

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA  
MATERI FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI  
KELAS BAGI SISWA KELAS 4 SD  
SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri



Disusun oleh  
**WULAN SUCI RIMADHANI**  
NPM 18.1.01.10.0011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
TAHUN 2023**

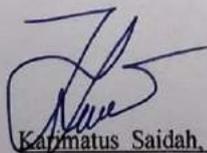
**Skripsi oleh:**  
**WULAN SUCI RIMADHANI**  
NPM 18.1.01.10.0011

Judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA  
MATERI FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI  
KELAS BAGI SISWA KELAS 4 SD**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 05 Januari 2023

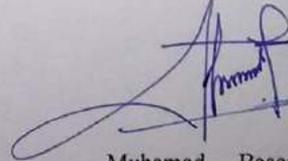
Dosen Pembimbing I



Karmatus Saidah, M. Pd.

NIDN : 0710039103

Dosen Pembimbing II



Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd

NIDN : 0721048003

Skripsi oleh:

**WULAN SUCI RIMADHANI**

NPM : 18.1.01.10.0011

**Judul:**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA  
MATERI FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI  
KELAS BAGI SISWA KELAS 4 SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: *16 Januari 2023*

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua      | : Karimatus Saidah, M.Pd.       |
| 2. Penguji I  | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.    |
| 3. Penguji II | : Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd. |



Mengetahui,  
Dekan FKIP



*[Signature]*  
**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.**  
NIDN 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wulan Suci Rimadhani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Samarinda/ 26 Desember 1999

NPM : 18.1.01.10.0011

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 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, 13 Januari 2023

Yang Menyatakan



**WULAN SUCI RIMADHANI**

NPM: 18.1.01.10.0011

### **MOTTO :**

Jika kamu khawatir akan amalmu atas sikap sombong, maka ingatlah ridha siapa yang kamu cari dan kenikmatan apa yang kamu inginkan serta siksa apa yang kamu takutkan. Barangsiapa yang memikirkan hal tersebut maka, ia akan selalu merasa kurang dengan amalnya.

(Imam Syafi'i)

### **Persembahan :**

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya
2. Terima kasih untuk kedua orang tua ku (Bapak. Maulan dan Ibu. Wahyulianti) yang selalu mendoakan yang terbaik untuk ku dan selalu memberikan semangat dalam menjalani hal apapun. Doa dan dukunganmu sangat berarti untuk ku.
3. Segenap keluarga besar terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi.
4. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd yang telah memberikan bantuan dan bimbingan berupa saran perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
5. Pak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd yang telah memberikan bantuan dan bimbingan berupa saran perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
6. Terima kasih untuk teman-teman yang selama ini saling menyemangati satu sama lain, dan saling mendoakan

## ABSTRAK

**Wulan Suci Rimadhani** : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 Sd, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri 2022.

Kata Kunci : *Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli*

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kurangnya antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang membosankan dan bahkan tidak menggunakan media. Kebanyakan siswa bosan dengan media pembelajaran yang hanya itu-itu saja seperti media gambar, video, dan media papan tempel yang membuat siswa bosan. ada sekolah dasar yang tidak menggunakan media melainkan sekolah hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja yang menjadikan siswa merasa sangat bosan dan jenuh.

Permasalahan penelitian ini adalah 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monopoli pada Materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk 3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada penelitian dan pengembangan. Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2015: 38) “ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation”. Teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi, angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli

media, angket respon guru, angket respon siswa, pre-test dan post-test. implementasi media pembelajaran monopoli dilaksanakan uji coba, uji coba penelitian dilaksanakan di SDN Sanggrahan 2 Prambon.

Hasil penelitian media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon melakukan uji kevalidan oleh ahli media dan materi, uji validasi materi dilakukan 2 tahap yang pertama uji validasi oleh materi dengan skor 77% yang artinya masuk kriteria Valid. yang kedua uji validasi dengan skor 97 % artinya masuk kriteria Sangat Valid. untuk hasil uji validasi oleh media pembelajaran dilakukan 2 tahap, yang pertama uji validasi oleh media dengan skor 86,25 % artinya masuk kriteria Sangat Valid, yang kedua uji validasi oleh media dengan skor 88,75%. uji kepraktisan di validasikan oleh guru dan siswa, hasil uji kepraktisan oleh Angket Respon Guru mendapatkan skor 77,78% artinya masuk kriteria praktis dan mudah digunakan. Hasil uji keefektifan dilakukan dengan adanya pre-test dan post-tes, dinyatakan Sangat Efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelidiki fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dibuktikan dengan pencapaian KKM  $\geq 70$  soal Post-test 100 % siswa yang mampu mencapai KKM.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Numilawati, M. Pd Selaku Dekan FKIP UN PGRI Keiri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Karimatus Saidah, M.Pd. Dosen Pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan motivasi dan saran konstruksi dalam penyusunan skripsi.
5. Muhamad Basori, M.Pd. Pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan motivasi dan saran konstruksi dalam penyusunan skripsi
6. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku validator ahl media pembelajaran yang telah memvalidasi hasil produk penelitian pengembangan berupa media pembelajaran
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku validator ahli materi dan perangkat pembelajaran yang telah memvalidasi materi dan perangkat pembelajaran.
8. Suratini, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Sangrahan Prambon yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 2 Sangrahan Prambon.
9. En Nurwiyati. S.Pd. selaku wali kelas SD Negeri 2 Sangrahan Prambon yang telah mengizinkan kelasnya digunakan untuk penelitian.
10. Siswa kelas IV SD Negeri 2 Sangrahan Prambon yang telah berpartisipasi dalam pengambilan data.
11. Keluarga Peneliti yang selalu mendukung

12. Teman-teman peneliti yang selalu mendukung

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 30 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters and a long horizontal stroke at the bottom.

Wulan Suci Rimadhani

NPM: 18.1.01.10.0011

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Rumusan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>D. Tujuan Pengembangan .....</b>	<b>4</b>
<b>E. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II: LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
<b>A. Media Pembelajaran .....</b>	<b>6</b>
<b>1. Pengertian Media Pembelajaran .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Jenis media .....</b>	<b>7</b>
<b>a. Media cetak .....</b>	<b>7</b>
<b>b. Media visual .....</b>	<b>8</b>
<b>c. Media audio visual .....</b>	<b>8</b>
<b>d. Media berbasis computer .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Manfaat media .....</b>	<b>8</b>
<b>B. Hakikat Permainan Monopoli .....</b>	<b>10</b>
<b>a. Pengertian Permainan Monopoli.....</b>	<b>10</b>
<b>b. Sejarah Permainan Monopoli.....</b>	<b>10</b>

