

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI *GAMES*
SMART PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG PENGELOMPOKAN
HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA PADA SISWA KELAS IV
SDN MANGGIS 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH :

Cholilia Anisa Ulfa

NPM. 19.1.01.10.0078

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh :

CHOLILIA ANISA ULFA

NPM 19.1 01.10.0078

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI GAMES
SMART PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG
PENGELOMPOKKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA SISWA KELAS I SDN MANGGIS 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Sripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :

Pembimbing I



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Pembimbing II



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN. 0710128902

Skripsi oleh :

CHOLILIA ANISA ULFA

NPM 19.1.01.10.0078

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI GAMES
SMART PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG
PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA SISWA KELAS IV SDN MANGGIS 2**


Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi pada
Program Studi PGSDFKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal :

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :


1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.



2. Penguji I : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.



3. Penguji II : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Cholilia Anisa Ulfa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 06 Januari 2001
NPM : 19.1.01.10.0078
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Juli 2023
menyatakan



Cholilia Anisa Ulfa
Cholilia Anisa Ulfa
NPM. 19.1.01.10.0078

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**“Berdoa sebanyak mungkin, berusaha semaksimal mungkin dan bersyukur
sesering mungkin”**

“Setetes keringat orangtua ku, seribu langkahku untuk maju”

(Cholilia Anisa Ulfa)

**“Orang lain gak akan peduli seperti apa perjuanganmu sekeras apa prosesmu,
ujian apa yang sudah kamu hadapi. Mereka hanya peduli dengan pencapaian
dan succes storymu saja. Jadi belajarlah untuk *me-reward* dirimu sendiri atas
perjuangan yang kamu lewati hingga hari ini. Berjuang terus ya!”**

**“Tiada lembar yang indah dalam penulisan skripsi ini
Lembar persembahan skripsi ini saya persembahkan sebagai
Tanda bukti terimakasih saya kepada kedua orangtua tercinta,
Diri sendiri yang sudah berjuang, keluarga, sahabat-sahabat
Serta teman-teman yang selalu memberi support untuk saya
Dapat menyelesaikan skripsi ini”**

ABSTRAK

Cholilia Anisa Ulfa: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Games Smart Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Makanannya Pada Siswa Kelas IV SDN Manggis 2, Skripsi PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPA materi pengelompokkan hewan berdasarkan makanannya belum menggunakan media pembelajaran dan didominasi pada peran guru. Akibatnya siswa kesulitan memahami dan kurang aktif dalam pembelajaran. Maka dengan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dimana model ini memiliki 5 tahapan yang terdiri dari (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket melalui teknik analisis data (validitas, kepraktisan, dan keefektifan).

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Kevalidan dilihat dari validasi ahli media Monopoli Games Smart yang memperoleh presentase nilai sebesar 84%. Sedangkan validasi materi memperoleh presentase nilai 82%. Dengan demikian media Monopoli Games Smart dapat dikatakan cukup valid. (2)Kepraktisan dilihat dari hasil angket respon guru media Monopoli Games Smart memperoleh respon sebesar 96%. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh respon sebesar 98%. Dengan demikian media Monopoli Games Smart dapat dikatakan sangat praktis. (3) Keefektifan dilihat dari hasil *post-test* siswa uji coba terbatas diperoleh rata-rata 80. Sedangkan hasil *post-test* pada uji coba luas diperoleh rata-rata 90. Sehingga media Monopoli Games Smart pada materi pengelompokkan hewan berdasarkan makanannya dapat dikatakan efektif.

KATA KUNCI: Media Pembelajaran, Monopoli *Games Smart*, IPA SD.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas berkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Games Smart Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanannya Pada Siswa Kelas IV SDN Manggis 2” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Muntilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. selaku validator media Monopoli *Games Smart*.
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku validator materi dalam media Monopoli *Games Smart*.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah serta Guru SDN Manggis 2 yang telah memberikan ijin untuk penelitian.

