah modern.
- Lebih suka mengikuti bentuk rumah modern

+20

Tari Sajojo Papua

Tari Sajojo difungsikan sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya. Tarian sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan. Hal tersebut bisa dilihat dari ekspresi para penari saat menari dan gerakannya yang serbaga dan penuh kekompakan.

→ informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas!

+20

Tampak belakang kartu bank materi dan bank soal



E4. Kartu Sewa



KARTU SEWA BANGKA BELITUNG



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Bangka Belitung ?



KARTU SEWA BANTEN



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Banten ?



KARTU SEWA BENGKULU



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Bengkulu ?



KARTU SEWA D.I YOGYAKARTA



Apakah nama rumah adat dari Provinsi D.I Yogyakarta?



KARTU SEWA DKI JAKARTA



Apakah nama rumah adat dari Provinsi DKI Jakarta ?



KARTU SEWA GORONTALO



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Gorontalo ?



KARTU SEWA JAMBI



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Jambi ?



KARTU SEWA JAWA BARAT



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Jawa Barat ?



KARTU SEWA JAWA TENGAH



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Jawa Tengah ?



KARTU SEWA JAWA TIMUR



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Jawa Timur?



KARTU SEWA KAL. BARAT



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Kalimantan Barat ?



KARTU SEWA KAL. SELATAN



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Kalimantan Selatan ?



KARTU SEWA KAL. TENGAH



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Kalimantan Tengah ?



KARTU SEWA KAL. TIMUR



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Kalimantan Timur ?



KARTU SEWA KAL. UTARA



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Kalimantan Utara ?



KARTU SEWA KP. RIAU



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Kepulauan Riau?



KARTU SEWA LAMPUNG



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Lampung ?



KARTU SEWA MALUKU UTARA



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Maluku Utara ?



KARTU SEWA MALUKU



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Maluku ?



KARTU SEWA NTB



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Nusa Tenggara Barat?



KARTU SEWA NTT



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Nusa Tenggara Timur?



KARTU SEWA PAPUA BARAT



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Papua Barat?



KARTU SEWA PAPUA



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Papua?



KARTU SEWA RIAU



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Riau?



KARTU SEWA SUL. BARAT



Apakah nama rumah adat dari
Provinsi Sulawesi Barat?



KARTU SEWA SUL. SELATAN



Apakah nama rumah adat dari
Provinsi Sulawesi Selatan?



KARTU SEWA SUL. TENGAH



Apakah nama rumah adat dari
Provinsi Sulawesi Tengah?



KARTU SEWA SUL. TENGGARA



Apakah nama rumah adat dari
Provinsi Sulawesi Tenggara?



KARTU SEWA SUL. UTARA



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Sulawesi Utara?



KARTU SEWA SUM. BARAT



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Sumatera Barat?



KARTU SEWA SUM. SELATAN



Apakah nama rumah adat dari Provinsi Sumatera Selatan?



KARTU SEWA SUM. UTARA



Apakah nama rumah adat Provinsi Sumatera Utara?



E6. Kartu Poin



Tampak belakang kartu sewa dan kartu poin



E7. Kartu Sertifikat



















E8. Petunjuk Penggunaan



Petunjuk Penggunaan
Monopoli Keberagaman

1. Papan permainan diletakkan di meja yang cukup besar. Kartu bank soal dan bank materi diletakkan terbalik di petak yang sudah disediakan.
2. Para pemain pada permulaan di beri poin sebanyak 3 lembar kartu 10 poin, 3 lembar kartu 15 poin, dan 3 lembar kartu 20 poin.
3. kartu sertifikat, kartu sewa, kartu poin dan rumah-rumahan diserahkan kepada ketua kelompok.
4. Ketua kelompok dipilih dari salah satu pemain.
5. Permainan ini dimainkan oleh 5-6 pemain.
6. Pemain mengocok dadu secara bergiliran, pemain dengan angka terbesar diberikan kesempatan untuk bermain dahulu.
7. Setiap pemain mendapatkan bidak yang berbeda.
8. Permainan dimulai dengan meletakkan semua bidak diluar papan permainan.
9. Permainan dimulai dengan melempar dadu.
10. Bidak berjalan searah jarum jam dan dimulai dari petak START.
11. Setiap pemain menempati suatu provinsi dalam papan, maka pemain tersebut harus mentaati peraturan dalam provinsi tersebut peraturan dalam setiap petak adalah sebagai berikut.
 - Jika bidak pemain berhenti di suatu provinsi, maka pemain harus menyebutkannama rumah adat g berasal dari provinsi tersebut.

Petunjuk Penggunaan
Monopoli Keberagaman

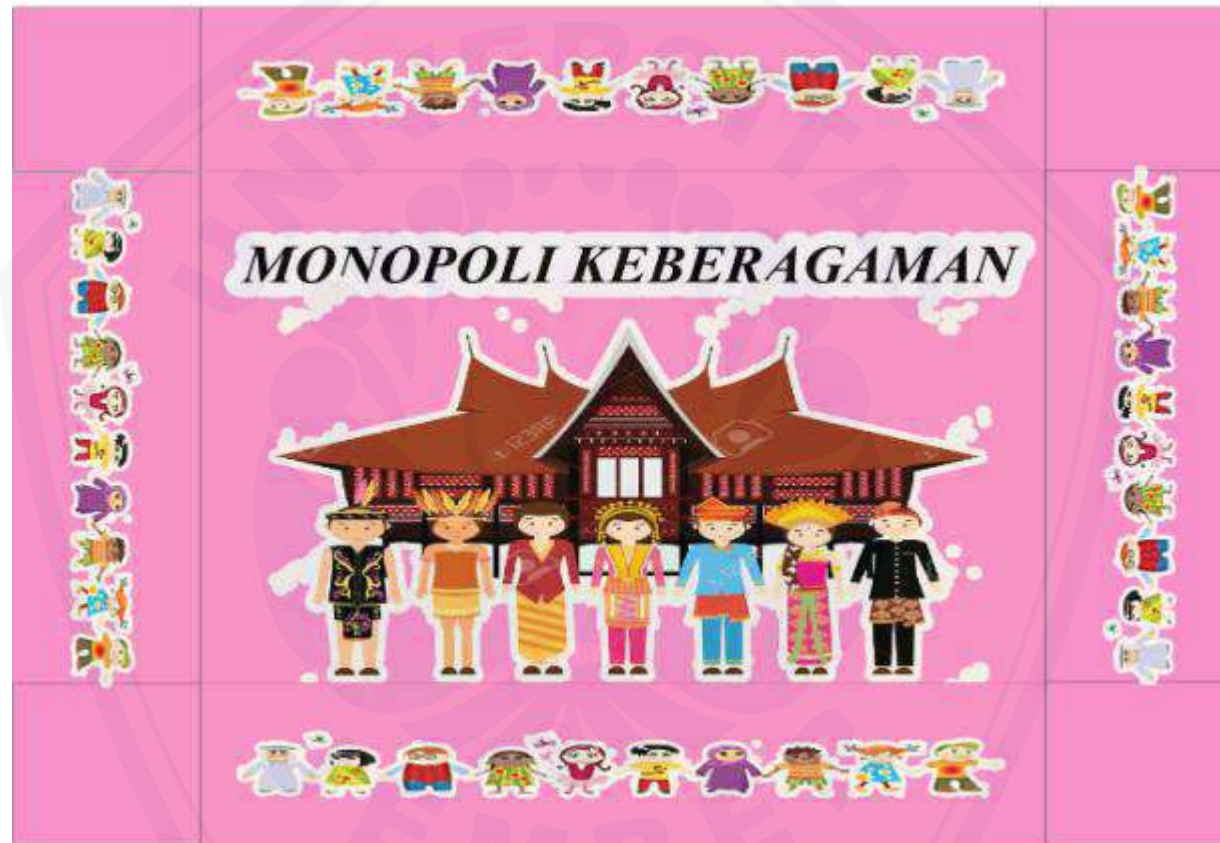
- Jika benar pemain diperbolehkan membeli rumah adat sesuai dengan poin yang sudah tertera di petak dan mendapatkan sertifikat rumah adat yang sesuai dengan provinsi.
- Jika salah, maka tidak diperbolehkan membeli rumah adat.

12. Pemain dapat membeli rumah adat sesuai provinsi jika sudah melewati papan monopoli keberagaman 1 putaran, jumlah poin untuk membeli rumah adat tertera di setiap petak provinsi. Poin dari pembayaran rumah adat diserahkan kapa da ketua kelompok.
13. Jika bidak pemain berhenti di petak yang bertuliskan bank materi, pemain wajib mengambil kartu bank materi dan membaca materi tersebut dengan suara nyaring supaya dapat didengar oleh pemain yang lain
14. Jika bidak pemain berhenti di petak yang bertuliskan bank soal, maka pemain harus menjawab pertanyaan tersebut. Apabila jawaban pemain benar, maka pemain tersebut mendapatkan poin sesuai dengan poin yang tertera di bank soal. Jika jawaban salah pemain harus mundur 1 langkah.
15. Jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki lawan, pemain harus menjawab pertanyaan yang tertera di kartu sewa sesuai provinsi. Apabila jawaban benar pemain dibebaskan untuk menempati petak tersebut, jika jawaban salah pemain harus mundur 1 langkah.
16. Permainan monopoli keberagaman diberi waktu 30 menit. pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang mendapatkan poin tertinggi mendapatkan sertifikat rumah adat terbanyak.

E9. Dadu, Bidak dan Rumah-rumahan



E.10 Cover media pembelajaran “Monopoli Keberagaman”



E.11 Produk lama (media poster)



Lampiran F Kisi-Kisi Soal**KISI-KISI SOAL**

Tema : Indahnya Keragaman di Negeriku

Kelas/Semester : IV/II

Subtema : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMOR SOAL	BENTUK SOAL
		C1	C2	C3	C4		
IPS 3.3 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.3 Menyebutkan bentuk bentuk keragaman suku bangsa dan budaya berupa rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional di Indonesia.	√				1, 2, 7, 10, 15, 18, 29.	Objektif
	3.2.4 Memilih dan mencari nama rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional sesuai dengan provinsi dan pulau asal.			√		4, 6, 8, 11, 12, 14, 25	Objektif
	3.2.5 Mengkaji ulang pernyataan hubungan rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional daerah / provinsi asal.				√	13, 16, 5, 9, 32.	Objektif
PPKn 3.5 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa,	3.4.1 Menjelaskan manfaat hidup rukun dalam keragaman yang terikat persatuan dan kesatuan.		√			3, 19, 24, 27, 28.	Objektif

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMOR SOAL	BENTUK SOAL
		C1	C2	C3	C4		
sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.2 Menemukan sikap dan cara tepat untuk mempertahankan eksistensi rumah adat di Indonesia			√		17, 20, 21, 22, 23, 26.	Objektif
Bahasa Indonesia 4.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Mengidentifikasi informasi penting dari sebuah teks.		√			30, 33, 34, 36, 35.	Objektif
	3.7.2 Mengidentifikasi gagasan pokok dari sebuah teks.		√			31, 39, 37, 38, 40.	Objektif

Lampiran G. Tes Hasil Belajar

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :

Skor

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Rumah adat yang berasal dari Provinsi Aceh adalah

- a. Balai Batak Toba
- b. Krong Bade
- c. Gadang
- d. Balai Salaso Jatuh

2.



Gambar rumah adat di samping berasal dari Provinsi

- a. Sumatera barat
- b. Suatera Utara
- c. Sumatera Selatan
- d. Banten

3. Kita tidak boleh menjelek-jelekan rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional daerah lain, karena kita harus menyadari bahwa kita

- a. Seajar dan sederajat
- b. Bermusuhan
- c. Terpecah belah
- d. Bersaing

4.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Gambar 1, gambar 2, dan gambar 3 merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi

- a. Kalimantan Utara, Aceh, dan Jawa Tengah
 - b. Kalimantan Utara, Jawa Tengah, dan Bengkulu
 - c. Jawa Tengah, Bali, dan Jawa Timur
 - d. Bengkulu, Bali, dan Aceh
5. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
- 1) Pakaian adat Ulee Balang merupakan pakaian adat Provinsi Aceh
 - 2) Pakaian adat Ulos merupakan pakaian adat dari Provinsi Sulawesi Tengah
 - 3) Pakaian adat Melayu Bengkulu merupakan pakaian adat dari Provinsi Bengkulu
 - 4) Pakaian adat Tulang Bawang merupakan pakaian adat dari Provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan pakaian adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
6. Perhatikan nama-nama tarian tradisional berikut!
- 1) Tari Saman
 - 2) Tari Pendet
 - 3) Tari Tor-tor
 - 4) Tari Serimpi

Dari nama-nama tarian adat di atas, yang merupakan tarian adat Provinsi Aceh dan Provinsi Sumatera Utara adalah

- a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 2 dan 4
7. Pakaian adat yang berasal dari Provinsi Jawa Barat adalah
- a. Nggembe
 - b. Baju Bodo
 - c. Kebaya
 - d. Adat Banten

8. Perhatikan nama-nama rumah adat berikut ini!

- | | |
|---------------|------------------|
| 1) Krong Bade | 3) Panjang |
| 2) Gadang | 4) Bubungan Lima |

Dari nama-nama rumah adat diatas, yang merupakan rumah adat Provinsi Kalimantan Barat dan Sumatera Barat adalah

- | | |
|------------|------------|
| a. 2 dan 4 | c. 2 dan 3 |
| b. 1 dan 3 | d. 1 dan 2 |

9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
- 1) Rumah adat Kesepuhan merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Barat.
 - 2) Rumah adat Baduy merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Banten.
 - 3) Rumah adat bubungan lima merupakan rumah adat dari Provinsi Bengkulu.
 - 4) Rumah Lamin merupakan rumah adat dari Provinsi DKI Jakarta.
- Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan Provinsi yang tepat adalah
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
10. Tarian tradisional Sajojo merupakan tarian tradisional dari Provinsi
- a. Papua
 - b. NTB
 - c. Bali
 - d. Maluku



Gambar Provinsi di samping merupakan daerah asal dari rumah adat

- a. Tambi
 - b. Baileo
 - c. Sasadu
 - d. Tongkonan
12. Perhatikan daftar nama pakaian adat di bawah ini!
- 1) Adat Bali
 - 2) Adat Ambon
 - 3) Urang Bersunung
 - 4) Dayak Iban
- Dari keempat rumah adat di atas, rumah adat yang berasal dari Bali dan Kalimantan Tengah adalah
- a. 2 dan 3
 - b. 1 dan 4
 - c. 3 dan 4
 - d. 2 dan 4
13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan tarian tradisional di bawah ini.
- 1) Tari Saronde merupakan tari tradisional dari provinsi Nusa Tenggara Timur.
 - 2) Tari jepen merupakan rumah adat dari Provinsi Sumatera Selatan.
 - 3) Tari Lenggo merupakan rumah adat dari Provinsi Banten.
 - 4) Tari Sekapur Sirih merupakan rumah adat dari Provinsi Jambi.

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan Tari tradisional yang tepat *kecuali*

- a. 1
- b. 3
- c. 4
- d. 2



Gambar Provinsi di samping merupakan daerah asal dari pakaian adat

- a. Ewer
- b. Urang bersunung
- c. Manteren Lamo
- d. Baju Bado

15. Pakaian adat Banten merupakan pakaian adat dari Provinsi

- a. NTB
- b. Banten
- c. Bali
- d. Maluku

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- 1) Rumah adat joglo merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- 2) Rumah adat souraja merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Tengah
- 3) Rumah adat belah bubung merupakan rumah adat dari provinsi Riau
- 4) Rumah krong bade merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 saja
- c. 3 dan 4
- d. Benar semua

17. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah

- a. Memperkenalkan rumah adat daerah asal kepada teman
- b. Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
- c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
- d. Mengejek rumah adat dari suku lain



Gambar di samping merupakan rumah adat dari Provinsi

- a. Riau
- b. Kepulauan Riau
- c. Jambi
- d. Bengkulu

19. Keragaman rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional di Indonesia disebabkan oleh
- Ciri-ciri kebudayaannya
 - Lingkungan alam dan sosial
 - Norma
 - Aturan
20. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Vian lebih senang dengan kebudayaan luar Negeri dari pada kebudayaan nasional.
 - 2) Indah tidak menonjolkan kebudayaan daerah sendiri meskipun ia hidup di lingkungan masyarakat yang berasal dari berbagai daerah.
 - 3) Ketika Ani melihat ada budaya baru yang masuk ke lingkungannya, ia selalu bersikap positif dan selektif terhadap budaya luar.
 - 4) Ilham tidak mau mempelajari dan menikmati kebudayaan daerah lain.
- Dari pernyataan di atas, sikap yang menunjukkan rasa menghormati budaya bangsa?
- Vian dan Indah
 - Indah dan Ani
 - Ani dan Ilham
 - Indah dan Ilham
21. Manfaat sikap menghormati antar kebudayaan adalah sebagai berikut, *Kecuali*
- Tercipta kehidupan yang rukun dan damai
 - Merasa aman tinggal di negara Indonesia
 - Mudah terpecah belah
 - Rasa persatuan dan kesatuan akan meningkat
22. Berikut sikap yang dapat menimbulkan perpecahan dalam keragaman, *kecuali*
- Mengganggu teman yang sedang beribadah
 - Tidak mau bermain dengan teman yang berbeda suku dan agama
 - Tidak mengejek teman yang menggunakan bahasa daerahnya
 - Lebih menyukai budaya asing daripada budaya bangsa sendiri
23. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah
- Belajar mengenal bentuk-bentuk rumah adat yang ada di daerah sekitarnya.
 - Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
 - Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
 - Mengejek rumah adat dari suku lain
24. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
- Pura-pura tidak tahu
 - Mengikuti ibadah agama orang lain
 - Mengotori tempat ibadah agama orang lain

d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

25.



Gambar provinsi di samping merupakan daerah asal dari tarian tradisional

- a. Tari Balumpa
- b. Tari Pendet
- c. Tari Maengket
- d. Tari Patuddu

26. Made berasal dari Bali. Ia ingin bermain ke rumah Joko yang berasal dari Jawa. Sikap yang seharusnya Joko lakukan adalah

- a. Melarang Made bermain
- b. Mempersilahkan Made bermain
- c. Berpura-pura tidak ada di rumah
- d. Mengabaikan Made

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal no 27 dan 28!

Kelasmu akan mengadakan kunjungan ke Yogyakarta. Di sana, kamu dan temanteman juga akan mengunjungi sebuah tempat sanggar seni tari. Di tempat tersebut terdapat banyak anak yang mempelajari tarian-tarian yang ada di Indonesia. Pelatih tari menjelaskan tentang sejarah dan makna dari beberapa tarian yang diajarkan.

27. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat guru menjelaskan tentang tarian tradisional tersebut?

- a. Berbicara dengan teman
- b. Bermain sendiri
- c. Memperhatikannya, agar mendapatkan pengetahuan baru
- d. Mendengarkan seperlunya saja

28. Toni tidak tertarik mendengarkan penjelasan pelatih, karena menurutnya tarian adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan. Setujukah kamu dengan sikap Toni?

- a. Setuju, karena lebih bagus belajar rumah adat modern daripada rumah adat
- b. Tidak, karena dengan mempelajarinya maka rumah adat tersebut tidak akan punah
- c. Setuju, karena rumah adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan
- d. Tidak, karena Toni anak yang nakal

29.



Gambar di samping merupakan rumah adat dari Provinsi

- a. Riau
- b. Kepulauan Riau
- c. Jambi
- d. Bangka Belitung

30. Gagasan pokok adalah

- a. Suatu kalimat berisi penjelasan dari topik yang di bahas
- b. Suatu informasi untuk melengkapi sebuah kalimat
- c. Kalimat pertama dalam setiap paragraf
- d. Ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, dapat berupa kalimat inti atau berupa pokok paragraf

31. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai. Dengan menghargai budaya orang lain, berarti kita menghargai budaya kita sendiri. Menghargai budaya kita sendiri berarti menghargai budaya bangsa Indonesia. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional Indonesia juga akan ikut berkembang.

Gagasan pokok dalam paragraf di atas adalah

- a. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya
- b. Keragaman budaya Indonesia tidak ternilai harganya
- c. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai
- d. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional juga akan ikut berkembang

32. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- 1) Rumah adat Krong Bade merupakan rumah adat dari provinsi Aceh
- 2) Rumah adat Panjang merupakan rumah adat dari provinsi Kalimantan Barat
- 3) Rumah adat salaso jatuh merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- 4) Rumah Joglo merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 saja
- c. 3 dan 4
- d. Benar semua

Bacalah bacaan di bawah ini untuk menjawab soal nomor 33 dan 34!

Tari Sajojo Papua

Tari Sajojo difungsikan sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya. Tarian sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan. Hal tersebut bisa dilihat dari ekspresi para penari saat menari dan gerakannya yang seirama dan penuh kekompakan.

33. Informasi penting dari teks di atas adalah
 - a. Tari Sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan kebersamaan
 - b. Ekspresi penari saat menarikan tari Sajojo
 - c. Tari Sajojo dimainkan oleh siapa saja
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak
34. Apa fungsi dari tarian Sajojo?
 - a. Menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan
 - b. Sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya
 - c. Menari dan gerakannya yang seirama dan penuh kekompakan.
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak.
35. Cara menentukan gagasan pokok adalah sebagai berikut, *kecuali*....
 - a. Bacalah teks dengan cermat
 - b. Membaca seluruh kalimat dalam paragraf
 - c. Membaca akhir kalimat saja
 - d. Menandai kalimat awal dan akhir paragraph

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 36-38

Rumah Lamin

Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur. Rumah Lamin adalah identitas masyarakat Dayak di Kalimantan Timur. Rumah Lamin mempunyai panjang sekitar 300 meter, lebar 15 meter, dan tinggi kurang lebih 3 meter. Rumah Lamin juga dikenal sebagai rumah panggung yang panjang dari sambung menyambung. Rumah ini dapat ditinggal oleh beberapa keluarga karena ukuran rumah yang cukup besar. Salah satu rumah Lamin yang berada di Kalimantan Timur bahkan dihuni oleh 12 sampai 30 keluarga. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang.

36. Gagasan pokok pada teks di atas adalah
 - a. Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur
 - b. Bagaimana bentuk rumah lamin
 - c. Fungsi dari ukiran-ukiran atau gambar
 - d. Arti dari rumah lamin.
37. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas
 - a. Sebagai hiasan dinding
 - b. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang

- c. sebagai perlengkapan
- d. sebagai pajangan dinding

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38 dan 39

Rumah Kebaya

Rumah kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta. Disebut dengan rumah kebaya dikarenakan bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan apabila dilihat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Pada zaman dahulu, masyarakat Betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemakaman yang berada disamping rumah.

38. Gagasan pokok pada teks di atas adalah
- a. Rumah Kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta.
 - b. Memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.
 - c. Masyarakat Betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemakaman
 - d. Dapat dibedakan menjadi 2 bagian dari segi sifatnya
39. Apa ciri khas dari rumah Kebaya?
- a. Rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.
 - b. Memiliki sumur di depan rumahnya.
 - c. Bentuk atapnya yang menyerupai pelana.
 - d. Memiliki lipatan-lipatan.

Bacalah teks berikut dengan cermat!

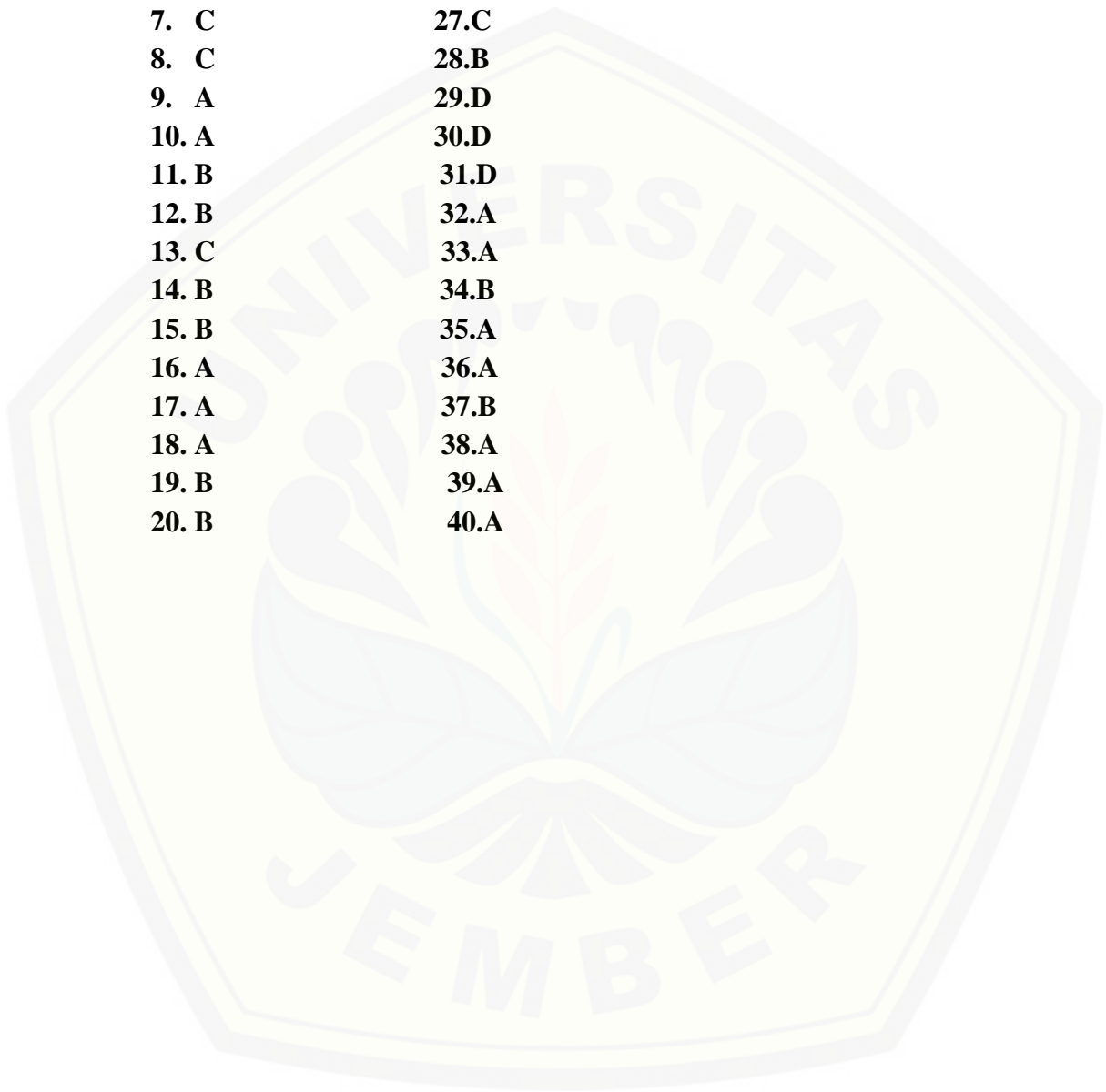
Pakaian adat Daerah Istimewa Yogyakarta

Yogyakarta memiliki banyak sekali ragam pakaian adat. Setiap pakaian digunakan pada waktu dan acara yang berbeda-beda, namun secara keseluruhan pakaian adat yang paling sering digunakan adalah pakaian rakyat. Pakaian rakyat untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, serta blangkon sebagai penutup kepala. Adapun untuk wanita, dikenakan kebaya, kain batik, dan sanggul rambut yang ditata sedemikian rupa.

40. Gagasan pokok pada teks di atas adalah
- a. Pakaian adat yang sering digunakan adalah pakaian rakyat
 - b. Yogyakarta memiliki banyak ragam pakaian adat
 - c. Pakaian untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, dan blankon
 - d. Pakaian untuk wanita menggunakan kebaya, kain batik, dan sanggu

Lampiran H. Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar

1. B	21. C
2. A	22. C
3. A	23.A
4. B	24.D
5. C	25.B
6. C	26.B
7. C	27.C
8. C	28.B
9. A	29.D
10. A	30.D
11. B	31.D
12. B	32.A
13. C	33.A
14. B	34.B
15. B	35.A
16. A	36.A
17. A	37.B
18. A	38.A
19. B	39.A
20. B	40.A



Lampiran I. Lembar Validasi “Monopoli Keberagaman”**I.1 Lembar Validasi Ahli Media**

**Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Pada
Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Subtema
Indahnnya Keragaman Budaya Di Negeriku**

Nama validator : Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.

Kelas / Semester : IV/ II

Tema 7 : Indahnnya Keragaman Di Negeriku

Subtema 2 : Indahnnya Keragaman Budaya Di Negeriku

Kompetensi Dasar : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia (terlampir)

Petunjuk pengisian lembar validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat anda!
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, dan 4 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada naskah yang divalidasi!

No	Komponen yang dinilai	Skala penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi media pembelajaran monopoli keberagaman dengan kompetensi dasar dan indikator.				
2.	Kebenaran substansi materi				
3.	Bagian-bagian tersusun secara logis dan berurutan				
4.	Materi tersusun secara berurutan				
5.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak.				

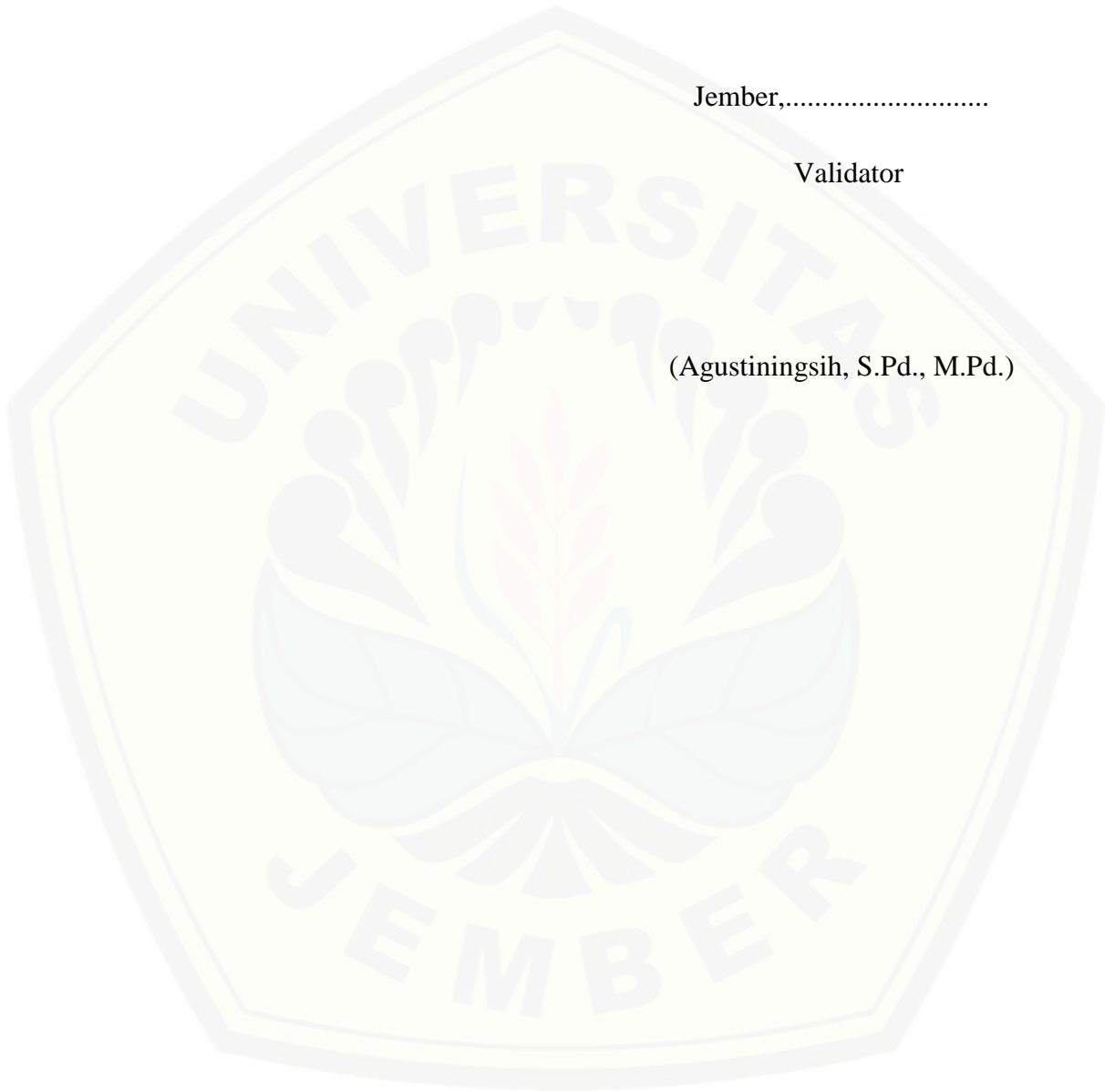
Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember,.....

Validator

(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)



**Lembar Validasi Bahasa Media Pembelajaran Monopoli Keragaman
Pada Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema
Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku**

Nama validator : Drs. Hari Satrijono. M.Pd.

Kelas / Semester : IV/ II

Tema 7 : Indahnnya Keragaman Di Negeriku

Subtema 2 : Indahnnya Keragaman Budaya Di Negeriku

Kompetensi Dasar : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia (terlampir)

Petunjuk pengisian lembar validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat anda!
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, dan 4 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada naskah yang divalidasi!

No	Komponen yang dinilai	Skala penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kebenaran tata bahasa				
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				
3.	Penggunaan kalimat yang baik mengandung makna ganda				
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
6.	Menggunakan bahasa yang efektif				
7.	Kejelasan informasi				

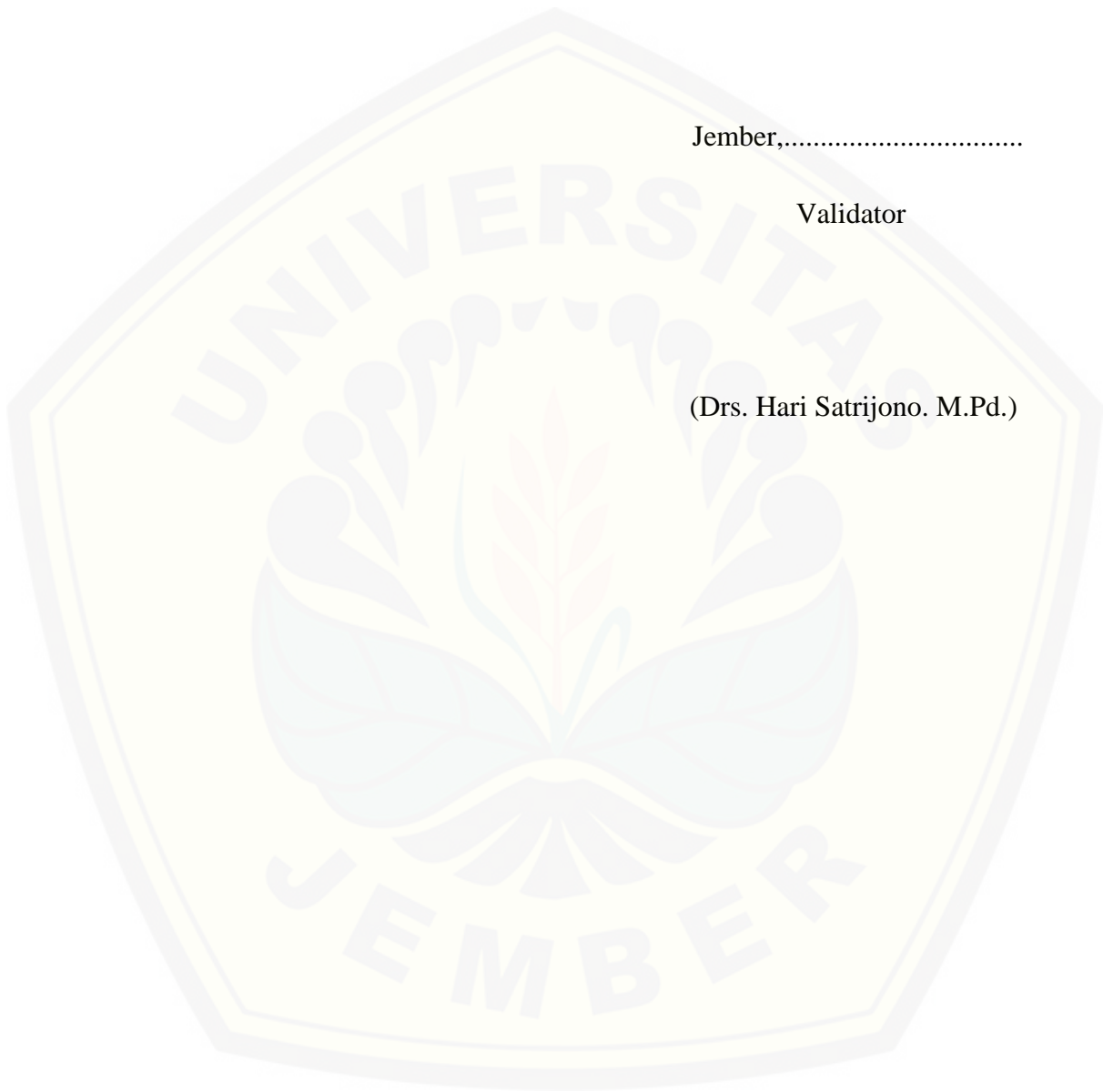
Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember,.....

Validator

(Drs. Hari Satrijono. M.Pd.)



**Lembar Validasi Format Penyajian Media Pembelajaran
Monopoli Keragaman Pada Tema Indahnya Keragaman
di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya
di Negeriku**

Nama validator : Agustiniingsih, S.Pd., M.Pd.

Kelas / Semester : IV/ II

Tema 7 : Indahnya Keragaman Di Negeriku

Subtema 2 : Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku

Kompetensi Dasar : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia (terlampir)

Petunjuk pengisian lembar validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat anda!
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, dan 4 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada naskah yang divalidasi!

No	Komponen yang dinilai	Skala penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kejelasan pembagian materi				
2.	Kejelasan sistem penomoran				
3.	Kesesuaian pengaturan <i>layout</i> dan tata letak				
4.	Keseimbangan antara <i>teks</i> dan gambar				
5.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf				
6.	Memiliki daya tarik				

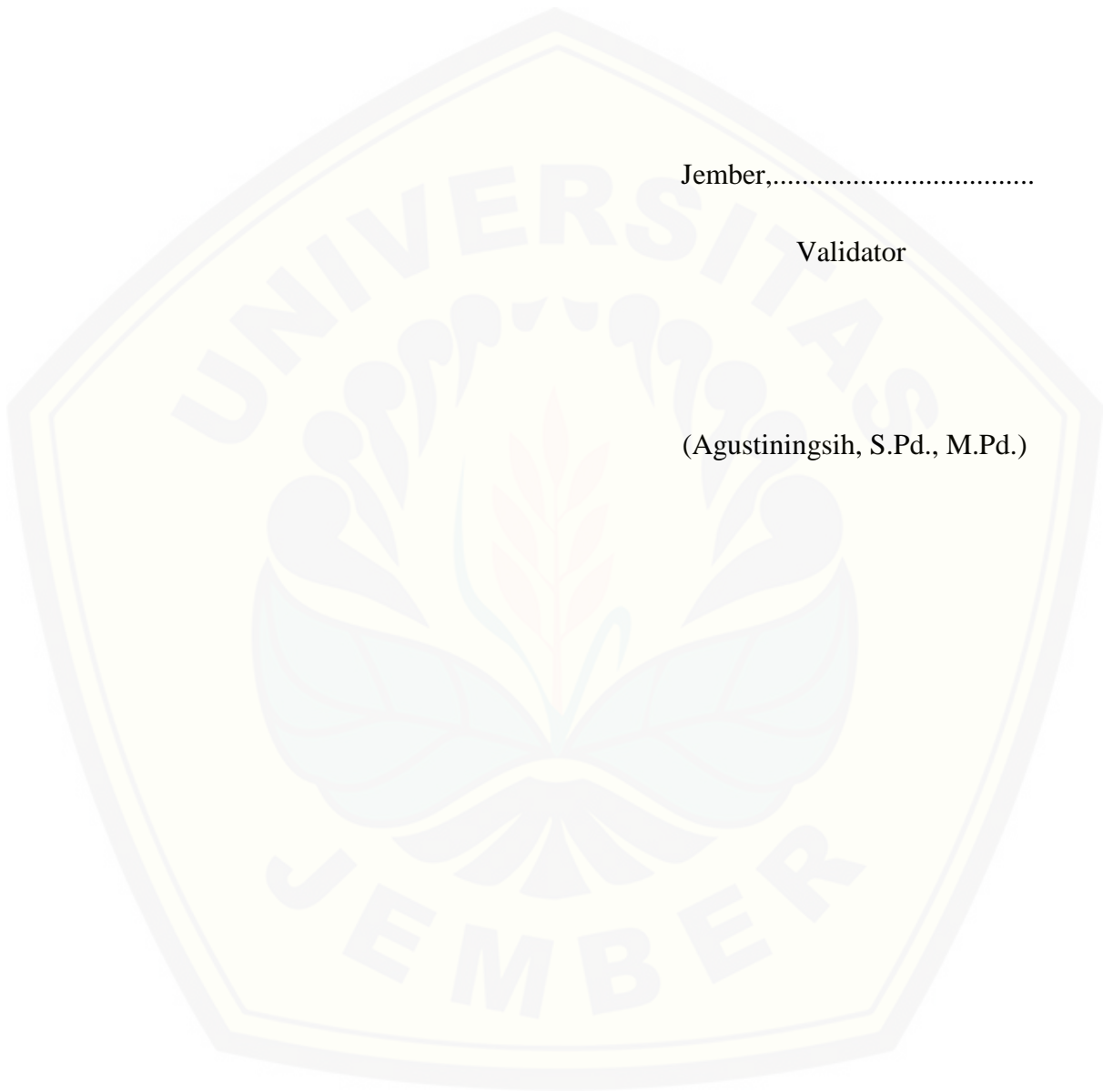
Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember,.....

Validator

(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)



**Lembar Validasi Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Pada
Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema
Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku**

Nama validator : Agustiniingsih, S.Pd., M.Pd.

Kelas / Semester : IV/ II

Tema 7 : Indahnnya Keragaman Di Negeriku

Subtema 2 : Indahnnya Keragaman Budaya Di Negeriku

Kompetensi Dasar : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia (terlampir)

Petunjuk pengisian lembar validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat anda!
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, dan 4 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada naskah yang divalidasi!

No	Komponen yang dinilai	Skala penilaian			
		4	3	2	1
1.	Bahasa mudah dimengerti				
2.	Bersifat humor				
3.	Teks menarik dan rapi				
4.	Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi				
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
6.	Materi tersusun secara berurutan				
7.	Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>				
8.	Kelayakan media pembelajaran				

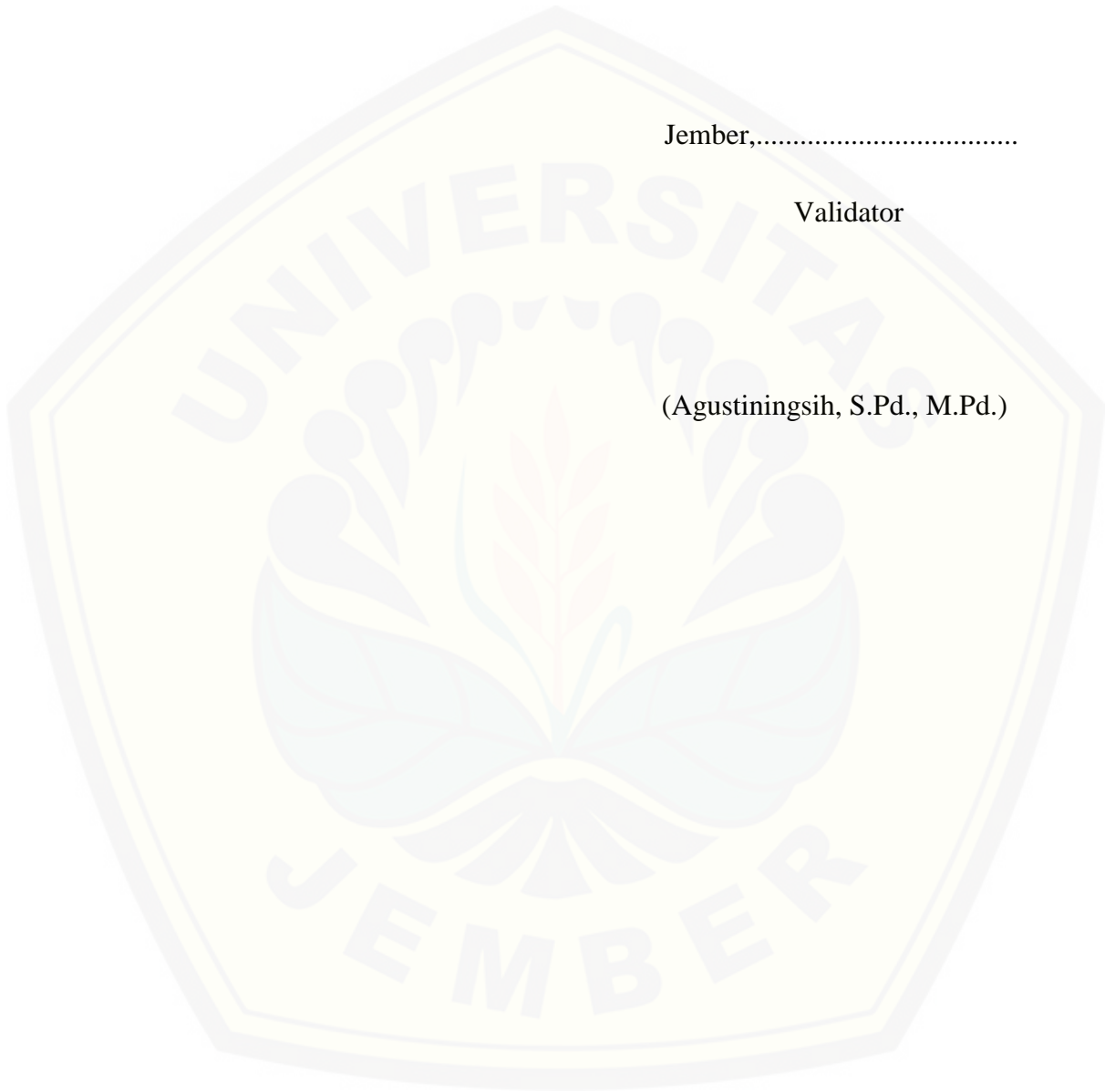
Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember,.....

Validator

(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)



Lembar Kesimpulan

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian dan validasi media pembelajaran yang telah bapak/ibu berikan, saya mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran monopoli keragaman yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan revisi	Tidak
Media pembelajaran monopoli keberagaman dapat diuji cobakan kepada siswa			

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,.....

Validator 1

Validator 2 (bahasa)

(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)

(Drs. Hari Satrijono. M.Pd.)

I.2 Lembar Validator Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman

Pada Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema

Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku

Nama validator : Moch. Faried Moeljono P, S.Pd

Kelas / Semester : IV/ II

Tema 7 : Indahnnya Keragaman Di Negeriku

Subtema 2 : Indahnnya Keragaman Budaya Di Negeriku

Kompetensi Dasar : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia (terlampir)

Petunjuk pengisian lembar validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat anda!
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, dan 4 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada naskah yang divalidasi!

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	ISI				
	1. Kesesuaian materi media pembelajaran Monopoli Keberagaman dengan Kompetensi Dasar (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator				
	2. Kelengkapan materi				
	3. Uraian materi				
2.	BAHASA				
	4. Bahasa mudah dipahami				
	5. Keefektifan bahasa yang digunakan				
	6. Kejelasan informasi yang disajikan				
	7. Tata bahasa (<i>grammar</i>) yang digunakan				
3.	FORMAT PENYAJIAN				
	8. Kejelasan pembagian materi				

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	9. Memiliki daya tarik				
	10. Kesesuaian jenis dari ukuran huruf				
	11. Kesesuaian ukuran papan dan kartu monopoli keberagaman				
4.	MEDIA DALAM MONOPOLI KEBERAGAMAN				
	12. Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi				
	13. Materi tersusun secara berurutan				
	14. Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>				

Mohon tuliskan kritik dan saran untuk revisi atau tuliskan langsung pada lembar naskah:

.....

Jember,

Validator

(Moch. Faried Moeljono P, S.Pd)

Saran:

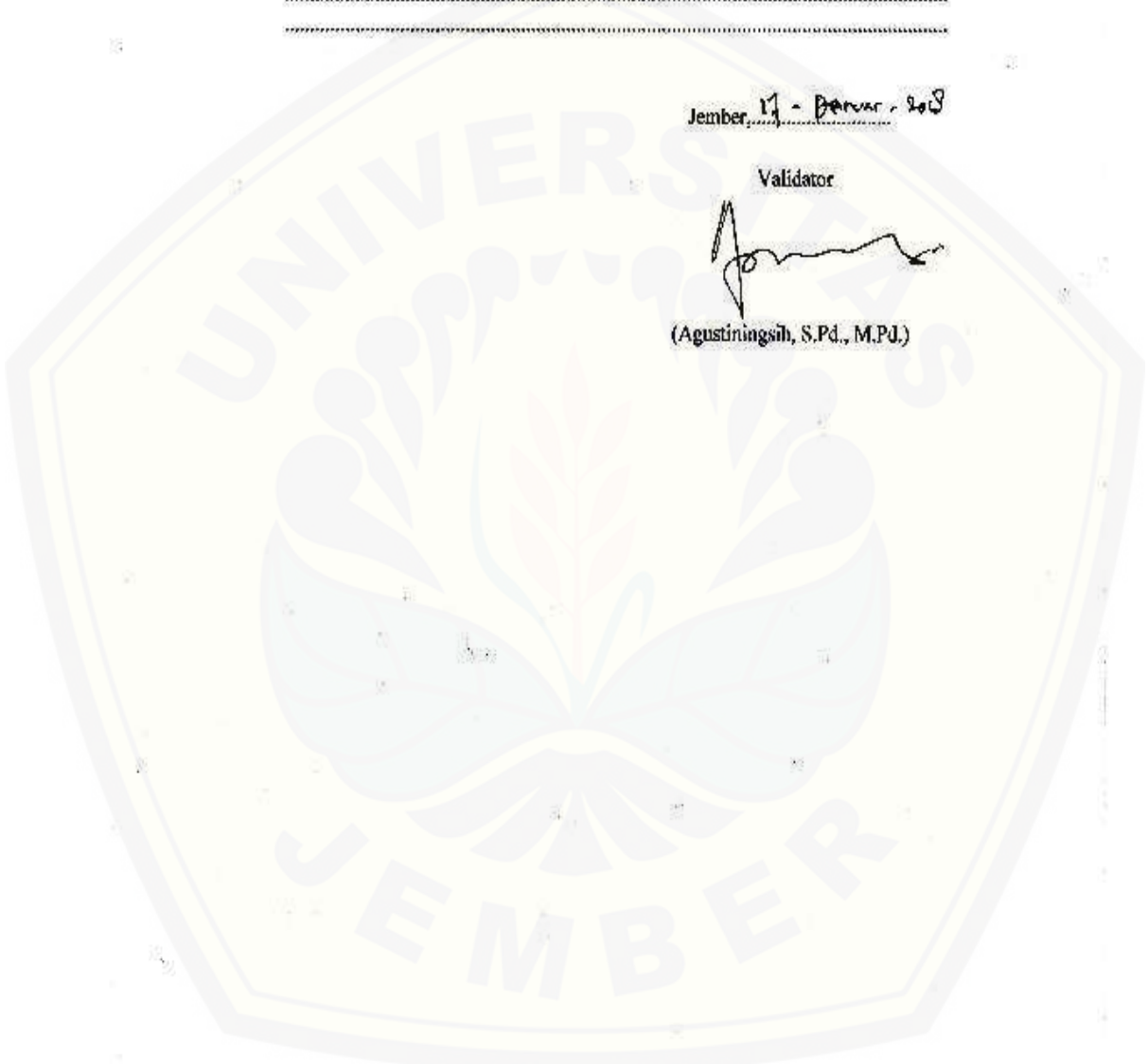
Ada 30 korp materi yang harus diperbaiki terkait kesalahan tulis,
jumlah garis dan paragraf materi.

Jember, 17 - Januari, 2018

Validator



(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)



Saran:

Bahasa yang di gunakan sudah layak dan
sesuai dengan perkembangan media pembelajaran.

Jember, 05 Desember 2018

Validator 2 (bahasa)



(Drs. Hari Satryono M.Pd)



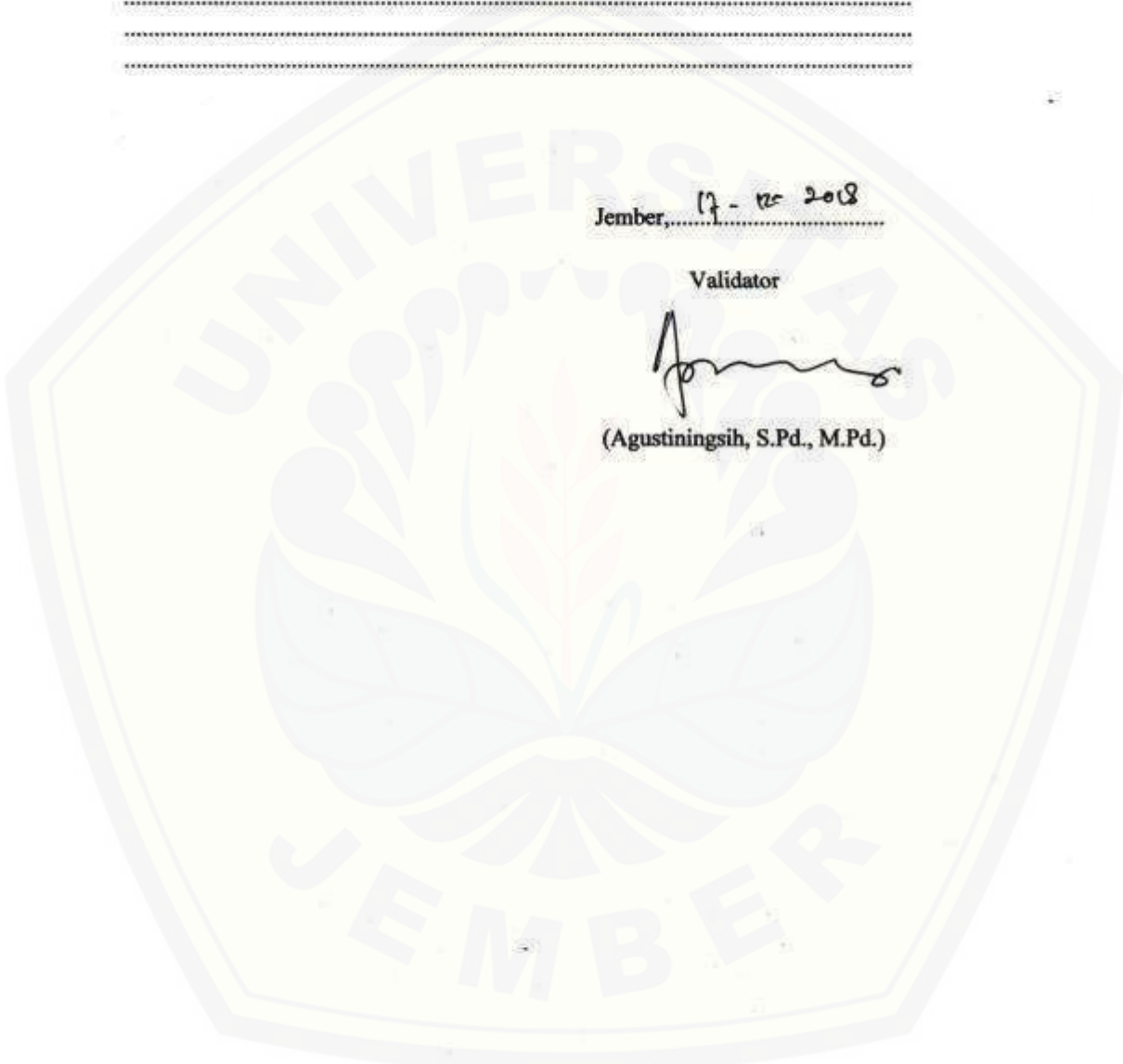
Saran:
Perlu diperbaiki terkait gambar, layout, jenis huruf dan
Templok.

Jember, 17 - 12 - 2018

Validator



(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)



Saran:

- Perbaiki pelat yang sudah lebih rapi terkait penomoran dan layout slide presentasi
- Paper Abstract ditinjau menggunakan bahan yang lebih tebal dibantu pada posisi yang lebih tepat (posisi Helix/ Lender).
- Kertas presentasi lebih baik menggunakan bahan yang lebih tebal.

Jember, 17 - 12 - 2018

Validator



(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.)

Lembar Kesimpulan

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian dan validasi media pembelajaran yang telah bapak/ibu berikan, saya mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran monopoli keragaman yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan revisi	Tidak
Media pembelajaran monopoli keberagaman dapat diuji cobakan kepada siswa		✓	

Saran:

media layout digunakan

Jember, 05 Desember 2018

Validator 1



(Agus Kurniawan, S.Pd, M.Pd)

Validator 2 (bahasa)



(Drs. Hari Satryono, Ph.D)

Lampiran J2. Validasi Ahli Materi

**Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman
Pada Tema Indahhaya Keragaman Di Negeriku Subtema
Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku**

Nama validator : Moch. Faried Moeljono P, S.Pd
Kelas / Semester : IV/ II
Tema 7 : Indahhaya Keragaman Di Negeriku
Subtema 2 : Indahhaya Keragaman Budaya Di Negeriku
Kompetensi Dasar : IPS, PPKN, Bahasa Indonesia (terlampir)

Petunjuk pengisian lembar validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat anda!
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, dan 4 untuk masing-masing indikator dengan karakteristik sebagai berikut:

4 : sangat baik	2 = kurang baik
3 : baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran anda pada naskah yang divalidasi!

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	ISI				
	1. Kesesuaian materi media pembelajaran Monopoli Keberagaman dengan Kompetensi Inti Kompetensi (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator		✓		
	2. Kelengkapan materi	✓			
	3. Uraian materi	✓			
2.	BAHASA				
	4. Bahasa mudah dipahami	✓			
	5. Keefektifan bahasa yang digunakan		✓		
	6. Kejelasan informasi yang disajikan	✓			
	7. Tata bahasa (<i>grammar</i>) yang digunakan	✓			
3.	FORMAT PENYAJIAN				

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	8. Kejelasan pembagian materi	✓			
	9. Memiliki daya tarik	✓			
	10. Kesesuaian jenis dari ukuran huruf		✓		
	11. Kesesuaian ukuran papan dan kartu monopoli keberagaman	✓			
4.	MEDIA DALAM MONOPOLI KEBERAGAMAN				
	12. Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi	✓			
	13. Materi tersusun secara berurutan		✓		
	14. Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>	✓			

Mohon tuliskan kritik dan saran untuk revisi atau tuliskan langsung pada lembar naskah:

media pembelajaran sudah bagus dan dapat
membantu guru dalam menyampaikan
materi

Jember, 07 Desember 2018

Validator

 (Moch. Faried Moeljono P.S.Pd)

Lampiran K. Data Nilai Tes Hasil Belajar

Nilai tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” diperoleh dari tes yang dikerjakan oleh siswa. Berikut ini adalah data hasil nilai tes hasil belajar.

No	Nama Siswa	Skor Minimal	Nilai	Keterangan
1.	Adrina Zilza Putri Kirana	60	77,5	Baik
2.	Agnes Ramadhani	60	80	Baik
3.	Ahmad Taufikur Rohman	60	90	Sangat Baik
4.	Aira Tungga Dewi Lestari	60	77,5	Baik
5.	Aminah	60	75	Baik
6.	Andhika Maulana Raharjo	60	92,5	Sangat Baik
7.	Arnetia Ayudhia Nikky	60	55	Cukup Baik
8.	Audista Dwiyan Karunia	60	90	Sangat Baik
9.	Cahya Ningrum Karunia	60	92,5	Sangat Baik
10.	Dheavinza Rahma Zafira	60	82,5	Sangat Baik
11.	Didit Bramantyo Saputro	60	52,5	Cukup Baik
12.	Dzakiyah Rafifah Artanti	60	82,5	Sangat Baik
13.	Habibullah Khoirul Azzam	60	52,5	Cukup Baik
14.	Helmalia Zahra Al Jannah	60	87,5	Sangat Baik
15.	Kalila Nabilatus Shaabiha	60	80	Baik
16.	Khanaya Alginza	60	67,5	Baik
17.	Liana Armellinda Putri	60	75	Baik
18.	Mertcel Hadi Wijaya	60	57,5	Cukup Baik
19.	Mochamad Miftah Firdaus	60	87,5	Sangat Baik
20.	Much. Ilham	60	70	Baik
21.	Muhammad Ihsyan Asyrofi	60	80	Baik
22.	Nadya Echa Febriana	60	87,5	Sangat Baik
23.	Najwa Aninda Ramadhani F	60	80	Baik
24.	Nia Zafarani Suganda	60	-	-
25.	Novitasari	60	67,5	Baik

No	Nama Siswa	Skor Minimal	Nilai	Keterangan
26.	Refansyah Setiawan Cahyo	60	72,5	Baik
27.	Sabrina Safa Nursyabani	60	85	Sangat Baik
28.	Siti Rafida Zahra Risqullah	60	80	Baik
29.	Talita Aura Pratiwi	60	77,5	Baik
30.	Yuniar Aulia Zahra	60	82,5	Sangat Baik
31.	Zahra Qonita Abidah Eriyanti	60	57,5	Cukup Baik





Lampiran L. Hasil Tes Hasil Belajar

$S = 7$
 $B = 33$
 $33 \times 2,4$
 $= 82,5$

Nama Siswa : DHeavinza Bahma zaira
 No. Absen : 09
 Kelas : IV A

Skor
 82,5

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

- Rumah adat yang berasal dari Provinsi Aceh adalah ...
 - Balai Batak Toha
 - Krong Bade
 - Gadang
 - Balai Sulaso Jatuh
- 
 Gambar rumah adat di samping berasal dari Provinsi
 - Sumatera barat
 - Suawesi utara
 - Sumatera selatan
 - Banten
- Kita tidak boleh menjelek-jelekan rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional daerah lain, karena kita harus menyadari bahwa kita
 - Sejajar dan sederajat
 - Bermusuhan
 - Terpecah belah
 - Bersaing
- 

Gambar 1
Gambar 2
Gambar 3

 Gambar 1, gambar 2, dan gambar 3 merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi
 - Kalimantan Utara, Aceh, dan Jawa Tengah
 - Kalimantan Utara, Jawa Tengah, dan Bengkulu
 - Jawa Tengah, Bali, dan Jawa Timur
 - Bengkulu, Bali, dan Aceh
- Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
 - Pakaian adat Ulee Balang merupakan pakaian adat Provinsi Aceh
 - Pakaian adat Ulos merupakan pakaian adat dari provinsi Sulawesi tengah
 - Pakaian adat Melayu Bengkulu merupakan pakaian adat dari provinsi Bengkulu

- 4) Pakiaian adat Tulang Bawang merupakan pakiaian adat dari provinsi DKI Jakarta
Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan pakiaian adat dan provinsi yang tepat adalah
- 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 1 dan 3
 - 3 dan 4
6. Perhatikan nama-nama tarian tradisional berikut!
- 1) Tari Saman
 - 2) Tari Pendet
 - 3) Tari Tor-tor
 - 4) Tari Serimpi
- Dari nama-nama tarian adat di atas, yang merupakan tarian adat provinsi Aceh dan Provinsi Sumatera Utara adalah
- 1 dan 4
 - 2 dan 3
 - 1 dan 3
 - 2 dan 4
7. Pakiaian adat yang berasal dari Provinsi Jawa Barat adalah
- Nggembe
 - Baju Bodo
 - Kebaya
 - Adat Banten
8. Perhatikan nama-nama rumah adat berikut ini!
- | | |
|---------------|------------------|
| 1) Krong Bado | 3) Panjang |
| 2) Gadang | 4) Bubungan Lima |
- Dari nama-nama rumah adat diatas, yang merupakan Rumah adat provinsi Kalimantan Barat dan Sumatera Barat adalah
- 2 dan 4
 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 1 dan 2
9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
- 1) Rumah adat Kesepuhan merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Barat
 - 2) Rumah adat Baluy merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Selatan
 - 3) Rumah adat bubungan lima merupakan rumah adat dari Provinsi Bengkulu
 - 4) Rumah Lamin merupakan rumah adat dari Provinsi DKI Jakarta
- Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan Provinsi yang tepat adalah
- 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 1 dan 3
 - 3 dan 4
10. Tarian tradisional Sajojo merupakan tarian tradisional dari Provinsi
- Papua
 - NTH
 - Bali
 - Maluku

11.  Gambar Provinsi di samping merupakan daerah asal dari rumah adat
- Tambi
 - Baileu
 - Sasadu
 - Tongkonan

12. Perhatikan daftar nama pakaian adat di bawah ini!

- Adat Bali
- Adat Ambon
- Urang Bersunung
- Dayak Iban

Dari keempat rumah adat di atas, rumah adat yang berasal dari Bali dan Kalimantan Tengah adalah

- 2 dan 3
- 1 dan 4
- 3 dan 4
- 2 dan 4

13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan tari tradisional di bawah ini.

- Tari Saronde merupakan tari tradisional dari provinsi Nusa Tenggara Timur.
- Tari Jepet merupakan rumah adat dari Provinsi Sumatera Selatan.
- Tari Lenggo merupakan rumah adat dari Provinsi Banten.
- Tari Sekapur Sirih merupakan rumah adat dari Provinsi Jambi.

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan Tari tradisional yang tepat *kecuali*

- 1
- 3
- 4
- 2

14.  Gambar provinsi disamping merupakan daerah asal dari pakaian adat
- Pwer
 - Urang bersunung
 - Manteren Lamo
 - Baju Bado

15. Pakaian adat Banten merupakan pakaian adat dari Provinsi

- NTB
- Banten
- Bali
- Maluku

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- Rumah adat joglo merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- Rumah adat souraja merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Tengah
- Rumah adat belah bubung merupakan rumah adat dari provinsi Riau
- Rumah krong bade merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 saja
- c. 3 dan 4
- d. Benar semua

17. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah

- a. Memperkenalkan rumah adat daerah asal kepada teman
- b. Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
- c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
- d. Mengecek rumah adat dari suku lain

18. Gambar disamping merupakan rumah adat dari Provinsi



- a. Riau
- b. Kepulauan Riau
- c. Jambi
- d. Bengkulu

19. Keragaman rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional di Indonesia disebabkan oleh

- a. Ciri-ciri kebudayaannya
- b. Lingkungan alam dan sosial
- c. Norma
- d. Aturan

20. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Vian lebih senang dengan kebudayaan luar negeri dari pada kebudayaan nasional
- 2) Indah tidak memanjakan kebudayaan daerah sendiri meskipun ia hidup di lingkungan masyarakat yang berasal dari berbagai daerah.
- 3) Ketika Ani melihat ada budaya baru yang masuk ke lingkungannya, ia selalu bersikap positif dan selektif terhadap budaya luar.
- 4) Ilham tidak mau mempelajari dan menikmati kebudayaan daerah lain

Dari pernyataan di atas, sikap yang menunjukkan rasa menghormati budaya bangsa?

- a. Vian dan Indah
- b. Indah dan Ani
- c. Ani dan Ilham
- d. Indah dan Ilham

21. Manfaat sikap menghormati antar kebudayaan adalah sebagai berikut,

Kecuali

- a. tercipta kehidupan yang rukun dan damai
- b. Merasa aman tinggal di negara Indonesia
- c. Mudah terpecah belah
- d. Rasa persatuan dan kesatuan akan meningkat

22. Berikut sikap yang dapat menimbulkan perpecahan dalam keragaman,

kecuali

- a. Mengganggu teman yang sedang beribadah
- b. Tidak mau bermain dengan teman yang berbeda suku dan agama

- c. Tidak mengejek teman yang menggunakan bahasa daerahnya
 d. Lebih menyukai budaya asing daripada budaya bangsa sendiri
23. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah
- a. Belajar mengenal bentuk-bentuk rumah adat yang ada didaerah sekitarnya.
 b. Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
 c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
 d. Mengejek rumah adat dari suku lain
24. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
- a. Pura-pura tidak tahu
 b. Mengikuti ibadah agama orang lain
 c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
 d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

25.  Gambar provinsi disamping merupakan daerah asal dari tarian tradisional
- a. Tari Balumpa
 b. Tari Pendet
 c. Tari Maengket
 d. Tari Patudoh

26. Made berasal dari Bali. Ia ingin bermain ke rumah Joko yang berasal dari Jawa. Sikap yang seharusnya Joko lakukan adalah
- a. Melarang Made bermain
 b. Mempersilahkan Made bermain
 c. Berpura-pura tidak ada di rumah
 d. Menghentikan Made

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal no 27 dan 28!

Kelasmu akan mengadakan kunjungan ke Yogyakarta. Di sana, kamu dan temanteman juga akan mengunjungi sebuah tempat sanggar seni tari. Di tempat tersebut terdapat banyak anak yang mempelajari tarian-tarian yang ada di Indonesia. Pelatih tari menjelaskan tentang sejarah dan makna dari beberapa tarian yang diajarkan.

27. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat guru menjelaskan tentang tarian tradisional tersebut?
- a. Berbicara dengan teman
 b. Bermain sendiri
 c. Memperhatikannya, agar mendapatkan pengetahuan baru
 d. Mendengarkan superlunya saja
28. Toni tidak tertarik mendengarkan penjelasan pelatih, karena menurutnya tarian adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan. Sejujrah kamu dengan sikap Toni?
- a. Setuju, karena lebih bagus belajar rumah adat modern dari pada rumah adat
 b. Tidak, karena dengan mempelajarinya maka rumah adat tersebut tidak akan punah
 c. Setuju, karena rumah adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan
 d. Tidak, karena Toni anak yang nakal

29. Gambar disamping merupakan rumah adat dari Provinsi



- a. Riau
b. Kepulauan Riau
c. Jambi
 d. Bangka Belitung

30. Gagasan pokok adalah

- a. Suatu kalimat berisi penjelasan dari topik yang dibahas
b. Suatu informasi untuk melengkapi sebuah kalimat
c. Kalimat pertama dalam setiap paragraf

d. Ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, dapat berupa kalimat inti atau berupa pokok paragraf

31. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai. Dengan menghargai budaya orang lain, berarti kita menghargai budaya kita sendiri. Menghargai budaya kita sendiri berarti menghargai budaya bangsa Indonesia. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional Indonesia juga akan ikut berkembang.

Gagasan pokok dalam paragraf di atas adalah

- a. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya
b. Keragaman budaya Indonesia tidak ternilai harganya
c. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai

d. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional juga akan ikut berkembang

32. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- 1) Rumah adat Krung Bade merupakan rumah adat dari provinsi Aceh
2) Rumah adat Panjang merupakan rumah adat dari provinsi Kalimantan Barat
3) Rumah adat sulaso jatuh merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
4) Rumah Joglo merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
b. 2 saja
c. 3 dan 4
d. Benar semua

Bacalah bacaan di bawah ini untuk menjawab soal nomor 33 dan 34!

Tari Sajojo Papua

Tari Sajojo difungsikan sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya. Tarian sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan. Hal tersebut bisa dilihat dari ekspresi para penari saat menari dan gerakannya yang serama dan penuh kekompakan.

33. Informasi penting dari teks diatas adalah

a. Tari Sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan kebersamaan.

- b. Ekspresi penari saat menarikan tari Sajojo
 - c. Tari Sajojo dimainkan oleh siapa saja
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak
34. Apa fungsi dari tari Sajojo?
- a. menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan
 - b. sebagai tari pergaulan atau tari hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya
 - c. menari dan gerakannya yang seirama dan penuh kekompakan.
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak.
35. Cara menentukan gagasan pokok adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Bacalah teks dengan cermat
 - b. Membaca seluruh kalimat dalam paragraf
 - c. Membaca akhir kalimat saja
 - d. Menandai kalimat awal dan akhir paragraf

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 36-38

Rumah Lamin

Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur. Rumah Lamin adalah identitas masyarakat Dayak di Kalimantan Timur. Rumah Lamin mempunyai panjang sekitar 300 meter, lebar 15 meter, dan tinggi kurang lebih 3 meter. Rumah Lamin juga dikenal sebagai rumah panggung yang panjang dari sambung menyambung. Rumah ini dapat ditinggal oleh beberapa keluarga karena ukuran rumah yang cukup besar. Salah satu rumah Lamin yang berada di Kalimantan Timur bahkan dihuni oleh 12 sampai 30 keluarga. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang.