c.	Manfaat Permainan Monopoli .....	11
d.	Peralatan Permainan Monopoli.....	11
<b>C.</b>	<b>Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan.....</b>	<b>12</b>
<b>1.</b>	<b>Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya.....</b>	<b>13</b>
a.	Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya.....	14
b.	Bagian Tubuh Kucing dan Fungsinya.....	15
<b>2.</b>	<b>Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.....</b>	<b>16</b>
a.	Bagian-Bagian Tumbuhan .....	16
b.	Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan .....	18
1)	Fungsi Bagian Akar Bagi Tumbuhan.....	18
2)	Fungsi Bagian Batang Bagi Tumbuhan .....	19
<b>3.</b>	<b>Kerangka berikir.....</b>	<b>21</b>
<b>BAB III :</b>	<b>METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>23</b>
<b>A.</b>	<b>Model Pengembangan.....</b>	<b>23</b>
<b>B.</b>	<b>Prosedur Pengembangan.....</b>	<b>24</b>
1.	Tahap Analisis.....	25
2.	Tahap Desain.....	25
3.	Tahap Pengembangan .....	26
4.	Tahap Implementasi .....	26
5.	Tahap Evaluasi .....	27
<b>C.</b>	<b>Lokasi dan Subyek Penelitian.....</b>	<b>28</b>
<b>D.</b>	<b>Uji Coba Produk .....</b>	<b>29</b>
1.	Desain Uji Coba .....	30
2.	Subyek Uji COba .....	30
<b>E.</b>	<b>Validasi Produk.....</b>	<b>31</b>
<b>F.</b>	<b>Instrumen Pengumpulan Data.....</b>	<b>31</b>
1.	Pengembangan Instrumen .....	32
2.	Validasi Instrumen .....	35
<b>G.</b>	<b>Teknik Analisis Data.....</b>	<b>36</b>

1. Tahapan-Tahapan Analisis Data .....	36
2. Ahli Media dan ahli Materi (isi).....	36
3. Analisis Data Hasil Respon Guru .....	37
4. Norma Pengujian.....	39
<b>BAB IV: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
<b>A. Hasil Studi Pendahuluan .....</b>	<b>41</b>
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	41
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	41
3. Desain Awal ( <i>draft</i> ) Model .....	42
<b>B. Hasil Uji Validitas .....</b>	<b>45</b>
1. Uji Kevalidan Oleh Ahli .....	46
a. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi .....	46
b. Hasil Validasi Oleh Media Pembelajaran .....	53
2. Uji Validasi Kepraktisan .....	60
a. Hasil Uji Validasi dari Angket Respon Guru.....	61
<b>C. Hasil Uji Coba Keefetifan Media.....</b>	<b>64</b>
<b>D. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>67</b>
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan .....	67
2. Spesifikasi dan Hasil Akhir Produk .....	68
3. Desain Akhir .....	68
a. Saran Ahli Materi.....	69
b. Saran Ahli Media Pembelajaran.....	71
4. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Pembelajaran Monopoli .....	74
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>76</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>76</b>
<b>B. Implikasi .....</b>	<b>76</b>
<b>C. Saran-Saran .....</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>Lampiran-Lampiran .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Kelima Tahap Dalam Model ADDIE .....	23
1.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	32
1.3 Kisi-Kisi Lembar oleh Ahli Media .....	33
1.4 Kisi-Kisi Lembar oleh Guru.....	34
1.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	35
1.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan .....	37
1.7 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan .....	38
1.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan .....	39
2.1 Desain Media Pembelajaran Monopoli Beserta Keterangannya .....	44
2.2 Data Hasil Validasi Materi 1 .....	47
2.3 Saran Perbaikan dan Komentar .....	49
2.4 Data Hasil Validasi Materi 2.....	50
2.5 Saran Perbaikan dan Komentar .....	53
2.6 Data Hasil Angket Ahli Media Pembelajaran 1 .....	54
2.7 Saran Perbaikan dan Komentar .....	56
2.8 Data Hasil Angket Ahli Media Pembelajaran 2.....	57
2.9 Saran Perbaikan dan Komentar .....	59
2.10 Rekapitulasi Presentase Kevalidan .....	60
2.11 Hasil Angket Respon Guru .....	61
2.11 Nilai Pre Test Sebelum Menggunakan Media .....	64
2.12 Nilai Post-Test Siswa Sesudah Menggunakan Media.....	65
2.13 Hasil validasi ahli materi sebelum dan sesudah di revisi.....	69
2.15 Hasil validasi ahli media sebelum dan sesudah di revisi .....	71

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1.1 Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya .....	13
1.2 Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya.....	15
1.3 Bagian Tubuh kucing dan Fungsinya.....	16
1.4 Bagian-Bagian Tumbuhan .....	17
1.5 Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan .....	18
1.6 Fungsi Akar Bagi Tumbuhan .....	19
1.7 Fungsi Batang Bagi Tumbuhan.....	17

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Teks Wawancara .....	81
2 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi/Tugas Akhir .....	83
3 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	84
4 : Lembar Cek Plagiasi .....	86
5 : Lembar Validasi Materi dan Media .....	87
6 : Lembar Perangkat Pembelajaran .....	105
7 : Lembar Angket Respon Guru .....	161
8 : Lembar Angket Respon Siswa.....	166
9 : Lembar Surat Pengantar Izin Melakukan Penelitian.....	175
10 : Lembar soal Pre-Test .....	176
11 : Lembar Soal Post-Test.....	178
12 : Lembar Surat Keterangan Sekolah .....	180
13 : Lembar Dokumentasi.....	181

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor yang penting dalam kehidupan kita, yang menjadikan manusia berilmu, berbudaya, bertaqwa serta mampu menghadapi tantangan dimasa mendatang. Dengan pendidikan tersebut juga akan melahirkan siswa-siswi yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan di tengah-tengah masyarakat. Untuk mewujudkan hal demikian tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan siswa-siswi dalam pendidikan. Salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan media dalam proses pembelajaran.

“Guru merupakan sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting” (Idzhar, 2016). Guru bukan sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Oleh Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Paradigma pendidikan modern menjadi konsep Kurikulum 2013 yang menganggap siswa sebagai pusat belajar (student centered). Kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Azizah Dwi Ardhani, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara saat peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang biasa

dipakai guru sebagai rujukan dalam mengajar adalah buku paket, modul dan LKPD. Sedangkan media pembelajaran jarang digunakan, hanya sekali ada penampilan media berupa video, Dengan kata lain pembelajaran yang berlangsung kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran adalah permainan monopoli.

Menurut hasil analisis kebutuhan siswa yang peneliti lakukan di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon terhadap 10 orang siswa, diperoleh data bahwa pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan sering kali membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan dalam mempelajarinya. siswa juga mengeluh akan sulitnya memahami pelajaran dikarenakan terbatasnya media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar dan mengenalkan secara tidak langsung kepada siswa metode belajar yaitu, belajar sambil bermain sekaligus belajar dengan berlatih kemampuan siswa dalam menjawab soal ataupun pertanyaan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Keberhasilan dalam pembelajaran IPA terpadu dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. “Monopoli juga merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa” (Sholekhah : 2015).

Pada penelitian monopoli yang terdahulu kebanyakan untuk siswa SMP dan SMA, tapi sebaliknya di tahun 2015 penelitian media monopoli kebanyakan di siswa SD kelas 4, 5, dan 6 karena banyak siswa kelas SD yang sangat suka bermain terlebih lagi pada permainan monopoli siswa menjadi bersemangat untuk bermain monopoli.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti mengadakan penelitian pengembangan media monopoli dengan judul :

## **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 Sd”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran untuk materi makhluk hidup.  
Karena saat melaksanakan pembelajaran guru memberikan media hanya media video pembelajaran dan tugas saja. Kebanyakan siswa tidak menonton video, mereka ada yang bermain sendiri, ngobrol sendiri dengan temannya jadi mereka tidak fokus sama video yang diputar guru pengajar. Jadi mereka merasa bosan saat menonton video.
2. Sudah pernah di kembangkan oleh peneliti lain.  
Peneliti-peneliti sebelumnya merupakan penelitian dari mahasiswa UNESA yang praktek mengajar di SMA kelas X dengan mata pelajaran biologi, mereka menggunakan media tersebut pada tahun 2012. Di tahun 2014-2018 media pembelajaran monopoli digunakan untuk siswa SMP Kelas VIII dan pada penelitian di tahun 2019-2021 media pembelajaran monopoli diaplikasikan di sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6.
3. Kurangnya antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang membosankan dan bahkan tidak menggunakan media. Kebanyakan siswa bosan dengan media pembelajaran yang hanya itu-itu saja seperti media gambar, video, dan media papan tempel yang membuat siswa bosan. ada sekolah dasar yang tidak menggunakan media melainkan sekolah hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja yang menjadikan siswa merasa sangat bosan dan jenuh.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monopoli pada Materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk ?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan kevalidan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk
3. Untuk menghitung keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk

### **E. Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, Bab ini dimaksudkan untuk mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang

digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

BAB III Metode Pengembangan, Berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model, validasi model, instrument pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Deskripsi, Interpretasi Dan Pembahasan, berisikan tentang hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, pembahasan hasil penelitian,

BAB V Simpulan, Implikasi, Dan Saran, bab ini berisi simpulan yang dipaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian, implikasi dipaparkan meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh, dan yang terakhir yaitu saran Dipaparkan saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian media**

Menurut Bove (1997) dalam Sanaky (2013: 3) “media adalah sebuah alat bantu yang berfungsi menyampaikan pesan pada pembelajaran”. Sedangkan menurut Olson dalam Yusuf hadi Miarso, (2011: 457) dalam mendefinisikan “media sebagai teknologi untuk menyajiakn, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu disertai penstrukturan informasi”. Media Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antara pebelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa “bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan” (Hujair AH Sanaky, 2013: 3). Hal ini sejalan dengan Bove (1997) dalam Sanaky (2013: 44) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan semacam alat bantu komunikasi dalam pembelajaran”, baik itu pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran siswa media digunakan sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan. Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke siswa yang bertujuan untuk merangsang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampai pesan informasi dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan penguatan pada mata pelajaran tersebut maupun motivasi bagi pengguna/siswa.

## **2. Jenis Media**

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu sebagai berikut:

### **a. Media Cetak**

Jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal, dan majalah ilmiah dan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis. Media ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

### **b. Media Visual**

Media visual adalah media yang menyampaikan pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan sehingga gambar atau tulisan. Media proyeksi ini berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Sedangkan media visual tidak diproyeksikan berupa gambar fotografik dan media grafis.

### **c. Media Audio Visual**

Media audio visual adalah kombinasi audio visual yang biasa disebut media pandang dengar. Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penyampaian materi karena penyajian materi digantikan oleh media. Untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan berperangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

### **d. Media Berbasis Komputer**

Komputer merupakan produk yang dihasilkan perkembangan zaman modern. Pada zaman ini computer dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Komputer ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan beberapa peralatan seperti CD player, video tape, dan audio tape.

## **3. Manfaat media**

Dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran oleh Sukirman (2012) memaparkan bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera pendengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achsin, 1986)”. Hal itu yang membuat penulis merasa bahwa media visual akan lebih bermanfaat pada saat proses pembelajaran nantinya.

1) Adapun manfaat media pembelajaran manfaat media pembelajaran. Baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar :

- a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- e) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- f) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- g) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
- h) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
- i) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan.

2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran.
- c) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
- d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
- e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

## **B. Hakikat Permainan Monopoli**

### **1. Pengertian Permainan Monopoli**

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan monopoli yaitu untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan monopoli adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.

Jadi permainan monopoli yaitu permainan papan yang di dalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan didalam permainan monopoli meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan tersebut menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan.

### **2. Sejarah Permainan Monopoli**

Sebelum Monopoli sudah berada permainan-permainan yang serupa diantaranya adalah The Landlord's Game yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Maggie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904.

Walaupun permainan monopoli ini dipatenkan, tidak berada prosedur yang memproduksinya secara luas hingga tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit.

Selain melewati penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya merupakan yang dikata Auction Monopoly atau kesudahan disingkat dijadikan Monopoly. Permainan ini kesudahan dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sbg penemuannya sendiri. Parker mulai menghasilkan permainan ini secara lapang pada tanggal 5 November 1935.

### **3. Manfaat Permainan Monopoli**

Manfaat dari permainan monopoli ini mampu mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa, bukan hanya di berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, akan tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang akan didapat. Hal ini dapat dilihat sebab pada saat bermain monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu cara melangkah saat sudah dilempakan, akan tetapi memperhitungkan jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan.

### **4. Peralatan Permainan Monopoli**

Secara umum untuk memainkan permainan monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan seperti bidak-bidak untuk mewakili pemain, dan 2 buah dadu yang berisi enam angka, kartu hak-hak milik untuk setiap properti, papan permainan dengan petak-petak yaitu ; (22 tempat yang dibagi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing warna memiliki dua atau tiga tempat, 4 stasiun, 2 perusahaan yaitu perusahaan air dan perusahaan listrik dan peta-petak dana umum dan kesempatan untuk memberikan perintah kepada pemain agar pemain mengambil kartu dan menjalankan perintah yang ada di dalam kartu dana umum atau kesempatan ). Uang-uangan monopoli, 32 rumah dan 12 hotel yang terbuat dari kayu atau plastik yang biasanya rumah berwarna hijau dan hotel berwarna merah, kartu-kartu dana umum dan kesempatan.

### C. Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris "*Science*". Kata-kata *Science* sendiri berasal dari bahasa lain "*scientia*" yang berarti saya tahu. Namun, dalam perkembangannya *science* juga sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam. Shawmi Ayu Nur (2016: 130) mengemukakan "Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian atau pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum-hukum alam yang terjadi, yang dibuktikan melalui metode ilmiah".

Usman Samatowa (2011: 3-4) "Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk ke dalam kurikulum di sekolah khususnya di Sekolah dasar". Usman Samatowa "mengemukakan perlunya pembelajaran IPA diajarkan pada Sekolah Dasar memiliki berbagai alasan", berikut alasannya :

- a. Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, maksudnya adalah IPA merupakan dasar teknologi, IPA juga sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan, karena Insinyur dan Dokter yang baik memerlukan dasar yang baik mengenai berbagai gejala alam,
- b. bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis,
- c. bila IPA diajarkan melalui percobaan- percobaan yang dilakukan anak sendiri maka IPA bukan mata pelajaran yang bersifat halaman saja untuk anak,
- d. Mata Pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan, yaitu memiliki potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhannya.

Dalam pembelajaran IPA khususnya untuk anak-anak SD setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolahnya perlu diberikan. ia haruslah memahami dan mengerti

kegunaannya apa saja yang dapat diperoleh anak dari belajar pembelajaran IPA.

Sebagaimana pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yaitu menekankan siswa untuk belajar mempelajari tentang fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan di sekitar. Seperti halnya manusia makhluk hidup lain seperti hewan dan tumbuhan pun juga mempunyai fungsi sendiri pada bagian-bagian tubuh.

Pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang dibahas oleh penulis yaitu bagian tubuh hewan dan fungsinya, dan juga bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

### 1. Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Hewan memiliki bagian-bagian tubuh yang memiliki fungsi masing-masing. Bagian-bagian tubuh hewan antara lain kepala sayap, mata, kaki, paruh, dan sebagainya. Beberapa jenis hewan sebagian memiliki bagian tubuh yang sama. Namun ada juga beberapa hewan yang memiliki bagian tubuh berbeda dengan hewan yang lainnya. Misalnya pada kucing dan burung perbedaan terdapat pada alat untuk bergerak. Kucing bergerak menggunakan kaki sedangkan burung bergerak (terbang menggunakan sayap).



Gambar 1.1

Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Secara umum bagian-bagian tubuh hewan terdiri dari kepala, tubuh, dan kaki. Bagian-bagian tubuh tersebut merupakan bagian tubuh luar dari hewan. Setiap jenis hewan memiliki bentuk tubuh yang disesuaikan dengan tempat hidupnya dan cara mendapatkan makanannya. Penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya disebut adaptasi. Penyesuaian bentuk tubuh hewan terhadap lingkungannya disebut adaptasi morfologi.

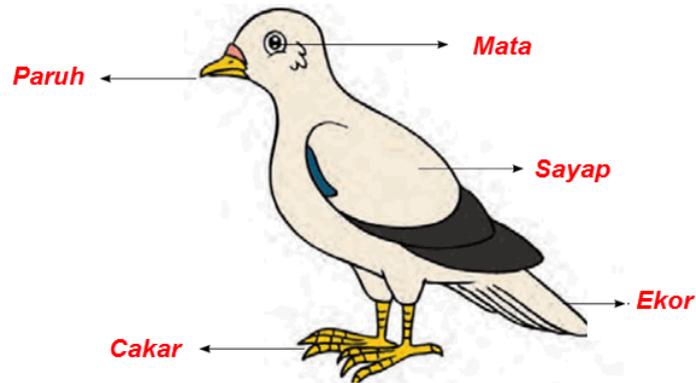
Hewan yang sengaja dipelihara untuk diambil manfaatnya dinamakan hewan ternak. Contoh hewan ternak antara lain kambing, sapi, kelinci, dan masih banyak contoh yang lainnya. Sedangkan hewan yang hidup bebas di alam dinamakan hewan liar. Contoh hewan liar antara lain singa, gajah, serigala dan lain-lain. Hewan yang dipelihara manusia untuk kesenangan atau hobi dinamakan hewan peliharaan. Contoh hewan peliharaan antara lain berbagai jenis burung dan iguana.

#### **a. Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya**

Salah satu contoh hewan peliharaan yang sering kita temukan di rumah adalah burung. Burung dipelihara karena suaranya yang merdu. Suara burung bermacam-macam sesuai dengan jenis burung tersebut. Burung memiliki bagian tubuh antara lain sebagai berikut.

1. Paruh, paruh burung berfungsi untuk mengambil makanan. Paruh burung sesuai dengan jenis makanannya.
2. Sayap, sayap burung berfungsi untuk bergerak (terbang). Burung terbang dengan cara mengepakkan sayapnya.
3. Ekor, ekor burung berfungsi menjaga keseimbangan burung saat terbang.
4. Cakar, cakar burung berfungsi untuk mencengkeram mangsanya (burung elang) dan untuk bertengger di dahan pohon (burung pipit).
5. Mata, mata burung berfungsi untuk melihat benda-benda di sekitarnya.

6. Bulu, bulu burung berfungsi untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya. Bulu melindungi burung dari hawa dingin dan hujan.



**Gambar 1.2**  
**Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya**

**b. Bagian Tubuh Kucing dan Fungsinya**

Kucing dipelihara karena gerak-geriknya yang lucu, selain itu kucing dipelihara untuk menjaga rumah dari gangguan hewan tikus yang sering mengambil makanan yang kita simpan. Kucing berkembang biak dengan cara beranak. Jenis-jenis kucing antara lain kucing anggora, kucing siam, dan kucing hutan. Bagian-bagian tubuh kucing antara lain sebagai berikut :

- a. Mata, mata kucing berfungsi untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya. Mata kucing dapat menyala di tempat yang gelap
- b. Hidung, hidung kucing berfungsi sebagai indera penciuman.
- c. Mulut, mulut pada kucing berfungsi untuk memasukan makanan ke dalam tubuh.
- d. Bulu, bulu kucing berfungsi menjaga tubuh agar tetap hangat.
- e. Kaki, kaki kucing berguna untuk bergerak (berjalan) pada ujung kaki kucing terdapat cakar yang berguna untuk menangkap mangsa.
- f. Ekor, ekor kucing berguna untuk keseimbangan saat bergerak



**Gambar 1.3**

**Bagian Tubuh kucing dan Fungsinya**

**2. Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya**

**1. Bagian-bagian Tumbuhan**

Seperti halnya manusia, tumbuhan juga mempunyai bagian-bagian yang fungsinya berbeda-beda. Setiap bagian tumbuhan menjalankan perannya masing-masing. Agar tumbuhan dapat bertahan hidup, setiap bagian tubuh tumbuhan harus saling mendukung dan berfungsi dengan baik. Seperti dalam suatu keluarga, setiap anggota keluarga mempunyai tugas masing-masing yang harus dikerjakan agar kehidupannya harmonis.

Beberapa tumbuhan daunnya berukuran kecil, dan ada yang berukuran besar. Bentuk daun juga beragam, ada yang berbentuk bulat, ada yang berbentuk seperti telapak tangan kita yang disebut menjari dan ada yang panjang. Jenis tumbuhan juga beragam. Ada pohon, semak, tumbuhan berbatang basah, tumbuhan berbatang menjalar dan jenis rumput-rumputan.

Pohon merupakan tumbuhan yang memiliki batang keras dan berkayu. Tumbuhan tersebut biasanya tinggi. Semak memiliki batang keras dan berkayu tetapi berukuran lebih pendek daripada pohon. Tumbuhan berbatang basah merupakan tumbuhan yang berbatang

lunak dan berair. Tumbuhan jenis rumput adalah tumbuhan yang batangnya beruas-ruas dan berongga.

Contoh tanaman yang termasuk pohon, semak, tanaman yang berbatang basah, lunak, dan tanaman rumput-rumputan. Ada juga tumbuhan yang berukuran sangat kecil seperti ganggang, ada pula yang berukuran sangat kecil sekali sehingga diperlukan kaca pembesar untuk melihatnya.

Tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi tumbuhan berbunga dan tumbuhan tidak berbunga. Kebanyakan tumbuhan seperti pohon, semak, tanaman merambat, dan rumput-rumputan termasuk tumbuhan berbunga. Contoh tumbuhan berbunga yang menghasilkan buah antara lain pohon mangga, nangka, jambu, rambutan, kesemek, belimbing, dan kelapa. Beberapa pohon menghasilkan bunga yang kecil dan tampilan tidak menarik. Bunga mawar, bunga sepatu, bunga soka dan lainnya merupakan tumbuhan berbunga. Tanaman tersebut dinamakan tanaman hias. Banyak tumbuhan berbunga tidak menghasilkan buah. Tumbuhan berbunga pada umumnya memiliki bagian-bagian: akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Setiap bagian tumbuhan memiliki fungsi yang berbeda. Lihat gambar di bawah ini.



**Gambar 1.4**  
**Bagian-Bagian Tumbuhan**

## 2. Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan



**Gambar 1.5**

### **Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan**

#### **a. Fungsi Akar Bagi Tumbuhan**

Akar adalah bagian tubuh tumbuhan yang biasanya tertanam di dalam tanah. walaupun pada beberapa tumbuhan tertentu, ada akar yang menjulang di atas tanah, misalnya pada tanaman anggrek. Akar berfungsi untuk:

- Memperkuat berdirinya batang tumbuhan.
- Menyerap air dan mineral dari dalam tanah.
- Untuk menyimpan cadangan makanan pada tumbuhan umbi-umbian. Misalnya singkong, ubi, talas, kentang, wortel dan sejenisnya. Akar seperti ini akan menjadi besar dan menggelembung sebagai tempat menyimpan makanan. Pada akarnya tersimpan makanan yang biasa kita konsumsi.

Berdasarkan bentuknya, akar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu akar tunggang dan akar serabut.

### 1. Akar Tunggang

Akar tunggang biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil (biji berkeping dua). Pada tumbuhan berakar tunggang memiliki akar pokok yaitu satu akar yang tumbuh dari batang masuk sampai ke dalam tanah sehingga kuat dan tidak mudah roboh. Akar pokok akan bercabang-cabang menjadi bagian akar yang kecil. Misalnya, mangga, jambu, jeruk, rambutan, mahoni dan kacang-kacangan. wortel, kentang, ubi-ubian, melinjo, dan masih banyak lagi lainnya.



**Gambar 1.6**  
**Fungsi Akar Bagi Tumbuhan**

### 2. Akar Serabut

Akar serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis monokotil (biji berkeping tunggal). Dalam satu pohon, akar serabut jumlahnya banyak dan masing-masing akar besarnya hampir sama. Misalnya, padi, jagung, pisang, kunyit, jahe, dan kelapa.

## **b. Fungsi Batang Bagi Tumbuhan**

Berdasarkan struktur batangnya, tumbuhan ada yang memiliki batang yang lunak seperti pohon kacang, jagung, bayam. Ada juga tumbuhan yang berkayu. Misalnya pohon jambu, manga, dan pinus. Batang memiliki fungsi yang sangat penting terhadap kelangsungan hidup tumbuhan, sebab batang merupakan tempat tumpuan bagi bagian tumbuhan yang lainnya.



**Gambar 1.7**

### **Fungsi Batang Bagi Tumbuhan**

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk:

- a) Batang sebagai penopang tubuh tumbuhan agar tumbuhan tersebut tetap berdiri tegak. Batang juga tempat untuk bersandarnya daun, bunga, dan biji tumbuhan.
- b) Mengangkut air dan mineral dari akar menuju daun. Selain itu, batang berperan penting dalam proses pengangkutan zat-zat makanan dari daun ke seluruh bagian tumbuhan. Perhatikan gambar pohon di atas, bagaimana daun melekat pada batang.

- c) Sebagai tempat menyimpan makanan cadangan pada tumbuhan tertentu. Misalnya, batang pada tumbuhan tebu dan sagu.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Pada latar belakang telah dijelaskan bahwa permasalahan umum yang terjadi saat ini adalah ketersediaan media pembelajaran yang terbatas khususnya materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dari masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang menghibur pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan sebagai penunjang pembelajaran yang lebih variatif. Bagan kerangka berpikir disajikan pada gambar 1.8 berikut:

### Permasalahan

1. Kurangnya media pembelajaran untuk materi makhluk hidup
2. Kurangnya antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang membosankan dan bahkan tidak menggunakan media.
3. Penggunaan media pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang terbatas
4. Guru sedikit memberikan apresiasi ke siswa sehingga siswa malu maju ke depan

### Kajian Teori

1. Guru merupakan sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting (Idzhar, 2016). Guru bukan sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.
2. Monopoli juga merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh

### Kajian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ajeng Sulistyoningrum, 2015 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Aplikasi Dengan Model TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran lebih menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli. Hasil rata-rata validasi media 98 % dan materi 96,5 % . Terbukti

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD

### Produk

#### Pengembangan Media Monopoli

- |             |  |
|-------------|--|
| Kevalidan   | = Lembar Angket Ahli Materi Dan Lembar Angket Media Pembelajaran |
| Kepraktisan | = Lembar Angket Respon Guru                                      |
| Keefektifan | = Soal Pre-Test dan Soal Post-Test                               |

### BAB III

#### METODE PENGEMBANGAN

##### A. Model Pengembangan

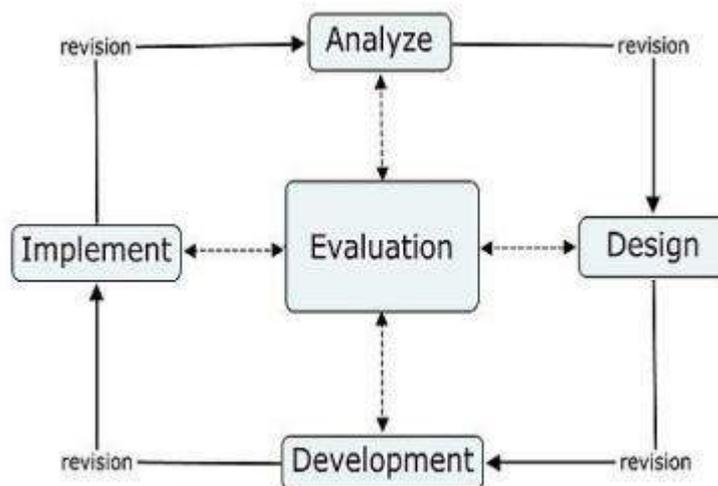
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedur yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah- langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah-langkah awal hingga langkah akhir Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan. Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2015 : 38) “ADDIE merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*”. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis.