10. Rekan-rekan di Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan semua pihak yang banyak membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kurangnya. Oleh karena itu, tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 12 Juli 2023



CHOLILIA ANISA ULFA

NPM : 19.1.01.10.0078

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	9

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Hakikat Belajar.....	12
1. Pengertian Belajar.....	12
B. Hakikat Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Pembelajaran.....	12
2. Pembelajaran IPA di SD.....	13
3. Tujuan Pembelajaran IPA.....	14

C. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
4. Pengembangan Media Pembelajaran	18
D. Hakikat Game	19
1. Pengertian Game	19
2. Manfaat & Pentingnya Game.....	20
3. Monopoli Games.....	21
4. Pengembangan Monopoli Games Smart.....	23
E. Materi IPA di Sekolah Dasar	25
1. Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Makanannya	25
F. Penelitian Terdahulu	27
G. Kerangka Berfikir	30

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	36
D. Uji Coba Model/Produk	37
1. Desain Uji Coba	37
2. Subjek Uji Coba.....	39
E. Validasi Model/Produk	39
F. Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Pengembangan Instrumen	43
2. Validasi Instrumen	47
G. Teknik Analisis Data.....	47
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	47

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Lapangan	54
-------------------------------	----

1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	54
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	55
3.	Desain Awal (<i>Draft</i>) Model.....	55
B.	Pengujian Model Terbatas	56
1.	Uji Validasi Ahli	56
2.	Uji Coba Lapangan(Uji Coba Terbatas)	60
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	65
C.	Pengujian Model Perluasan.....	65
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	65
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas ...	66
D.	Validasi Model.....	71
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	71
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	72
3.	Kevalidan,Kepraktisan,dan Keefektifan Model.....	72
4.	Desain Akhir Model.....	74
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	75
1.	Spesifikasi Model.....	75
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan,dan Kelemahan Model	75
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	
	77
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A.	Simpulan	78
B.	Implikasi.....	79
C.	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 Lembar Angket Validasi Media Monopoli <i>Games Smart</i>	40
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Materi Monopoli <i>Games Smart</i>	41
Tabel 3. 3 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	43
Tabel 3. 4 Lembar Angket Validasi Respon Guru Terhadap Media.....	45
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor	52
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	61
Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	62
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Post-test Uji Coba Terbatas	64
Tabel 4. 6 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	67
Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	69
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Post-test Uji Coba Luas	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
Gambar 2. 1 permainan Monopoli pintar	25
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	33
Gambar 4. 1 Dasar Media Monopoli Games Smart.....	56
Gambar 4. 2 Bagian Belakang Media Monopoli Games Smart.....	56
Gambar 4. 3 Desain Monopoli Games Smart	56
Gambar 4. 4 Desain Akhir Model.....	74
Gambar 4. 5 Kartu,Papan Skor,dan Petunjuk Penggunaan	74
Gambar 4. 6 Gambar Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban Setelah di Beri Nomor	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tampilan keseluruhan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran

1. : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. : Berita Acara Bimbingan
3. : Surat Ijin Melakukan Penelitian
4. : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
5. : Lembar Validasi Media Pembelajaran
6. : Lembar Validasi Materi Pembelajaran
7. : Perangkat Pembelajaran
8. : Angket Respon Guru
9. : Angket Respon Siswa
10. : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai yaitu seperti religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi, serta keterampilan sehinggamenjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan diperlukan untuk dapat mencapai tujuan nasional Indonesia tersebut. Salah satu perwujudan pendidikan adalah pembelajaran di dalam kelas yang diikuti oleh beberapa peserta didik sebagai individu yang mengalami proses belajar dan juga guru sebagai pembimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikan siswa tersebut berprestasi, dan juga pengembangan kurikulum pendidikan yang sebisa mungkin terus mengikuti era perkembangan zaman.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan

pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep ,atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pembelajaran IPA yang diajarkan di Sekolah Dasar tujuannya untuk mengembangkan keterampilan ilmiah, memahami konsep IPA, dan mengembangkan sikap yang berdasar pada nilai-nilai yang terkandung di dalam pembelajarannya.

Agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai diadakan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas dilihat dari pelaksanaan dan hasil akhir. Dari pelaksanaan, pembelajaran berhasil jika peserta didik percaya diri dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Susanto (2016:53-54) mengatakan Sedangkan dari hasil dikatakan berhasil jika dapat merubah tingkah laku yang baik dan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran juga menghasilkan output yang banyak dan bermutu.

