



Accepted: December 2022	Revised: January 2023	Published: February 2023
-----------------------------------	---------------------------------	------------------------------------

Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya pada Siswa

Tisa Yunita

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

e-mail: tisayunita@upi.edu

Yunita Yasmin Istiqomah

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

e-mail: yunitayasmin@upi.edu

Yona Wahyuningsih

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

e-mail: yonawahyuningsih@upi.edu

Abstract

Cultural diversity is one of the unique things that exist on this earth with various ethnic groups around the world, as well as the cultural diversity of Indonesia. Therefore, students must be familiar with the various cultural diversity that exists in Indonesia, especially those in the surrounding environment so that students have a sense of love and a sense of belonging to the diversity that exists in the surrounding environment regarding the existing diversity. This study uses a qualitative method. The results of this study aim to assist students in understanding the material on cultural diversity in high grades. The era is increasingly advanced in technology, so the learning tools used are also developing, adjusting the use of technology in learning media, so as not to foster a sense of boredom, and monotony in the classroom during the learning process.

Keywords: *learning media; elementary high school; cultural diversity.*

Abstrak

Keragaman budaya adalah salah satu keunikan yang terdapat di muka bumi ini dengan beragam suku bangsa yang ada di seluruh dunia, begitu pula dengan keragaman budaya Indonesia. Oleh sebab itu siswa harus dikenalkan dengan berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia khususnya yang ada pada lingkungan sekitarnya agar siswa memiliki rasa cinta dan rasa memiliki terhadap keragaman yang ada di lingkungan sekitarnya mengenai keberagaman yang ada. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya di kelas tinggi. Zaman semakin maju akan teknologi, maka berkembang pula alat pembelajaran yang digunakan, keharusan menyesuaikan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran, sehingga tidak menumbuhkan rasa kejenuhan, monoton di kelas saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran; kelas tinggi SD; keragaman budaya.

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang diinstruksikan guru kepada siswa dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga mencapai kesesuaian dalam pembelajaran. Banyaknya media yang diterapkan di kelas menjadikan kelas menjadi variasi guru dapat menyesuaikan media yang interaktif dan komunikatif pembelajaran dengan perbedaan-perbedaan cara belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mempengaruhi proses dan hasil pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan seperti keragaman budaya. Siswa SD terkenal akan belajar sambil bermain sehingga akan berdampak baik bagi siswa dalam memahami materi keragaman budaya, maka dari itu guru dapat mengemas media pembelajaran yang aktif diluar kelas, sehingga pembelajaran akan mendapatkan suasana yang baru dan tidak monoton sebagaimana yang diungkapkan oleh Windiyani dan Novita (2018), penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam

mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang diungkapkan teori di atas bahwasannya peran utama guru bukan hanya sebagai fasilitator tetapi menjadi pembimbing dalam kelas dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dengan materi. Siswa menggunakan tematik menjadikan siswa lebih aktif dengan media yang disediakan oleh guru, dan siswa dapat mendapatkan pemahaman materi yang diajarkan terutama tentang kebudayaan melalui adanya diskusi kelompok sehingga akan mendapat ilmu baru. Guru sebagai pioner dalam pembelajaran dituntut untuk memiliki variasi dalam menerapkan pembelajaran sehingga prinsip dari pembelajaran tematik itu dapat tercapai, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran dengan baik (Hartati, Artayasa, & Lestari (2014).

Pada umumnya di Indonesia pada saat ini tingkat Sekolah Dasar menjadi tombak utama dalam menanamkan rasa cinta keragaman budaya, Namun, tidak sedikit generasi penerus bangsa yang sudah luntur akan pengetahuan tentang keragaman budaya yang menjadi salah satu identitas negara maka dari itu adanya upaya dari guru dalam menanamkan rasa saling memiliki terhadap budaya terdekat yang ada di lingkungan sekitar siswa. dengan menyelipkan permainan tradisional yang dimodifikasi semenarik mungkin juga mudah dipahami oleh siswa berbagai kelas baik kelas rendah maupun kelas tinggi. Sehingga pada pembelajaran keragaman budaya ini siswa bukan hanya belajar teori saja namun mengetahui seberapa penting mereka menjaga kelestarian keragaman ini terkhusus memberikan pembelajaran bahwa salah satu penerapan permainan Mobuya “Monopoli berbasis budaya” ini merupakan sebuah permainan yang biasa digunakan pada zaman dahulu dan tidak kalah seru jika dimainkan pada saat ini. Adanya mobuya ini dapat membantu siswa mengubah perspektif

pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan sehingga siswa akan terus menerus suka pada pembelajaran. Sebagaimana yang ungkapkan oleh bapa Ki Hadjar sebagai bapak pendidikan bahwasannya belajar sambil bermain, ini menjadi kan kata “belajar” tidak semengerikan kan dibayangkan oleh siswa yang tidak suka belajar. Maka dari itu perlunya media yang menarik, seperti siswa belajar di *outdoor* kelas Mobuya ini akan lebih maksimal jika dilakukan didalam kelas dengan menyediakan materi tentang keragaman budaya. Sejalan dengan itu menurut Park (2017) menjelaskan permainan papan dapat menunjukan bahwa dengan bermain bersama -sama dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, selain itu media ini juga mampu memberikan pembelajaran dua arah, sehingga siswa mudah mengetahui keragaman yang melimpah di Indonesia dengan guru menyiapkan beberapa tempat untuk menyiapkan misal makanan, pakaian adat, alat musik juga rumah khas daerah yang ada di Indonesia.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan menggunakan metode pengumpulan data, melalui studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan yaitu pengumpulan data, membaca juga menelaah literatur yang pernah dikemukakan oleh peneliti lain yang berhubungan dengan topik atau permasalahan materi pada artikel ini. Literatur yang digunakan yaitu dari pemikiran Somantri (2001). Menggunakan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (*library research*) dimana penelitian ini berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau.

Hasil Dan Pembahasan

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata ”medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. dalam Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.(Areif Sardiman, dkk. (1996)) mengemukakan arti media merupakan alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982). Sarana fisik untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dan orang yang menerima pesan melalui media pembelajaran. Dengan harapan siswa tidak merasa monoton dalam pembelajaran keragaman budaya juga pada tematik ini sebagaimana yang diungkapkan fakta yang terjadi pada pembelajaran tematik bahwa pembelajaran yang diajar masih monoton dengan metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Lebih lanjut hasil temuan dari Macdonald (2014) juga menjelaskan hal seringkali terjadi pada proses pembelajaran tematik berupa peserta didik kurang menyukai konteks yang dibelajarkan pada pembelajaran karena konten pembelajaran tematik yang diajarkan kurang menyenangkan.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. belajar juga pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga

media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Dari penjelasan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran agar dapat terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai bagaimana mestinya perancangan media pembelajaran. Adanya media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, akan merasa lingkungan sekolah seperti tempat main dan tempat tinggalnya. Media yang digunakan saat pembelajaran dapat berupa buku sumber, media teknologi seperti PPT, video pembelajaran dan lain sebagainya, Terdapat ciri- ciri media yang sesuai yaitu, media yang disesuaikan materi, warna yang digunakan dalam menggunakan colorfull atau sesuai dengan tema yang dipelajari, memiliki ciri khas nya sendiri Adapun manfaat yang akan didapat yaitu pembelajaran yang efektif, dan adanya konsentrasi pada siswa dalam menggunakan media yang disediakan dengan memberikan warna yang berbeda beda, hal ini akan melatih gaya berfikir siswa maupun rekan kerja.

Klasifikasi Media

Adanya klasifikasi dosen yang terjebak di hari H. maka Para pakar mengelompokkan dan mengklasifikasikan jenis media pembelajaran didasarkan pada sifat, karakteristik, rumit dan sederhananya pesan yang disampaikan. Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru atau pengajar dalam mendesain pembelajaran. Penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi 9 golongan, yakni: Media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio visual diam, media visual gerak, media audio visual gerak, media objek fisik, atau visual diam dengan audio media benda dan komputer. Pada saat ini klasifikasi media atau alat bantu guru dan siswa dalam kelas saat melaksanakan pembelajaran di kelas sudah dipenuhi dengan teknologi yang canggih baik itu audio, visual dan lain sebagainya, bervariasinya media yang digunakan menjadikan salah satu jalan keluar dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam menggali seluruh informasi keragaman. Pemanfaatan media atau pengklasifikasian ini akan sangat bermanfaat pada saat ini sehingga tidak adanya ketertinggalan sekolah-sekolah di Indonesia yang dapat mendorong pemahaman siswa.

Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam menurut Arsyad (2002), setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan dari media yang akan digunakan tersebut, guru harus menyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakan tersebut akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran antara lain yaitu:

1. membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

2. meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta Didik meningkat, serta interaksi antar peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
3. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif dengan kualitas yang baik pula.
4. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya Indra.

Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi oleh guru dalam keberlangsungan pembelajaran dan mencapai hasil yang sesuai adapun sisi positifnya siswa secara perlahan pada diri siswa mampu menumbuhkan minat belajar di sekolahnya. Dengan menggunakan media yang inovatif dapat memicu siswa untuk semangat belajar dan memotivasi siswa dapat lebih aktif di dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azimi, Rusilowati, & Sulhadi, 2017; Mustofa & Syafi'ah, 2018). Sebagai guru memiliki peran yang besar dalam menentukan peraturan dalam menggunakan media pembelajaran, pada saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh siswa baik jika dilakukan secara berkelompok untuk menumbuhkan nilai kebersamaan, dan siswa mampu berkolaborasi dengan ide yang ada pada setiap pemikiran siswa masing-masing, juga mampu menyelesaikan masalah dengan sudut pandang yang berbeda, juga saling menghargai dalam setiap perbedaan,

Media pembelajaran Mobuya

Media pembelajaran Mobuya dikembangkan dalam rangka menciptakan pembelajaran tematik di sekolah dasar yang menyenangkan dan bermakna dengan permainan yang terkenal dengan membeli tanah, rumah dan apartemen. Namun pada saat ini permainan zaman dulu dapat dimodifikasi menjadi permainan yang modern sesuai zaman sehingga siswa akan mampu belajar diluar kelas dengan sebuah permainan zaman dahulu yang terus berkembang. Belajar melalui kegiatan nyata peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran mampu menjembatani pembelajaran peserta didik (Majid, 2017). Dengan demikian, tercipta pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif. Penerapan media pembelajaran Mobuya didasarkan pada spesifikasi produk yang dikembangkan berupa pengenalan keberagaman budaya daerah Sanggau. Media pembelajaran Mobuya dikategorikan sebagai media permainan papan (*board game*). Permainan papan (*board game*) merupakan alternatif media pembelajaran karena dengan bermain sesuai dengan karakteristik peserta didik (Hedman, 2011). Berdasarkan penelitian Latief (2017) melalui media pembelajaran papan permainan papan (*board game*) memberikan pembelajaran menyenangkan sehingga tidak monoton. Melalui media pembelajaran Mobuya sesuai dengan karakteristik peserta didik karena dengan permainan papan (*board game*) sehingga akan memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran di sekolah. Penggunaan kartu pada proses kegiatan pembelajaran memberikan pembelajaran yang bermakna dan menguatkan konsep belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Oktavianti & Ratnasari (2017) kartu-kartu pada media pembelajaran permainan papan (*board game*) dapat menciptakan pemahaman peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran tematik untuk mengenalkan keberagaman budaya. Akan tetapi, peserta didik merasa bosan dan jenuh karena penggunaan kartu yang beragam. Untuk mengatasi rasa bosan dan jenuh, sebaiknya permainan kartu dibuat lebih sederhana agar pembelajaran lebih joyfull learning.

Pada pembelajaran tematik dengan media pembelajaran Mobuya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan belajar sambil bermain yang membuat siswa tidak merasa bosan. Selain itu, pada saat proses uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti terlihat peserta didik bergembira belajar sambil bermain dengan media pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Majid (2017) melalui belajar sambil bermain dapat menciptakan belajar yang menyenangkan untuk peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip belajar yaitu belajar sambil bermain dimana dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik saat proses pembelajaran. Media pembelajaran Mobuya dirasakan efektif untuk pengenalan budaya bangsaku. Lebih lanjut, Syamsijulianto (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran Mobuya menjadi solusi dalam mengenalkan keragaman budaya negeriku di sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran Mobuya mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Media pembelajaran Mobuya yang dilakukan sambil bermain dan belajar sehingga lebih memberikan kekuatan dan pemahaman kepada peserta didik dalam membelajarkan materi keragaman budaya bangsaku (Syamsijulianto, 2020b). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mobuya dapat dijadikan alternatif yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui pembelajaran Mobuya juga peserta didik tidak hanya belajar tentang arti keragaman, tetapi juga arti kebersamaan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mobuya dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi aktif dan kreatif. Selain itu, melalui media pembelajaran Mobuya, peserta didik mampu meningkatkan keterampilan, sikap, aktivitas belajar, kesatuan, persatuan, dan daya fantasi pada pembelajaran keragaman budaya untuk kelas tinggi pentingnya pemilihan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran tematik baik belajar didalam kelas ataupun diluar kelas baik menggunakan media yang tersedia didalam kelas seperti papan tulis, spidol dan lain sebagainya atau menggunakan media yang dibuat dari papan sebagaimana yang diungkapkan Menurut Sadiman, et al. (2014) kelebihan dari media papan berupa gambar yang disajikan dapat dibongkar pasang sehingga dapat dipakai berkali-kali, penyajian simple dan mudah sehingga memberikan pemahaman peserta didik. Mobuya media yang dimodifikasi dari unruk permainan anak tradisional yang biasa dimainkan pada zaman dulu menjadi permainan berbasis media pembelajaran akan terjaga kelestariannya pada dunia anak Indonesia khususnya sekolah dasar dengan memasukan materi kebudayaan atau Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada di sekolah.

Evaluasi Media Mobuya

Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis persediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diperhatikan dan dilakukan karena banyak orang yang beranggapan bahwa media mereka membuat media pasti baik. Untuk itu perlu dibutuhkan dengan cara menguji Tujuan Evaluasi Media Pendidikan Dalam buku pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/1989) dinyatakan bahwa evaluasi media mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pedoman kepada instansi pemerintah dalam mengadakan media pendidikan yang bermutu.
2. Memberikan pedoman kepada guru dalam membuat media pendidikan yang bermutu.
3. Memberikan pedoman kepada produsen dalam memproduksi media pendidikan yang bermutu.

4. Melindungi sekolah dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknis kependidikan.

Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi Formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. dengan adanya penelitian mengenai mobuya ini maka kami sebagai penulis

Pada proses penerapan media pembelajaran Mobuya masih didapat beberapa kendala yang perlu untuk dilakukan perbaikan (1) pengaturan posisi kelompok sebaiknya harus diatur sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran Mobuya; (2) pengaturan waktu yang harus diperhitungkan sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efisien; (3) kartu yang digunakan pada media pembelajaran masih perlu untuk dilakukan revisi berupa lebih mengenalkan keragaman budaya yang ada di daerah; (4) penggunaan media pembelajaran di dalam kelas harus lebih memahami karakteristik peserta didik yang ada pada tempat yang akan diterapkan; (5) pengaturan jadwal yang akan digunakan; (6) sebaiknya media pembelajaran Mobuya dilakukan dengan bermain peran; (7) materi sebaiknya dipaparkan sedikit pada proses pembelajaran untuk memberikan apersepsi pada peserta didik. Adapun permainan mobuya ini dilakukan didalam atau luar kelas sesuai kondisi tempat sekolah masing-masing.

Untuk lebih mengetahui apakah siswa memahami materi ini maka guru dapat memberikan soal penilaian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa dengan bertujuan untuk seberapa paham siswa dalam materi yang sedang diajarkan melakun media Mobuya. guru dapat menggunakan pembuatan soal yang sumatif dan formatif dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan siswa dan kesulitan siswa dalam menyerap materi yang diajarkann pada saat dikelas, untuk lebih mendalami permainan Mobuya ini guru dapat meminta pendapat kepada siswa apa permasalahn yang terjadi dikelompoknya ketika permainan Mobuya ini berlangsung dan materi apa saja yang didapat dalam permainan ini sehingga guru juga membangun refleksi pada siswa sehingga muncul adanya pemberian apresiasi, baik secara verbal dan benda yang diberikan siswa ke siswa ataupun guru ke siswa. Adanya saran membangun yang diberikan guru kepada siswa akan menjadi bahan pemebelajaran dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang akan datang menjadi lebih baik lagi. Hal ini bukan hanya refleksi kepada siswa namun evaluasi yang dilakukan akan menjadi catatan. Adanya evaluasi dari setiap kegiatan juga akan menentukan pembelajaran dengan media yang diperlukan sesuai dengan keadaan sekolah dan juga karakteristik siswa yang beragam. Dengan begitu siswa akan menumbuhkan rasa bahwa sesuatu tidak ada yang sempurna dalam melakuakan sesuatu dan saling menghargai atasa apa yang dikerjakan didalam kelas secara kelompok.

Penutup

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Mobuya merupakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan jiwa kebersamaan pada siswa dan akan mempermudah pemahaman pada peserta didik karena peserta didik akan mendapatkan suasana baru di luar kelas dan mudah meningkatkan pemahaman siswa mengenai topik keragaman budaya. Sehingga guru dapat merancang media tersebut sebagai *refreshing* untuk

siswa sekaligus belajar. Dan belajar sambil bermain di sekolah akan tercapai sesuai apa yang diinginkan di rencanakan oleh guru dan keuntungan adanya mobuya tumbuhnya rasa kemauan belajar disekolah, Mobuya cocok diimplementasikan pada siswa SD kelas tinggi minimal kelas 4 karena membutuhkan daya tangkap dan pemahaman yang kuat untuk memahami instruksi yang diberikan guru, pembelajaran mobuya sangat disarankan untuk berkelompok sehingga rasa kebersamaan/ Kerjasama atau gotong royong terus tumbuh pada calon generasi bangsa terkhusus anak-anak masa-masa generas bangsa. Permainan Mobuya dapat dengan mudah jika dilaksanakan secara berkelompok, dengan tempat *outdoor* menyesuaikan kondisi lingkungan sekolah dalam kegiatan pembelajaran alangkah lebih baik jika adanya refleksi dan evaluasi yang bersifat membangun kepada siswa baik siswa kepada siswa dan guru kepada siswa terkait materi yang dipelajari dan media pembelajaran yang digunakan pada kelas tinggi ini. Jadikan pendidikan ini menjadi tempat yang disukai anak dan mendukung kreativitas dorongan untuk terus saling menghargai kebudayaan yang ada di tempatnya masing-maisng melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar dengan menggunakan Mobuya berbasis pemmbelajaran. Tidak lagi menggunakan media ceramah yang berpusat pada guru pada zaman sekarang ini, tetapi jadikan guru sebagai fasilitator siswa dalam mendukung semua ide dan gagasan yang siswa punya dalam menentukan solusi dari setiap kegiatan pembelajaran dikelas terkhusus pada siswa kelas tinggi, dalam materi kebudayaan ‘Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa’.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *“Media pembelajaran”*.
- Anggraini, R. H. (2018). *“Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran”*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Azimi, Rusilowati, & Sulhadi. (2017). *“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar”*. Pancasakti Science Education Journal, 2(2), 145–157.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). *“Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV”*. Jurnal Prima Edukasia, 4(2), 233-242.
- Latief, M., Kimia, J., & Makassar, U. N. (2017). *“Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media”*. (20) : 101–107.
- Macdonald, A. (2014). *“Student demands and a thematic approach to teaching and learning at the University College of Education in Iceland in 1978”*. 1 –19
- Nurhaeni, Y. (2011). *“Meningkatkan pemahaman siswa pada konsep listrik melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas IX SMPN 43 Bandung”*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 12 (1): 77-89.
- Oktavianti, Ika & Ratnasari, Y. (2017). *“Permainan Monopoli Engklek Jelajah Budaya Pati Untuk Pembelajaran Tematik*. Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muria Kudus”. 63–71.

- Park, J. W. (2017). "Hybrid Monopoly: A Multimedia Board Game that Supports Bidirectional Communication between a Mobile Device and a Physical Game Set". *Multimedia Tools and Applications* 76(16), 17385–17401.
- Rohani, R. (2019). "Media pembelajaran".
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2014). "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar". Jakarta: Rajawali Press.
- Syamsijulianto, T. (2020). "Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1): 10-17.
- Syamsijulianto, T., Hidayat, A., & Zainudin, M. (2021). "Pengenalan Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Melalui Media Pembelajaran Mobuya". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(10): 1519-1526.