**Tabel 1.1 Kelima Tahap Dalam Model ADDIE**

No	Tahapan Pengembangan	Aktivitas
1	Analisis	a. Pemikiran tentang produk (model, metode, media dan bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. b. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan peserta didik pemahaman, tujuan, belajar, proses pembelajaran strategi dalam belajar.
2	Design	a. Merancang konsep baru pada pengembangan media. b. Merancang media pengembangan baru untuk menerapkan proses pembelajaran dengan masing-masing petunjuk secara rinci.
3	Development	Mengembangkan perangkat baru yang menarik sesuai dengan model
4	Implementation	a. Proses pengembangan yang diterapkan sesuai

		<p>dengan model pengembangan.</p> <p>b. Menerapkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk pemahaman materi.</p>
5	Evaluation	<p>a. Mengukur pencapaian pengembangan produk.</p> <p>b. Ketercapaian media pengembangan yang diterapkan pada peserta didik.</p> <p>c. Mencari Informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil belajar dengan baik.</p>

Komponen-komponen yang ada pada pendekatan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.9 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sugiyono, 2015: 39)

## B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah prosedur dari ADDIE ini memiliki arti dari tiap tahap yang dilaksanakan.

## **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan suatu proses analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analyze*). Output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini setelah dilakukan analisis ditemukan permasalahan di SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk dimana penggunaan media dalam proses pembelajaran masih berfokus pada penggunaan buku serta fokus pada metode ceramah saja. Pada tahap ini diketahui bahwa siswa membutuhkan media visual tiga dimensi yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari kurang antusiasnya siswa pada saat proses pembelajaran. Banyak dari siswa yang lebih asik main sendiri karena kurang menariknya proses pembelajaran

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti telah menentukan produk seperti apa yang akan digunakan pada penelitian ini sehingga dapat dimulai tahap untuk perancangan dari produk tersebut. Produk dalam penelitian ini adalah Monopoli yang bertujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan yakni materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan pada mata pelajaran Tematik kelas IV. Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan desain media Monopoli yang diinginkan oleh peneliti.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk media Monopoli yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi Makhluh hidup pada mata pelajaran Tematik kelas IV. Media monopoli memiliki bentuk fisik seperti papan catur yang ditemplei dengan kertas print out yang sudah di desain di Adobe Ilustrator yang menggunakan kertas poster dan juga bisa ditekuk dan disimpan untuk bisa dimainkan lagi. Setiap pitak terdiri dari gambar hewan dan tumbuhan dan juga pitak untuk start, dana umum, kesempatan dan bank soal di setiap gambar hewan dan tumbuhan. Tidak hanya itu media monopoli ini

terbuat dari tripleks ditemplei dengan kertas print out dan gambar karakter hewan, supaya siswa bisa tertarik dengan media yang dibuat. Hal ini bertujuan agar fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang disebutkan oleh guru bisa lebih dipahami oleh siswa karena siswa disuruh berpikir oleh guru melalui media ini. Untuk ukuran dari media monopoli adalah  $\pm 29,7 \times 42$  cm.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk belajar mengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Tahap ini merupakan proses mewujudkan hasil rancangan dari media atau produk menjadi kenyataan. Pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan atau yang dapat mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dengan matang baik itu bahan alat dan aplikasi tambahan dalam proses pembuatan produk harus di siapkan untuk menjadikan visual nyata dari produk tersebut. Sebelum diimplementasikan pada Pembelajaran perlu adanya proses uji coba produk.

### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi meliputi uji coba produk yang dilaksanakan untuk mengumpulkan data sebagai acuan dalam menetapkan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan uji coba sebelumnya. Peneliti menggunakan produk yang telah valid untuk menguji kepraktisan produk yang dibuat. Pada tahap ini, pengukuran yang dilakukan adalah kepraktisan produk.kembali. Dan akan di validasikan pada ahli materi yang akan dievaluasi dan direvisi kembali untuk membuat produk siap digunakan pada proses pembelajaran dan sesuai dengan yang diinginkan peneliti.

Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

## **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi/materi, media, desain pembelajaran yang dikembangkan serta evaluasi terhadap kepraktisan dan keberhasilan media yang dikembangkan. Pada tahap revisi ini juga dilakukan pengukuran tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui revisi apa yang dibutuhkan untuk memaksimalkan produk tersebut dalam menunjang proses pembelajaran.

Validasi adalah suatu proses uji coba dan merevisi paket pengajaran yang telah dikembangkan (Abdul Gafur, 1986: 121). Dalam penelitian ini validasi merupakan proses evaluasi yang dilakukan di tahap pengembangan dan implementasi. Proses evaluasi tersebut meliputi:

### **1) Evaluasi Internal (Evaluasi Formatif)**

Evaluasi Internal dilakukan dalam bentuk validasi materi dan media pembelajaran tematik serta uji coba produk untuk mengetahui penilaian dari guru IPA dan peserta didik.

#### **a) Validasi Materi**

Validasi dilakukan dengan menunjuk ahli materi sebagai validator. validator ahli materi IPA dalam penelitian ini adalah dosen yang menguasai di bidang materi IPA. Komponen yang dievaluasi oleh ahli materi IPA adalah komponen kualitas pembelajaran (*appropriateness*) dan komponen kualitas materi (*accuracy, currency, and clarity*).

### **b) Validasi Media Pembelajaran**

Validasi dilakukan dengan menunjuk ahli media sebagai validator yaitu dalam penelitian ini adalah dosen yang mampu mengoperasikan komputer terutama paham internet dan yang ahli di bidang media dan materi. Komponen yang dievaluasi oleh ahli media adalah komponen kualitas teknis berupa tampilan, bahasa, isi dan interaktivitas.

### **c) Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui penilaian dari peserta didik. Uji coba produk dalam penelitian ini adalah uji coba klasikal. Uji coba klasikal dilakukan terhadap perwakilan kelompok jumlah kelompok ada 5 dan perwakilan kelompok dari kelima kelompok tersebut main secara bergantian, kemudian di kumpulkan menjadi satu siapa yang banyak menjawab atau membeli tanah dia yang menang.

## **2) Evaluasi Eksternal (Evaluasi Sumatif)**

Evaluasi eksternal (evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Hal ini berarti untuk mengetahui efektivitas media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini digunakan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

## **C. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih penulis adalah SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk karena pada saat melakukan observasi dirasa kelas 4 kurang adanya minat belajar yang dipengaruhi oleh tidak adanya media membuat pembelajaran menjadi sedikit membosankan.

Berikut adalah profil singkat dari SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk.

- a. Nama Sekolah : SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk
- b. No. Statistik Sekolah (NSS) : -
- c. No. NPSN : 20538177
- d. No. Akreditasi : B
- e. Alamat Sekolah : JL. Hasanudin, Ds. Sanggrahan, Kec. Prambon, Kab. Nganjuk
- f. No. Telp. : 0358791134
- g. Alamat Email : sdnsanggrahandua@yahoo.com
- h. Kabupaten/Kota : Kabupaten Nganjuk
- i. Propinsi : Jawa Timur
- j. Kode Pos : 64484
- k. Status Sekolah : Negeri
- l. Tahun berdiri : 1981
- m. Berdiri di atas lahan tanah seluas : -

## **2. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian yang digunakan peneliti merupakan siswa kelas IV yang berada di SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk.