Namun, tujuan IPA pada pembelajaran saat ini tidak seperti apa yang diharapkan. Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan siswa kelas IV di SDN MANGGIS 2, diperoleh beberapa permasalahan yaitu terlihat bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat kurang, guru atau pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (*Teacher Center*). Dengan demikian siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Penyebab dari

masalah tersebut adalah guru atau pendidik hanya menggunakan buku tematik sebagai acuan media pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut kurang maksimal dan membuat siswa menjadi cepat bosan pada saat belajar mengajar sedang berlangsung. dan juga berdampak terhadap ketidakberhasilan tujuan pembelajaran sebagaimana mestinya

Selain observasi yang dilakukan, berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 di SDN Manggis 2, diperoleh informasi bahwa siswa kurang memahami materi berdasarkan dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari lembar kerja siswa yang dapat dikatakan masih belum memuaskan. Selain itu, dari nilai ujian semester dalam mata pelajaran IPA dapat dikatakan masih sangat rendah, dari 30 siswa ada 14 siswa yang mendapat nilai lebih dari 75, sedangkan lainnya mendapat di bawah 75.

Pada pembelajaran pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas IV materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya membutuhkan alat atau media pembelajaran sebagai perantara agar siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan. Untuk mengetahui pembagian pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya membutuhkan suatu pemahaman yang tinggi, maka dengan kehadiran media pembelajaran tersebut diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memperoleh informasi. Menurut H.Rostisna (2015:16) media pembelajaran merupakan semua yang digunakan untuk memberikan informasi pembelajaran dari sumber agar tercipta pembelajaran yang kondusif dan merancang proses yang efektif dan efisien dalam belajar dan mempermudah

siswa dalam memahami pesan dalam pembelajaran.

Menurut Andriyani dkk (2020) menyampaikan bahwa Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran sangat penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang sudah disampaikan. berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media pembelajaran. dengan demikian media pembelajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan penjelasan secara maksimal, efektif, efisien.

Melalui media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Proses pembelajaran memiliki sistem yang harus kita perhatikan dengan baik. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. masing masing komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran Monopoli *Games Smart* sebagai solusi bagi pembelajaran tersebut. Menurut Rifa (2012:90) monopoli merupakan permainan yang ditujukan agar peserta didik mengetahui nama-nama negara dan kota di Indonesia bahkan dunia. Jadi monopoli ini nantinya akan dikembangkan dengan kreasi dan inovasi sebagai media pembelajaran IPA.

Media ini nantinya dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena dilihat dari karakteristik peserta didik khususnya kelas IV yang suka bermain daripada hanya duduk mendengarkan penjelasan guru. sehingga kegiatan belajar mengajar akan bisa lebih menyenangkan dan juga bisa lebih efektif. Alat permainan ini mengambil konsep materi IPA pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa. Selain itu, permainan ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih karena pada media tersebut terdapat berbagai macam gambar jenis penggolongan hewan dengan warna warni yang beragam, materi, dan juga kuis yang nantinya sebagai evaluasi pembelajaran siswa terkait materi yang telah dipelajari melalui media monopoli games smart tersebut.

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan R&D dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Games Smart Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanannya Pada Siswa Kelas IV SDN Manggis 2”**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

Media pembelajaran berperan sangat penting untuk menyampaikan hal atau materi yang akan dibahas dalam pembelajaran. Siswa akan lebih bisa

memahami materi jika di dalam pembelajaran tersebut terdapat media pembelajaran yang mendukung selama proses belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya, “Bagaimana menciptakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi ?”

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, siswa akan senang apabila terdapat media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut memudahkan guru dan juga siswa dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajarnya. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya, “Bagaimana siswa dapat menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung ?”

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang disukai oleh semua siswa, terlebih dengan siswa SD. Sebagai seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif , menyenangkan dan tidak monoton supaya siswa lebih tertarik untuk memahami sebuah materi yang diajarkan. Jika pembelajaran tanpa menggunakan media maka akan kurang efektif bagi siswa. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya “Bagaimana mempertahankan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk siswa ? “

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Diperlukan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa melalui media Monopoli *Games Smart*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran monopoli games smart pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran monopoli games smart pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran monopoli games smart pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran monopoli games smart pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran monopoli games smart pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran monopoli games smart pada mata pelajaran IPA tentang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDN Manggis 2

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini mempunyai tujuan dapat menjadi solusi untuk mengembangkan media pembelajaran guna penambahan wawasan materi, sehingga menjadi pendukung teori yang dikembangkan dari para ahli untuk peneliti selanjutnya terkait dengan penggunaan media Monopoli *Games Smart*.

2. Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah, dapat meningkatkan mutu proses dan hasil di SDN Manggis 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

- b. Bagi Guru, membuat inovasi baru dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa terutama materi pengelompokkan hewan berdasarkan makanannya.
- c. Bagi Siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih memiliki motivasi dan minat belajar tinggi.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah ilmu mengenai media pembelajaran di dalam materi pengelompokkan hewan berdasarkan makanannya.

G. Definisi Operasional

Dengan adanya definisi operasional ini dapat diharapkan bisa mendapatkan persepsi yang sama dengan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini. istilah yang terkait dengan judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut.

1. Definisi pengembangan

Seals dan Richey mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan – bahan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pada penelitian ini, peneliti mengkhususkan media pembelajaran monopoli games smart untuk penunjang belajar siswa Sekolah Dasar.

3. Monopoli Games Smart

Monopoli Games Smart merupakan permainan anak yang kemudian dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran kongkret. Media ini dikhususkan penggunaannya dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya siswa kelas IV SDN Manggis 2 agar siswa mudah paham dan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembuatan media ini dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Validitas Materi

Kevalidan merupakan suatu kriteria kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam perangkat pembelajaran. Validitas materi merupakan suatu kegiatan yang akan dilakukan oleh seorang validator atau ahli dalam memberikan suatu penilaian terhadap sebuah materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

5. Validitas Media

Validitas media merupakan suatu kegiatan yang akan dilakukan oleh seorang validator atau ahli dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

6. Kepraktisan

Praktis dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

kelak dapat membantu dan memberikan manfaat serta kemudahan dalam penggunaannya. Kepraktisan ini dinilai oleh guru dan juga siswa

7. Keefektifan

Keefektifan merupakan faktor yang penting dalam sebuah pembelajaran. Keefektifan merupakan suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif apabila minimal presentase ketuntasan belajar siswa dalam kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Abdullah, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Susanto, 2016. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Cet 4. Jakarta: Kencana
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Terj. oleh: Yusuphadhi Miarso, dkk., Jakarta: Rajawali.
- Abdorrhakman, Gintings. 2018. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Buah Batu Bandung
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Terj. oleh: Yusuphadhi Miarso, dkk., Jakarta: Rajawali.
- Abdorrhakman, Gintings. 2018. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Buah Batu Bandung
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Agus Santoso. (2010). *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.
- Abdullah, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amir, Hamzah. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*.
- Alim Sumarno. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*.

- Al-tabani, Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan kontekstual, Surabaya : Prenadamedia Group.
- Burton, William H., *The Guidance of Learning Activities*, New York: AppletonCentury – Crofts, Inc., 1952.
- Faiz Zamzami. Ihda Arifin Faiz, Muhklis (2014) *Audit Internal, Konsep dan Praktik (sesuai International Standards For The Professional Practice Of Internal Auditing 2013)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
- Haddade, H. (2013). *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasinya*. Makassar: Alauddin University Press
- Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irsa, Dora., Wiryasaputra, Rita., dan Primaini, Sri, 2015, *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android*, *Jurnal Informatika Global*, Vol 6, No.1.
- Muhammad, Thoriqurrofi' Faiz. 2014 *Development Monopoly Media Learning Material Summing and Subtracting Various Forms Fraction Class V SD*. Thesis. Malang: Teacher Education Program Elementary School Teacher Training and Education, 2014 Advisor: (I) Dr. Dwi Priyo Utomo Dwi, M.Pd. (II) Bustanol Arifin, M.Pd.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Rifa'i, A dan Anni, C.T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Sartika, Yopi. 2013. *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia.
- Samatowa Usman, *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*, (Jakarta: Indeks, 2010).

Sadiman, Arif S dkk. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.

Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

Sundayana, Rostina, 2015. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.

Bandung: Alfabeta.

Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Widiana, I Wayan. 2016. "Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar".