

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PAPAN PERMAINAN RUMAH ADAT INDONESIA BERBASIS MULTIKULTURALISME” UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Eko Fabian Al Hoya
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru dalam mencari referensi media pembelajaran untuk menyampaikan muatan pendidikan multikultural. Tujuan dari penelitian ini: (1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran papan permainan rumah adat Indonesia berbasis multikulturalisme untuk siswa kelas IV sekolah dasar, (2) Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran papan permainan rumah adat Indonesia berbasis multikulturalisme untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan, meliputi: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi dan 5) Evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah delapan siswa kelas IV pada sebuah SD Negeri di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran papan permainan rumah adat Indonesia berbasis multikulturalisme untuk siswa kelas IV SD. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan, kuesioner.

Berdasarkan validasi dari ahli media pembelajaran produk yang dikembangkan mendapat skor sebesar 3,1 dari skala empat (4) dengan kategori “sangat baik”. Kemudian ahli multikultural memberikan skor sebesar 3,55 dari skala empat (4) dengan kategori “sangat baik”. Lalu, dua orang guru kelas memberikan skor sebesar 3,8 dan 3,6 dari skala empat (4) dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata skor yang diperoleh beberapa ahli yaitu 3,51 dari skala empat (4) dengan kategori “sangat baik” maka dapat disimpulkan bahwa produk layak diujicobakan sebagai referensi mengajar guru.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, keragaman, rumah adat.

ABSTRACT***DEVELOPING OF INDONESIAN TRADITIONAL HOUSE BOARD GAMES BASED ON MULTICULTURALISM FOR FOUR GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL***

Eko Fabian Al Hoya
Sanata Dharma University
2021

This research was motivated by teachers need to find references of learning media to convey multicultural education content. The objectives of this study include: (1) describe procedures for developing multiculturalism-based Indonesian traditional house board game learning media for grade IV elementary school students, (2) describe the quality of multiculturalism-based Indonesian traditional house board game learning media for grade IV elementary school students.

This research was a research and development study (R&D). Therefore, it used ADDIE development model. There are five stages of development in the ADDIE development model: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation. The subjects of this study were eight grade students four at a public elementary school in Klaten regency, Central Java. The object of this research is the multiculturalism-based Indonesian traditional house board game learning media for grade IV elementary school students. The data of this study were collected using observation techniques, interviews and, questionnaires.

According to the validation of the instructional media expert, product developed gets score of 3.1 on a scale of four (4) with an "excellent" category. Then multicultural expert gave a score of 3.55 from a scale of four (4) in the "excellent" category. Then, the class teachers gave a score of 3.8 and 3,6 on a scale of four (4) with an "excellent" category. The average score obtained by several experts is 3.51 on a scale of four (4) with an "excellent" category. So, it can be concluded that the product is feasible to be tested as a reference for teacher's teaching guideline.

Keywords: research and development, learning media, diversity, traditional house.