## **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengumpulkan data sebagai acuan dalam menetapkan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan uji coba sebelumnya. Peneliti menggunakan produk yang telah valid untuk menguji kepraktisan produk yang dibuat. Pada tahap ini, pengukuran yang dilakukan adalah kepraktisan produk. Kepraktisan produk diukur dengan terlaksananya pembelajaran. Terlaksananya pembelajaran diukur dengan

lembar observasi. Penelitian ini juga melakukan wawancara terstruktur untuk mengetahui respon/ tanggapan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk melihat kendala dan kesulitan selama menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang menjadi dasar dari kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan media ini, yang nantinya akan digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Uji coba ini dapat dilakukan dengan penggunaan media untuk kelas IV yang dilakukan dengan satu tahap, yaitu perwakilan kelompok memainkan permainan monopoli secara bergantian, setiap kelompok ada 5 orang dan data yang didapatkan dari uji coba ini berupa informasi kepraktisan dan keefektifan dari media ini. Berikut adalah tahap desain uji coba media monopoli meliputi.

- a. Memberikan media monopoli kepada siswa yang nantinya siswa diminta untuk bermain monopoli tersebut berdasarkan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang sudah dijelaskan oleh guru.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru terkait materi dan penggunaan media monopoli.
- c. Siswa diberi angket oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai penggunaan model media monopoli dalam proses pembelajaran.

### **2. Subyek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon Nganjuk yang berjumlah 10 siswa.

## **E. Validasi Produk**

Pada tahap ini digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada pembelajaran di sekolah. Pada validasi produk media monopoli meliputi media pengembangan dan isi materi. Adapun syarat pemilihan validator sebagai berikut.

### **1. Validasi Ahli media pembelajaran**

Yang akan di uji oleh ahli media pembelajaran untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat, dengan kriteria dari validator sebagai berikut.

- Dosen PGSD yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2.
- Mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

### **2. Validasi Ahli Materi/Isi**

Yang akan di uji oleh ahli materi/isi untuk melihat valid tidaknya materi pada media pembelajaran yang dibuat, dengan kriteria dari validator sebagai berikut.

- Dosen PGSD yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2.
- Mengampu mata perkuliahan di bidang IPA terutama materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan pada siswa Sekolah Dasar.

### **3. Ahli pembelajaran/Guru kelas**

Untuk menguji kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang sudah dibuat, dengan kriteria dari validator sebagai berikut.

- Guru sekolah dasar yang memiliki jenjang pendidikan minal S1
- Mengajar pada kelas IV Sekolah Dasar
- Memiliki pengalaman minimal 5 tahun mengajar

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang valid.

### **1. Pengembangan Instrumen**

Pengembangan instrumen membahas mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang terkait pengembangan media pembelajaran. Data yang dihasilkan akan lebih akurat apabila instrumen yang digunakan juga valid. Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli antara lain lembar validasi dan angket.

#### **a. Angket Validasi Ahli Materi/isi**

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.2.

**Tabel 1.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi IPA**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah butir soal
1	Pembelajaran	1, 2
2	Materi	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
3	Bahasa	15, 16, 17, 18, 19, 20

### b. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 1.3.

**Tabel 1.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir soal
1	Ukuran Papan Monopoli	1, 2
2	Ukuran Kartu Dan Uang Uangan	3, 4, 5, 6, 7, 8
3	Ukuran bidak dan dadu	9, 10
4	Desain Papan Monopoli	11, 12
5	Bahasa Papan Monopoli	13, 14, 15
6	Materi papan monopoli	16, 17, 18, 19 , 20
Jumlah		20

### c. Angket Respon Guru

Respon guru merupakan instrumen yang digunakan pada penelitian ini, sebelum peneliti melakukan penelitian. Lembar respon guru akandivalidasi terlebih dahulu oleh validator instrumen, agar

instrumen yang digunakan valid sehingga dapat dilakukan penelitian pada tabel 1.4.

**Tabel 1.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Guru**

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Jumlah Butir Soal
1	Tampilan	Kualitas tampilan	1
2	Isi	Kesesuaian materi dengan indikator	1
		Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI/KD	1
		Keakuratan Materi	1
		Teknik Penyajian materi	1
		Kesesuaian evaluasi	1
		3	Bahasa
4	Interaktivitas	Kualitas Interaksi	1
Jumlah			10

**d. Angket Respon Siswa**

Angket respon siswa sebelum digunakan terlebih dahulu di validasi oleh validator instrument. Data yang diperoleh diperlukan untuk mengetahui apakah produk hasil penelitian dapat diterapkan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Keseluruhan

instrumen sebelum digunakan divalidasi oleh validator ahli media dan materi sebanyak dua orang.

Data evaluasi yang baik sesuai dengan kenyataan disebut data praktis. Agar dapat diperoleh data yang praktis, instrumen atau alat untuk mengevaluasinya harus praktis. Berikut tabel lembar kisi-kisi respon siswa.

**Tabel 1.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	No soal
1	Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Materi	7, 8, 9, 10, 11, 12
3	Bahasa	13, 14, 15
4	Tampilan	16, 17, 18, 19, 20

**e. Tes**

Pada pokok fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, untuk mengukur kemampuan awal siswa diberikan tes awal berupa pre-test kepada siswa sebanyak 10 soal dan untuk kemampuan akhir siswa di berikan tes akhir berupa post-test kepada siswa sebanyak 10 soal. Dari hasil pekerjaan siswa pada pre-test dan post-test yang sudah disiapkan oleh peneliti setelah dikoreksi maka didapatkan hasil yang kurang memuaskan.

**2. Validasi Instrumen**

Validasi instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Aspek yang dinilai dalam pada media monopoli meliputi, kualitas monopoli yang ditampilkan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kualitas penggunaan bahasa, dan penyajian media pembelajaran

monopoli. Aspek yang dinilai pada media pembelajaran adalah, ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai, keruntutan materi, dan kejelasan materi.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Tahapan-Tahapan Analisis Data**

Pada penelitian ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada analisis kualitatif berupa komentar serta saran untuk perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa). Kemudian menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015 : 78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

#### **a. Ahli Media dan ahli Materi (isi)**

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut akan dijumlahkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{N1 + N2}{2} = \dots$$

Keterangan :

NA= Nilai Angka

N1= Nilai 1

N2 = Nilai 2

Yang selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria persentase sebagai berikut.

**Tabel 1.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori validitas</b>	<b>Keterangan</b>
<b>25% - 40%</b>	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
<b>41% - 55%</b>	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
<b>56% - 70%</b>	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
<b>71% - 85%</b>	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
<b>86% - 100%</b>	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Akbar (2015: 78)

Dapat dikatakan valid jika kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan mencapai kategori minimal valid.

## **b. Analisis Data Hasil Respon Guru**

### **1. Uji kepraktisan**

$$\text{Kepraktisan pengguna}(K - pg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 1.7 **Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori kepraktisan</b>	<b>Keterangan</b>
25% - 40%	Tidak praktis dan mudah digunakan	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang praktis dan mudah digunakan	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup praktis dan mudah digunakan	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Praktis dan mudah digunakan	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat praktis dan mudah digunakan	Sangat baik digunakan

Akbar (2015:78)

Dapat dikatakan praktis dan mudah digunakan jika kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk pengembangan mencapai kategori minimal praktis dan mudah digunakan.