36. Gagasan pokok pada teks di atas adalah ...
- a. Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur
 - b. Bagaimana bentuk rumah lamin
 - c. Fungsi dari ukiran-ukiran atau gambar
 - d. Arti dari rumah lamin.
37. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas
- a. Sebagai hiasan dinding
 - b. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang
 - c. sebagai perlengkapan
 - d. sebagai pajangan dinding

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38 dan 39

Rumah Kebaya

Rumah kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta. Disebut dengan rumah kebaya dikarenakan bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan apabila dilihat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Pada zaman dahulu, masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemakaman yang berada disamping rumah.

38. Gagasan pokok pada teks di atas adalah ...
- a. Rumah Kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta.
 - b. memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.

- c. masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemaknaan
- d. dapat dihedakan menjadi 2 bagian dari segi sifatnya

39. Apa ciri khas dari rumah Kebaya?

- a. Rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.
- b. Memiliki sumur di depan rumahnya.
- c. Bentuk atapnya yang menyerupai pelana
- d. Memiliki lipatan-lipatan.

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Pakaian adat Daerah Istimewah Yogyakarta

Yogyakarta memiliki banyak sekali ragam pakaian adat. Setiap pakaian digunakan pada waktu dan acara yang berbeda-beda, namun secara keseluruhan pakaian adat yang paling sering digunakan adalah pakaian rakyat. Pakaian rakyat untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, serta blangkon sebagai penutup kepala. Adapun untuk wanita, dikenakan kebaya, kain batik, dan sanggul rambut yang ditata sedemikian rupa.

40. Gagasan pokok pada teks di atas adalah ...
- a. Pakaian adat yang sering digunakan adalah pakaian rakyat
 - b. Yogyakarta memiliki banyak ragam pakaian adat
 - c. Pakaian untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, dan blangkon
 - d. Pakaian untuk wanita menggunakan kebaya, kain batik, dan sanggul

$$S = 5$$

$$B = 35$$

$$35 \times 2,5 = 87,5$$

Skor
87,5

Nama Siswa : RAFAEL
 No. Absen : 13
 Kelas : RVA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Rumah adat yang berasal dari Provinsi Aceh adalah
- a. Balai Batak Toba
 - b. Krng Bado
 - c. Gulaang
 - d. Balai Salaso Jatuli

2.  Gambar rumah adat di samping berasal dari Provinsi
- a. Sumatera barat
 - b. Sumatera utara
 - c. Sumatera selatan
 - d. Banten

3. Kita tidak boleh menjelek-jelekan rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional daerah lain, karena kita harus menyadari bahwa kita
- a. Sejajar dan sederajat
 - b. Bermusuhan
 - c. Terpecah belah
 - d. Bersaing



Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

- Gambar 1, gambar 2, dan gambar 3 merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi
- a. Kalimantan Utara, Aceh, dan Jawa Tengah
 - b. Kalimantan Utara, Jawa Tengah, dan Bengkulu
 - c. Jawa Tengah, Bali, dan Jawa Timur
 - d. Bengkulu, Bali, dan Aceh

5. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
- 1) Pakaian adat Ulee Balang merupakan pakaian adat Provinsi Aceh
 - 2) Pakaian adat Ulos merupakan pakaian adat dari provinsi Sulawesi tengah
 - 3) Pakaian adat Melayu Bengkulu merupakan pakaian adat dari provinsi Bengkulu

- 4) Pakaian adat Tulang Bawang merupakan pakaian adat dari provinsi DKI Jakarta
Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan pakaian adat dan provinsi yang tepat adalah
- 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 1 dan 3
 - 3 dan 4
6. Perhatikan nama-nama tarian tradisional berikut!
- 1) Tari Saman
 - 2) Tari Pendet
 - 3) Tari Tor-tor
 - 4) Tari Serimpi
- Dari nama-nama tarian adat di atas, yang merupakan tarian adat provinsi Aceh dan Provinsi Sumatera Utara adalah
- 1 dan 4
 - 2 dan 3
 - 1 dan 3
 - 2 dan 4
7. Pakaian adat yang berasal dari Provinsi Jawa Barat adalah
- a. Nggembe
 - b. Baju Bodo
 - c. Kebaya
 - d. Adat Banten
8. Perhatikan nama-nama rumah adat berikut ini!
- | | |
|---------------|------------------|
| 1) Krong Bado | 3) Panjang |
| 2) Gadang | 4) Bubungan Lima |
- Dari nama-nama rumah adat di atas, yang merupakan Rumah adat provinsi Kalimantan Barat dan Sumatera Barat adalah
- a. 2 dan 4
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 3
 - d. 1 dan 2
9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
- 1) Rumah adat Kesepuhan merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Barat.
 - 2) Rumah adat Daduy merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Selatan
 - 3) Rumah adat bubungan lima merupakan rumah adat dari Provinsi Bengkulu
 - 4) Rumah Lamin merupakan rumah adat dari Provinsi DKI Jakarta
- Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan Provinsi yang tepat adalah
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
10. Tarian tradisional Sajojo merupakan tarian tradisional dari Provinsi
- a. Papua
 - b. NTB
 - c. Bali
 - d. Maluku

11.  Gambar Provinsi di samping merupakan daerah asal dari rumah adat
- Tambi
 - Baleo
 - Sasadu
 - Tongkonan

12. Perhatikan daftar nama pakaian adat di bawah ini!

- Adat Bali
- Adat Ambon
- Urang Bersunung
- Dayak Iban

Dari keempat rumah adat di atas, rumah adat yang berasal dari Bali dan Kalimantan Tengah adalah

- 2 dan 3
- 1 dan 4
- 3 dan 4
- 2 dan 4

13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan tarian tradisional di bawah ini.

- Tari Surode merupakan tari tradisional dari provinsi Nusa Tenggara Timur.
- Tari Jepen merupakan rumah adat dari Provinsi Sumatera Selatan.
- Tari Lenggo merupakan rumah adat dari Provinsi Banten.
- Tari Sekapur Sirih merupakan rumah adat dari Provinsi Jambi.

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan Turi tradisional yang tepat *kecuali*

- 1
- 3
- 4
- 2

14.  Gambar provinsi di samping merupakan daerah asal dari pakaian adat
- Ewer
 - Urang bersunung
 - Manteron Lamo
 - Baju Bado

15. Pakaian adat Banten merupakan pakaian adat dari Provinsi

- NTB
- Banten
- Bali
- Maluku

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- Rumah adat joglo merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- Rumah adat souraja merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Tengah
- Rumah adat belah bubung merupakan rumah adat dari provinsi Riau
- Rumah krong bade merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah ...

- a. 1 dan 2
- b. 2 saja
- c. 3 dan 4
- d. Benar semua

17. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah ...

- a. Memperkenalkan rumah adat daerah asal kepada teman
- b. Tidak memperdikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
- c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
- d. Mengejek rumah adat dari suku lain

18. Gambar disamping merupakan rumah adat dari Provinsi ...



- a. Riau
- b. Kepulauan rian
- c. Jambi
- d. Bengkulu

19. Keragaman rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional di Indonesia disebabkan oleh ...

- a. Ciri-ciri kebudayaannya
- b. Lingkungan alam dan sosial
- c. Norma
- d. Aturan

20. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Vian lebih senang dengan kebudayaan luar negeri dari pada kebudayaan nasional
- 2) Indah tidak menonjolkan kebudayaan daerah sendiri meskipun ia hidup di lingkungan masyarakat yang berasal dari berbagai daerah.
- 3) Ketika Ani melihat ada budaya baru yang masuk kelingkungannya, ia selalu bersikap positif dan selektif terhadap budaya luar.
- 4) Ilham tidak mau mempelajari dan menikmati kebudayaan daerah lain

Dari pernyataan di atas, sikap yang menunjukkan rasa menghormati budaya bangsa?

- a. Vian dan indah
- b. Indah dan ani
- c. Ani dan ilham
- d. Indah dan ilham

21. Manfaat sikap menghormati antar kebudayaan adalah sebagai berikut,

Kecuali ...

- a. Tercipta kehidupan yang rukun dan damai
- b. Merasa aman tinggal di negara Indonesia
- c. Mudah terpecah belah
- d. Rasa persatuan dan kesatuan akan meningkat

22. Berikut sikap yang dapat menimbulkan perpecahan dalam keragaman,

kecuali ...

- a. Mengganggu teman yang sedang beribadah
- b. Tidak mau bermain dengan teman yang berbeda suku dan agama

- Tidak mengejek teman yang menggunakan bahasa daerahnya
 d. Lebih menyukai budaya asing daripada budaya bangsa sendiri
23. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah
- Belajar mengenal bentuk-bentuk rumah adat yang ada di daerah sekitarnya.
 b. Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
 c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
 d. Mengejek rumah adat dari suku lain
24. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
- a. Pura-pura tidak tahu
 b. Mengikuti ibadah agama orang lain
 c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
 d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

25.  Gambar provinsi disamping merupakan daerah asal dari tarian tradisional
- a. Tari Balumpa
 b. Tari Pendet
 c. Tari Macngket
 d. Tari Patuddu

26. Made berasal dari Bali. Ia ingin bermain ke rumah Joko yang berasal dari Jawa. Sikap yang seharusnya Joko lakukan adalah
- a. Melhrung Made bermain
 b. Mempersilahkan Made bermain
 c. Berpura-pura tidak ada di rumah
 d. Mengabaikan Made

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal no 27 dan 28!

Kelasmu akan mengadakan kunjungan ke Yogyakarta. Di sana, kamu dan teman-teman juga akan mengunjungi sebuah tempat sanggar seni tari. Di tempat tersebut terdapat banyak anak yang mempelajari tarian-tarian yang ada di Indonesia. Pelatih tari menjelaskan tentang sejarah dan makna dari beberapa tarian yang diajarkan.

27. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat guru menjelaskan tentang tarian tradisional tersebut?
- a. Berbicara dengan teman
 b. Bermain sendiri
 c. Memperhatikannya, agar mendapatkan pengetahuan baru
 d. Mendengarkan superlunya saja
28. Toni tidak tertarik mendengarkan penjelasan pelatih, karena menurutnya tarian adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan. Setujukah kamu dengan sikap Toni?
- a. Setuju, karena lebih bagus belajar rumah adat modern dari pada rumah adat
 b. Tidak, karena dengan mempelajarinya maka rumah adat tersebut tidak akan punah
 c. Setuju, karena rumah adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan
 d. Tidak, karena Toni anak yang nakal

29. Gambar disamping merupakan rumah adat dari Provinsi



- a. Riau
- b. Kepulauan Riau
- c. Jambi
- d. Bangka Belitung

30. Gagasan pokok adalah

- a. Suatu kalimat berisi penjelasan dari topik yang dibahas
- b. Suatu informasi untuk melengkapi sebuah kalimat
- c. Kalimat pertama dalam setiap paragraf
- d. Ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, dapat berupa kalimat inti atau berupa pokok paragraf

31. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai. Dengan menghargai budaya orang lain, berarti kita menghargai budaya kita sendiri. Menghargai budaya kita sendiri berarti menghargai budaya bangsa Indonesia. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional Indonesia juga akan ikut berkembang.

Gagasan pokok dalam paragraf di atas adalah

- a. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya
- b. Keragaman budaya Indonesia tidak ternilai harganya
- c. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai
- d. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional juga akan ikut berkembang

32. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- 1) Rumah adat Krong Bade merupakan rumah adat dari provinsi Aceh
- 2) Rumah adat Panjang merupakan rumah adat dari provinsi Kalimantan Barat
- 3) Rumah adat Salaso Jatuh merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- 4) Rumah Joglo merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 saja
- c. 3 dan 4
- d. Benar semua

Bacalah bacaan di bawah ini untuk menjawab soal nomor 33 dan 34!

Tari Sajojo Papua

Tari Sajojo difungsikan sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya. Tarian sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan. Hal tersebut bisa dilihat dari ekspresi para penari saat menari dan gerakannya yang seirama dan penuh kekompakan.

33. Informasi penting dari teks diatas adalah

- a. Tari Sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan kebersamaan.

- b. Ekspresi penari saat menarikan tari Sajojo
 - c. Tari Sajojo dimainkan oleh siapa saja
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak
34. Apa fungsi dari tarian Sajojo?
- a. menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan
 - b. sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menatapikannya
 - c. menari dan gerakannya yang scirama dan penuh kekompakan.
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak.
35. Cara menentukan gagasan pokok adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Bacalah teks dengan cermat
 - b. Membaca seluruh kalimat dalam paragraf
 - c. Membaca akhir kalimat saja
 - d. Menandai kalimat awal dan akhir paragraf

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 36-38

Rumah Lamin

Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur. Rumah Lamin adalah identitas masyarakat Dayak di Kalimantan Timur. Rumah Lamin mempunyai panjang sekitar 300 meter, lebar 15 meter, dan tinggi kurang lebih 3 meter. Rumah Lamin juga dikenal sebagai rumah panggung yang panjang dari sambung menyambung. Rumah ini dapat ditinggal oleh beberapa keluarga karena ukuran rumah yang cukup besar. Salah satu rumah Lamin yang berada di Kalimantan Timur bahkan dihuni oleh 12 sampai 30 keluarga. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang.

36. Gagasan pokok pada teks di atas adalah
- a. Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur
 - b. Bagaimana bentuk rumah lamin
 - c. Fungsi dari ukiran-ukiran atau gambar
 - d. Arti dari rumah lamin.
37. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas
- a. Sebagai hiasan dinding
 - b. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang
 - c. sebagai perlengkapan
 - d. sebagai pajangan dinding

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38 dan 39

Rumah Kebaya

Rumah kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta. Disebut dengan rumah kebaya dikarenakan bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan apabila dilihat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Pada zaman dahulu, masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemakaman yang berada disamping rumah.

38. Gagasan pokok pada teks di atas adalah
- a. Rumah Kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta.
 - b. memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.

- c. masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemakaman
- d. dapat dibedakan menjadi 2 bagian dari segi sifatnya

39. Apa ciri khas dari rumah Kebaya?

- a. Rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.
- b. Memiliki sumur di depan rumahnya.
- c. Bentuk atapnya yang menyerupai pelana
- d. Memiliki lipetan-lipatan.

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Pakaian adat Daerah Istimewah Yogyakarta

Yogyakarta memiliki banyak sekali ragam pakaian adat. Setiap pakaian digunakan pada waktu dan acara yang berbeda-beda. Namun secara keseluruhan pakaian adat yang paling sering digunakan adalah pakaian rakyat. Pakaian rakyat untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, serta blangkon sebagai penutup kepala. Adapun untuk wanita, dikenakan kebaya, kain batik, dan sanggul rambut yang ditata sedemikian rupa.

40. Gagasan pokok pada teks di atas adalah
- a. Pakaian adat yang sering digunakan adalah pakaian rakyat
 - b. Yogyakarta memiliki banyak ragam pakaian adat
 - c. Pakaian untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, dan blangkon
 - d. Pakaian untuk wanita menggunakan kebaya, kain batik, dan sanggul

$S=3$
 $B=37$ $37 \times 2,5$
 $= 92,5$

Nama Siswa : Andhika
 No. Absen : 05
 Kelas : 4A

Skor
92,5

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

- Rumah adat yang berasal dari Provinsi Aceh adalah
 - Balai Batak Toha
 - Krong Bade
 - Gadang
 - Balai Salaso Jatih
- 

Gambar rumah adat di samping berasal dari Provinsi

 - Sumatera barat
 - Sulawesi utara
 - Sumatera selatan
 - Banten
- Kita tidak boleh menjelek-jelekan rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional daerah lain, karena kita harus menyadari bahwa kita
 - Seajar dan sederajat
 - Hermusuhan
 - Terpecah belah
 - Bersaing
- 

Gambar 1
Gambar 2
Gambar 3

Gambar 1, gambar 2, dan gambar 3 merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi

 - Kalimantan Utara, Aceh, dan Jawa Tengah
 - Kalimantan Utara, Jawa Tengah, dan Bengkulu
 - Jawa Tengah, Bali, dan Jawa Timur
 - Bengkulu, Bali, dan Aceh
- Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
 - Pakaian adat Ulee Balang merupakan pakaian adat Provinsi Aceh
 - Pakaian adat Ulos merupakan pakaian adat dari provinsi Sulawesi tengah
 - Pakaian adat Melayu Bengkulu merupakan pakaian adat dari provinsi Bengkulu

- 4) Pakain adat Tulang Bawang merupakan pakain adat dari provinsi DKI Jakarta
Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pasangan pakain adat dan provinsi yang tepat adalah
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
6. Perhatikan nama-nama tarian tradisional berikut!
- 1) Tari Saman
 - 2) Tari Pendet
 - 3) Tari Tor-tor
 - 4) Tari Serimpi
- Dari nama-nama tarian adat di atas, yang merupakan tarian adat provinsi Aceh dan Provinsi Sumatera Utara adalah
- a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 2 dan 4
7. Pakain adat yang berasal dari Provinsi Jawa Barat adalah
- a. Nggembe
 - b. Baju Bodo
 - c. Kebaya
 - d. Adat Banten
8. Perhatikan nama-nama rumah adat berikut ini!
- 1) Krong Bado 3) Panjang
 - 2) Gadang 4) Buhungan Lima
- Dari nama-nama rumah adat diatas, yang merupakan Rumah adat provinsi Kalimantan barat dan Sumatera barat adalah
- a. 2 dan 4
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 3
 - d. 1 dan 2
9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
- 1) Rumah adat Kesepuhan merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Barat.
 - 2) Rumah adat Baduy merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Banten
 - 3) Rumah adat buhungan lima merupakan rumah adat dari Provinsi Bengkulu
 - 4) Rumah Luthin merupakan rumah adat dari Provinsi DKI Jakarta
- Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan Provinsi yang tepat adalah
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
10. Tarian tradisional Sejojo merupakan tarian tradisional dari Provinsi
- a. Papua
 - b. NTB
 - c. Bali
 - d. Maluku

11.  Gambar Provinsi di samping merupakan daerah asal dari rumah adat
- Tanbi
 - Bulo
 - Susadu
 - Tongkonan

12. Perhatikan daftar nama pakaian adat di bawah ini!

- Adat Bali
- Adat Ambon
- Urang Bersung
- Dayak Iban

Dari keempat rumah adat di atas, rumah adat yang berasal dari Bali dan Kalimantan Tengah adalah

- 2 dan 3
- 1 dan 4
- 3 dan 4
- 2 dan 4

13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan tari tradisional di bawah ini.

- Tari Saronde merupakan tari tradisional dari provinsi Nusa Tenggara Timur.
- Tari Jepen merupakan rumah adat dari Provinsi Sumatera Selatan.
- Tari Lenggo merupakan rumah adat dari Provinsi Banten.
- Tari Sekapur Sirih merupakan rumah adat dari Provinsi Jambi.

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan Tari tradisional yang tepat *kecuali*

- 1
- 3
- 4
- 2

14.  Gambar provinsi di samping merupakan daerah asal dari pakaian adat
- Ewer
 - Urang bersung
 - Mauleren Lamo
 - Baju Bado

15. Pakaian adat Banten merupakan pakaian adat dari Provinsi

- NIB
- Banten
- Bali
- Maluku

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- Rumah adat jenglo merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- Rumah adat souraja merupakan rumah adat dari provinsi Sulawesi Tengah
- Rumah adat belah bubung merupakan rumah adat dari provinsi Riau
- Rumah krong bade merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
 - b. 2 saja
 - c. 3 dan 4
 - d. Benar semua
17. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah ...
- a. Memperkenalkan rumah adat daerah asal kepada teman
 - b. Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
 - c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
 - d. Mengejek rumah adat dari suku lain

18. Gambar disamping merupakan rumah adat dari Provinsi



- a. Riau
- b. Kepulauan Riau
- c. Jambi
- d. Bengkulu

19. Keragaman rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional di Indonesia disebabkan oleh

- a. Ciri-ciri kebudayaannya
- b. Lingkungan alam dan sosial
- c. Norma
- d. Aturan

20. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Vian lebih senang dengan kebudayaan luar negeri dari pada kebudayaan nasional
- 2) Indah tidak menonjolkan kebudayaan daerah sendiri meskipun ia hidup di lingkungan masyarakat yang berasal dari berbagai daerah.
- 3) Ketika Ani melihat ada budaya baru yang masuk ke lingkungannya, ia selalu bersikap positif dan selektif terhadap budaya luar.
- 4) Ilham tidak mau mempelajari dan menikmati kebudayaan daerah lain

Dari pernyataan di atas, sikap yang menunjukkan rasa menghormati budaya bangsa?

- a. Vian dan Indah
- b. Indah dan Ani
- c. Ani dan Ilham
- d. Indah dan Ilham

21. Manfaat sikap menghormati antar kebudayaan adalah sebagai berikut,

Kecuali ...

- a. tercipta kehidupan yang rukun dan damai
- b. Merasa aman tinggal di negara Indonesia
- c. Mudah terpecah belah
- d. Rasa persatuan dan kesatuan akan meningkat

22. Berikut sikap yang dapat menimbulkan perpecahan dalam keragaman,

kecuali ...

- a. Mengganggu teman yang sedang beribadah
- b. Tidak mau bermain dengan teman yang berbeda suku dan agama

- Tidak mengejek teman yang menggunakan bahasa daerahnya
 d. Lebih menyukai budaya asing daripada budaya bangsa sendiri
23. Berikut aktivitas yang menunjukkan pelestarian rumah adat adalah
 Belajar mengenal bentuk-hentuk rumah adat yang ada di daerah sekitarnya.
 b. Tidak memperdulikan pemandu museum saat menjelaskan tentang rumah adat
 c. Tidak menghargai keunikan rumah adat dari suku sendiri
 d. Mengejek rumah adat dari suku lain
24. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
 a. Pura-pura tidak tahu
 b. Mengikuti ibadah agama orang lain
 c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
 d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

25.  Gambar provinsi disamping merupakan daerah asal dari tarian tradisional
 a. Tari Balumpu
 b. Tari Pendet
 c. Tari Maengket
 d. Tari Panuddu

26. Made berasal dari Bali. Ia ingin bermain ke rumah Joko yang berasal dari Jawa. Sikap yang seharusnya Joko lakukan adalah
 a. Melarang Made bermain
 b. Memperbolehkan Made bermain
 c. Berpura-pura tidak ada di rumah
 d. Mengabaikan Made

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal no 27 dan 28!

Kelasmu akan mengadakan kunjungan ke Yogyakarta. Di sana, kamu dan teman-teman juga akan mengunjungi sebuah tempat sanggar seni tari. Di tempat tersebut terdapat banyak anak yang mempelajari tarian-tarian yang ada di Indonesia. Pelatih tari menjelaskan tentang sejarah dan makna dari beberapa tarian yang diajarkan.

27. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat guru menjelaskan tentang tarian tradisional tersebut?
 a. Berbicara dengan teman
 b. Bermain sendiri
 c. Memperhatikannya, agar mendapatkan pengetahuan baru
 d. Mendengarkan seperlunya saja
28. Toni tidak tertarik mendengarkan penjelasan pelatih, karena menurutnya tarian adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan. Sejujrah kamu dengan sikap Toni?
 a. Setuju, karena lebih bagus belajar rumah adat modern dari pada rumah adat
 b. Tidak, karena dengan mempelajarinya maka rumah adat tersebut tidak akan punah
 c. Setuju, karena rumah adat itu kuno dan tidak perlu dilestarikan
 d. Tidak, karena Toni anak yang nakal

29. Gambar disamping merupakan rumah adat dari Provinsi



- a. Riau
- b. Kepulauan Riau
- c. Jambi
- d. Bangka Belitung

30. Gagasan pokok adalah

- a. Suatu kalimat berisi penjelasan dari topik yang dibahas
- b. Suatu informasi untuk melengkapi sebuah kalimat
- c. Kalimat pertama dalam setiap paragraf
- d. Ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, dapat berupa kalimat inti atau berupa pokok paragraf

31. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai. Dengan menghargai budaya orang lain, berarti kita menghargai budaya kita sendiri. Menghargai budaya kita sendiri berarti menghargai budaya bangsa Indonesia. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional Indonesia juga akan ikut berkembang.

Gagasan pokok dalam paragraf di atas adalah

- a. Negara Indonesia memiliki keragaman budaya
- b. Keragaman budaya Indonesia tidak ternilai harganya
- c. Dengan beragam budaya tersebut, kita sebaiknya saling menghargai
- d. Apabila kebudayaan yang kita miliki terus dikembangkan, kebudayaan nasional juga akan ikut berkembang

32. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- 1) Rumah adat Krong Bade merupakan rumah adat dari provinsi Aceh
- 2) Rumah adat Panjung merupakan rumah adat dari provinsi Kalimantan Barat
- 3) Rumah adat Salaso Jaruh merupakan rumah adat dari provinsi Jawa Timur
- 4) Rumah Joglo merupakan rumah adat dari provinsi DKI Jakarta

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan rumah adat dan provinsi yang tepat adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 saja
- c. 3 dan 4
- d. Dena semua

Bacalah bacaan di bawah ini untuk menjawab soal nomor 33 dan 34!

Tari Sajojo Papua

Tari Sajojo difungsikan sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menampilkannya. Tarian sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan. Hal tersebut bisa dilihat dari ekspresi para penari saat menari dan gerakannya yang seirama dan penuh kekompakan.

33. Informasi penting dari teks diatas adalah

- a. Tari Sajojo dimaknai sebagai tarian yang menggambarkan keceriaan dan kebersamaan.

- b. Ekspresi penari saat menarikan tari Sajojo
 - c. Tari Sajojo dimainkan oleh siapa saja
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak
34. Apa fungsi dari tarian Sajojo?
- a. menggambarkan keceriaan dan semangat kebersamaan
 - b. sebagai tarian pergaulan atau tarian hiburan yang bisa dimainkan oleh siapa saja yang ingin menaumpilkannya
 - c. menari dan gerakannya yang serama dan penuh kekompakan.
 - d. Gerakan tari Sajojo harus kompak.
35. Cara menentukan gagasan pokok adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Bacalah teks dengan cermat
 - b. Membaca seluruh kalimat dalam paragraf
 - c. Membaca akhir kalimat saja
 - d. Menandai kalimat awal dan akhir paragraf

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 36-38

Rumah Lamin

Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur. Rumah Lamin adalah identitas masyarakat Dayak di Kalimantan Timur. Rumah Lamin mempunyai panjang sekitar 300 meter, lebar 15 meter, dan tinggi kurang lebih 3 meter. Rumah Lamin juga dikenal sebagai rumah panggung yang panjang dari sambung menyambung. Rumah ini dapat ditinggal oleh beberapa keluarga karena ukuran rumah yang cukup besar. Salah satu rumah Lamin yang berada di Kalimantan Timur bahkan dihuni oleh 12 sampai 30 keluarga. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang.

36. Gagasan pokok pada teks di atas adalah ...
- a. Rumah Lamin adalah rumah adat dari Kalimantan Timur
 - b. Bagaimana bentuk rumah Lamin
 - c. Fungsi dari ukiran-ukiran atau gambar
 - d. Arti dari rumah lamin.
37. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas
- a. Sebagai hiasan dinding
 - b. Rumah Lamin dapat menampung kurang lebih 100 orang
 - c. sebagai perlengkapan
 - d. sebagai pajangan dinding

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38 dan 39

Rumah Kebaya

Rumah kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta. Disebut dengan rumah kebaya dikarenakan bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan apabila dilihat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Pada zaman dahulu, masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemukiman yang berada disamping rumah.

38. Gagasan pokok pada teks di atas adalah ...
- a. Rumah Kebaya merupakan sebuah nama rumah adat suku Betawi berasal dari DKI Jakarta.
 - b. memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.

- c. masyarakat betawi membuat sumur di depan rumahnya dan pemakaman
- d. dupai dibedakan menjadi 2 bagian dari segi sifatnya

39. Apa ciri khas dari rumah Kebaya?

- a. Rumah ini memiliki teras yang luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga.
- b. Memiliki sumur di depan rumahnya.
- c. Bentuk atapnya yang menyerupai pelana
- d. Memiliki lipatan-lipatan.

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Pakaian adat Daerah Istimewa Yogyakarta

Yogyakarta memiliki banyak sekali ragam pakaian adat. Setiap pakaian digunakan pada waktu dan acara yang berbeda-beda, namun secara keseluruhan pakaian adat yang paling sering digunakan adalah pakaian rakyat. Pakaian rakyat untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, serta blangkon sebagai penutup kepala. Adapun untuk wanita, dikenakan kebaya, kain batik, dan sanggul rambut yang ditata sedemikian rupa.

40. Gagasan pokok pada teks di atas adalah

- a. Pakaian adat yang sering digunakan adalah pakaian rakyat
- b. Yogyakarta memiliki banyak ragam pakaian adat
- c. Pakaian untuk pria menggunakan baju sorjan, kain batik, dan blangkon
- d. Pakaian untuk wanita menggunakan kebaya, kain batik, dan sanggul

Lampiran M. Angket Respon Siswa

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :
 Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!
4. Kriteria Penilaian
 Skor 4 : menjawab ya
 Skor 3 : menjawab cukup
 Skor 2 : menjawab kurang
 Skor 1 : menjawab tidak

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		Ya	Cukup	kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran “Monopoli keberagaman” sesuai dengan materi yang diajarkan?				
2.	Apakah petunjuk penggunaan media “Monopoli keberagaman” jelas dan mudah dipahami?				
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran “Monopoli keberagaman” jelas dan mudah dimengerti?				
4.	Apakah media pembelajaran “Monopoli keberagaman” mudah untuk dimainkan?				
5.	Apakah media pembelajaran “Monopoli keberagaman” menyenangkan?				
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media “Monopoli keberagaman” mencukupi?				

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		Ya	Cukup	kurang	Tidak
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran “Monopoli keberagaman” berurutan?				
8.	Apakah media pembelajaran “Monopoli keberagaman” membantu dalam belajar?				
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran “Monopoli keberagaman” mendukung kegiatan pembelajaran?				
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran “Monopoli keberagaman” menarik untuk dimainkan?				

Lampiran N. Data Angket Respon Siswa

Nilai angket respon siswa terhadap media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” diperoleh dari angket yang telah diisi. Berikut adalah data hasil nilai angket respon siswa.

No	Nama	Skor Angket Nomor										Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Adrina Zilza Putri Kirana	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	92,5
2.	Agnes Ramadhani	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	95
3.	Ahmad Taufikur Rohman	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36	90
4.	Aira Tungga Dewi Lestari	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	36	90
5.	Aminah	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	36	90
6.	Andhika Maulana Raharjo	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	27	67,5
7.	Arneta Ayudhia Nikky	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95
8.	Audista Dwiyan Karunia	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	31	77,5
9.	Cahya Ningrum Karunia	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38	95
10.	Dheavinza Rahma Zafira	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	28	70
11.	Didit Bramantyo Saputro	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	34	85
12.	Dzakiyah Rafifah Artanti	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	34	85
13.	Habibullah Khoirul Azzam	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	92,5
14.	Helmalia Zahra Al Jannah	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70

No	Nama	Skor Angket Nomor										Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
15.	Kalila Nabilatus Shaabiha	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
16.	Khanaya Alginza	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	92,5
17.	Liana Armellinda Putri	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
18.	Mertcel Hadi Wijaya	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	32	80
19.	Mochamad Miftah Firdaus	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	35	87,5
20.	Much. Ilham	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	29	72,5
21.	Muhammad Ihsyan Asyrofi	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82,5
22.	Nadya Echa Febriana	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	36	90
23.	Najwa Aninda Ramadhani F	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	37	92,5
24.	Nia Zafarani Suganda	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
25.	Novitasari	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
26.	Refansyah Setiawan Cahyo	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	26	65
27.	Sabrina Safa Nursyabani	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	38	87,5
28.	Siti Rafida Zahra Risqullah	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34	85
29.	Talita Aura Pratiwi	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	36	90
30.	Yuniar Aulia Zahra	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70
31.	Zahra Qonita Abidah Eriyanti	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	35	87,5

Lampiran O. Hasil Angket Respon Siswa

Nama : *Isana Amelinda Putri*
 No. Absen : *13*
 Kelas : *BA*
 Tanggal : *1/3/2020*

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran "Monopoli keberagaman" sesuai dengan materi yang diajarkan?	✓			
2.	Apakah petunjuk penggunaan media "Monopoli keberagaman" jelas dan mudah dipahami?		✓		
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran "Monopoli keberagaman" jelas dan mudah dimengerti?	✓			
4.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" mudah untuk dimainkan?	✓			
5.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" menyenangkan?	✓			
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media "Monopoli keberagaman" mencukupi?		✓		
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran "Monopoli keberagaman"?	✓			

	berurutan?			
8.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" membantu dalam belajar?	✓		
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran "Monopoli keberagaman" mendukung kegiatan pembelajaran?	✓		
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran "Monopoli keberagaman" menarik untuk dimainkan?	✓		



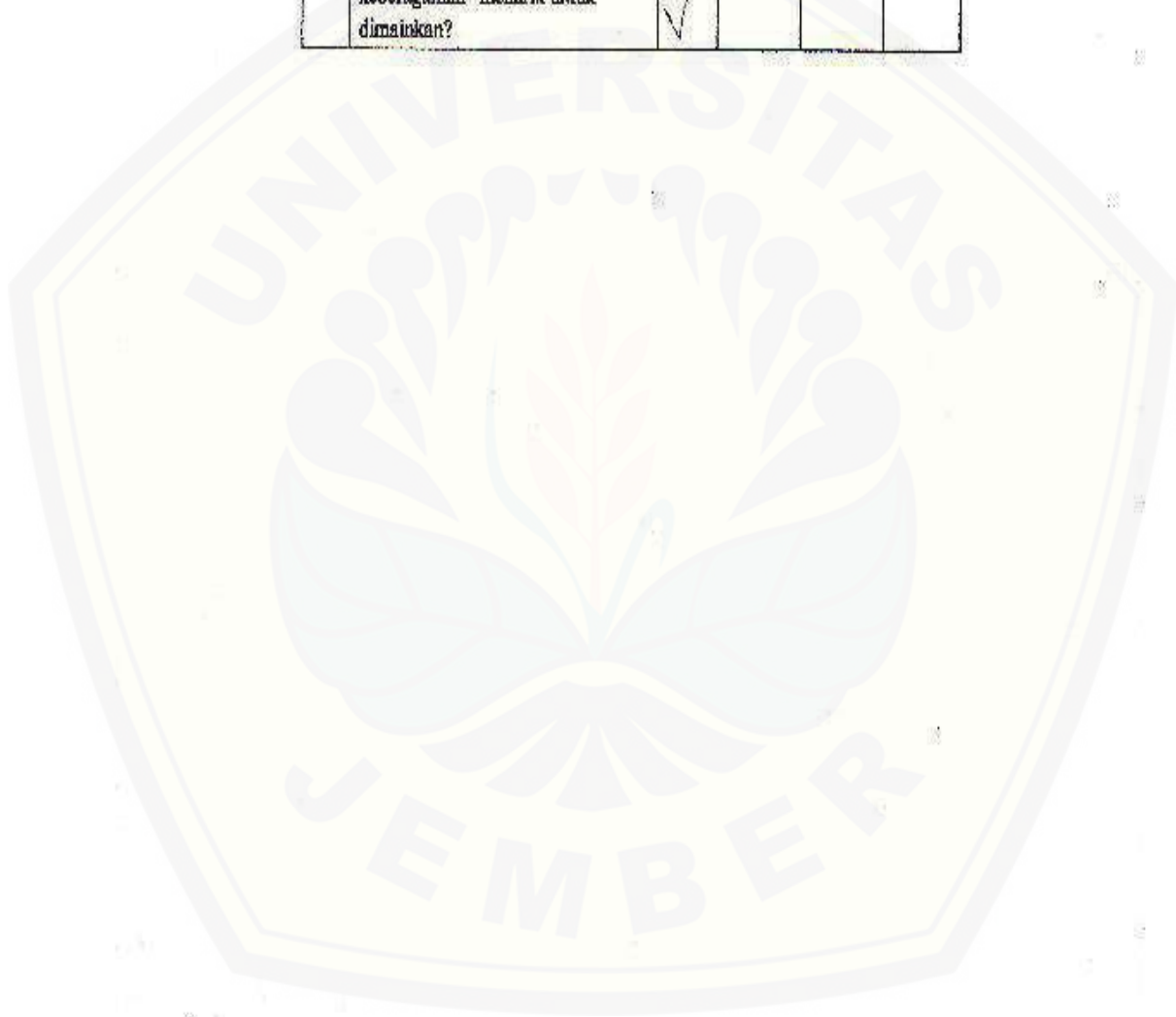
Nama : Ardia zilza Putri Kafana
 No. Absen : 01
 Kelas : IPA
 Tanggal : 11-2-2019

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		Ya	Cukup	kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran "Monopoli keberagaman" sesuai dengan materi yang diajarkan?	✓			
2.	Apakah petunjuk penggunaan media "Monopoli keberagaman" jelas dan mudah dipahami?	✓			
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran "Monopoli keberagaman" jelas dan mudah dimengerti?	✓			
4.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" mudah untuk dimainkan?		✓		
5.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" menyenangkan?	✓			
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media "Monopoli keberagaman" mencukupi?	✓			
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran "Monopoli keberagaman"?		✓		

	berurutan?				
8.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" membantu dalam belajar?	✓			
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran "Monopoli keberagaman" mendukung kegiatan pembelajaran?	✓			
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran "Monopoli keberagaman" menarik untuk dimainkan?	✓			



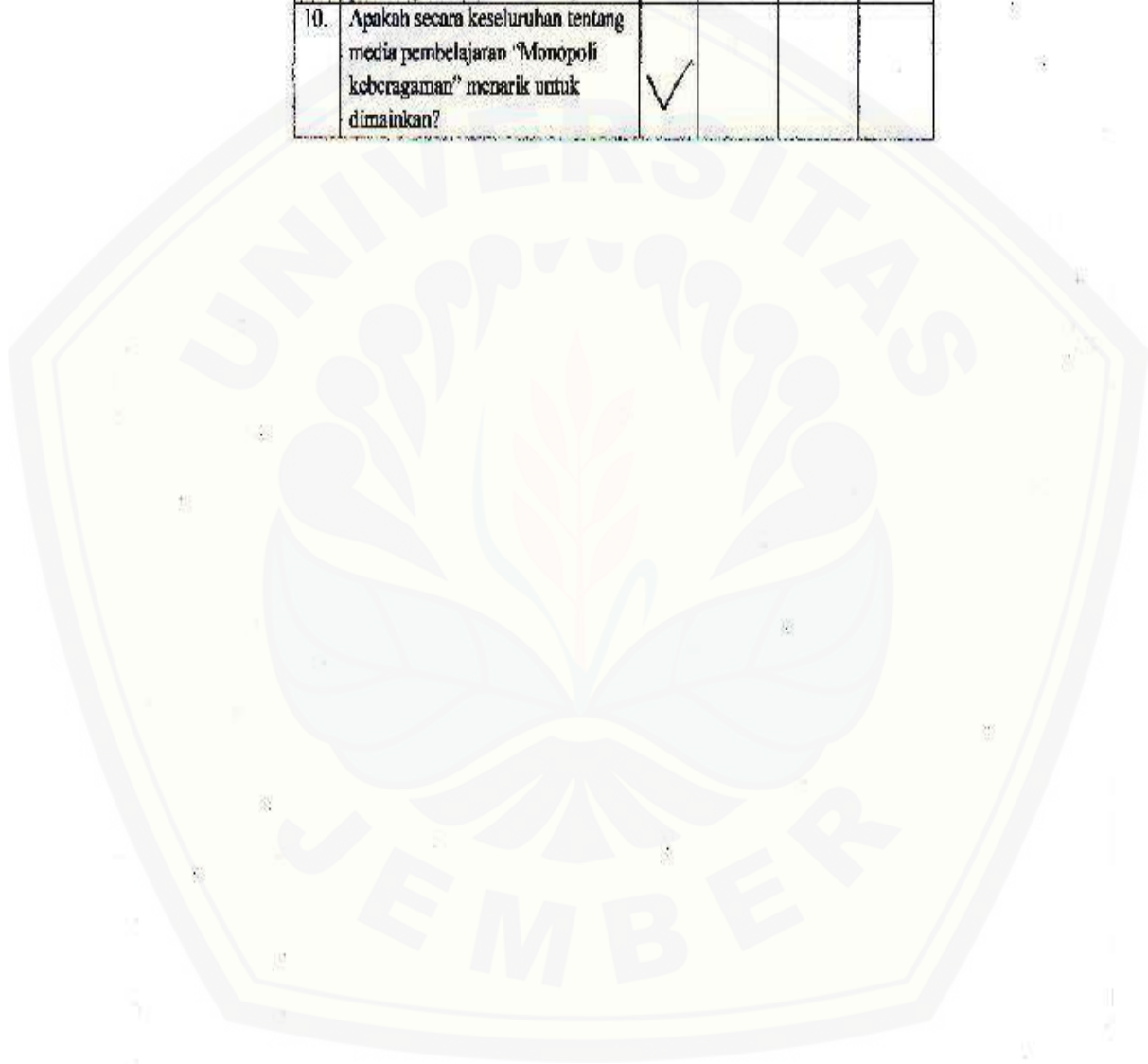
Nama : MACH MIFTAH Endang
 No. Absen : 10
 Kelas : 12A
 Tanggal : 12/10/2023

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		Ya	Cukup	kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran "Monopoli keberagaman" sesuai dengan materi yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah petunjuk penggunaan media "Monopoli keberagaman" jelas dan mudah dipahami?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran "Monopoli keberagaman" jelas dan mudah dimengerti?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" mudah untuk dimainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" menyenangkan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media "Monopoli keberagaman" mencukupi?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran "Monopoli keberagaman"?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	berurutan?	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
8.	Apakah media pembelajaran "Monopoli keberagaman" membantu dalam belajar?	✓			
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran "Monopoli keberagaman" mendukung kegiatan pembelajaran?		✓		
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran "Monopoli keberagaman" menarik untuk dimainkan?	✓			



Lampiran P Surat Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 7:904 /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

05 NOV 2018

Yth. Kepala SDN Patrang 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Indah Fitriani
NIM : 150210204017
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema Indahnya Keragaman Dinegeriku Subtema Indahnya Keragama Budaya Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PATRANG 01
KECAMATAN PATRANG
Jl. Moch. Soedji No. 250 Telp. (0331) 483048 Jember**

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423.4/ 07 /413.01.20523237/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : DEWI A'ISYAH, S.Pd
NIP : 19720312 199807 2 002
Pangkat/Gol. Ruang : Penata Tk. I/III,d
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Indah Fitriani
NIM : 150210204017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar-benar telah melakukan penelitian pada siswa kelas IV di SDN Patrang 01 tahun pelajaran 2018/2019 dari tanggal 11 Februari 2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Patrang, 27 Februari 2019
Patrang 01

DEWI A'ISYAH, S.Pd
NIP. 19720512 199807 2 002

Lampiran Q Dokumentasi







Lampiran R Biodata Peneliti



A. Identitas Diri

1. Nama lengkap	Indah Fitriani
2. Jenis Kelamin	Perempuan
3. Program Studi	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. NIM	150210204017
5. Tempat, Tanggal Lahir	Situbondo, 12 Mei 1998
6. E-mail	Indahmustofahabib12@gmail.com
7. Alamat Asal	KP. Merak RT 03 RW 12 Sumberwaru Kec. Banyuputih Kab. Situbondo
8. Alamat Tinggal	Jalan Jawa 4 No. 15, Kecamatan Sumbersari, Jember

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2009	SDN 1 Sumberwaru	Situbondo
2.	2012	SMPN 3 Banyuputih	Situbondo
3.	2015	MAN 2 Situbondo	Situbondo