## 2. Uji efektivitas

$$\text{Efektivitas pengguna}(E - pg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria persentase sebagai berikut.

Tabel 1.8 **Kualifikasi Penilaian Tingkat Keefektifan Produk Pengembangan**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori kepraktisan</b>	<b>Keterangan</b>
25% - 40%	Tidak efektif	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang efektif	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup efektif	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Efektif	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat efektif	Sangat baik digunakan

Akbar (2015: 78)

Dapat dikatakan efektif jika kualifikasi penilaian tingkat keefektifan produk pengembangan mencapai kategori minimal efektif.

## 2. Norma Pengujian

- a. Media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 71% - 85%. Kriteria ini

menunjukkan peringkat baik sehingga media pembelajaran permainan monopoli untuk materi fungsi bagian hewan dan tumbuhan dapat digunakan dan tidak perlu di revisi.

- b. Media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan praktis apabila memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 71 % - 85 %. Kriteria ini menunjukkan peringkat baik sehingga media pembelajaran permainan monopoli untuk materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan dapat digunakan dan tidak perlu di revisi.
- c. Media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 71 % - 85 %. Kriteria ini menunjukkan peringkat baik sehingga media pembelajaran permainan monopoli untuk materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan dapat digunakan dan tidak perlu di revisi.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

##### **1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan**

Berdasarkan hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 2 Sanggrah Prambon diketahui bahwa permasalahan yang sering dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu: pertama, kurangnya penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon, penggunaan media pembelajaran masih belum sesuai dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang terbatas. Kedua, pada aspek proses pembelajaran yang berpusat pada siswa-siswi belajar aktif hanya sebatas bertanya dan menjawab kemudian siswa masih banyak yang nilainya dibawah KKM. Ketiga, pada aspek respon guru terhadap siswa, guru hanya sedikit memberikan apresiasi ke siswa sehingga siswa malu maju ke depan.

Dari permasalahan-permasalahan tadi dapat kita simpulkan yaitu, permasalahan pertama pada aspek kurangnya penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon, penggunaan media pembelajaran masih belum sesuai dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang terbatas, pada aspek proses pembelajaran yang berpusat pada siswa-siswi belajar aktif hanya sebatas bertanya dan menjawab kemudian siswa masih banyak yang nilainya dibawah KKM, yaitu 80 %

##### **2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan**

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran monopoli. Dengan media pembelajaran

monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan mampu menangkap serta memahami materi dengan mudah dan siswa difokuskan agar kemampuan individu siswa, sebab hakikatnya siswa dapat bekerja dan bertanggung jawab dengan dirinya sendiri, standar kompetensi media digunakan sebagai kontrol hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa, dan tugas yang diberikan kepada siswa digunakan untuk memotivasi dan mengasah kemampuan siswa. Dari permasalahan tersebut diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Pengembangan yang sesuai dengan permasalahan di atas yaitu pengembangan media pembelajaran monopoli.

### **3. Desain Awal (*draft*) Model**

Berdasarkan hasil studi lapangan, mengembangkan media pembelajaran monopoli. Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai Salah satu cara atau alat bantu yang di gunakan dalam proses belajar mengajar. Desain media pembelajaran monopoli ini menampilkan aturan main monopoli, petak tanah, petak mulai, petak penjara hanya lewat, petak bebas parkir, petak kesempatan, petak dana umum, petak masuk penjara, dadu, kartu soal, bidak, kartu hak milik dan uang-uangan. Dengan demikian monopoli harus menggambarkan permainan yang akan dicapai oleh siswa dan ditunjukkan dengan menggunakan bahasa yang menarik dan dilengkapi gambar-gambar alat tubuh hewan dan tumbuhan yang jelas agar siswa mampu memahami akan materi tersebut. Di dalam monopoli ini juga dilengkapi background hewan dan tumbuhan, ada juga tempat kartu dana dan tempat kartu

kesempatan, dan juga ada bahan ajar yang berisi materi IPA yaitu “Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan”

Pada tahap desain awal peneliti akan melakukan perancangan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran yang memiliki beberapa tahapan, yaitu :

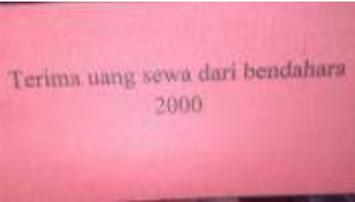
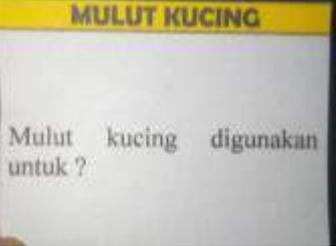
**a. Bahan -Bahan Pembentuk Media**

Desain awal media pembelajaran monopoli ini. Bahan–bahanya yaitu 1) Papan catur yang sudah tidak terpakai lagi 2) kertas poster A3 yang sudah didesain permainan monopoli 3) kertas A4 untuk kartunya 4) prin materi yang dibutuhkan 5) mika untuk laminating 6) pion catur yang sudah tidak terpakai lagi dan 7) dadu yang sudah dibeli

**b. Mendesain Media**

Kertas poster diguting dengan ukuran 29,7 cm × 42 cm, dan ditempelkan di papan catur yang sudah tidak terpakai, setelah itu print kartu kesempatan, dana umum, kartu hak milik, dan kartu soal Di kertas A4 lalu di laminating. Print juga uang-uangan untuk alat pembayaran.

**Tabel 2.1 Desain Media Pembelajaran Monopoli Beserta  
Keterangannya**

No.	Keterangan	Gambar
1.	Desain papan monopoli : papan monopoli dibuat semenarik mungkin sesuai dengan materi yang akan dikembangkan yaitu Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan.	
2.	Kartu Kesempatan : kartu dana umum dibuat semenarik mungkin seperti denda, hadiah, masuk penjara dan membayar pajak.	
3	Kartu Dana Umum : Kartu Dana Umum dibuat seperti kartu kesempatan dan semenarik mungkin.	
4	Kartu Soal : Kartu Soal di buat seperti kartu dana umum dan kesempatan tapi di dalamnya ada soal sesuai dengan materi yaitu Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan.	

5	<p>Kartu Hak Milik : Kartu Hak Milik dibuat semenarik mungkin dan kartu hak milik ini digunakan sebagai bukti kalau pemain/siswa itu sudah membeli tanah itu, dan harga sewa yang tertera di kartu untuk pemain/siswa yang mampir di tanah yang sudah dibeli pemain lain.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">KARTU KUCING</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Harga sewa tanah</td> <td>Rp 800</td> </tr> <tr> <td>1 Rumah</td> <td>Rp 1000</td> </tr> <tr> <td>2 Rumah</td> <td>Rp 1800</td> </tr> <tr> <td>3 Rumah</td> <td>Rp 2000</td> </tr> <tr> <td>4 Rumah</td> <td>Rp 2800</td> </tr> <tr> <td>1 Hotel</td> <td>Rp 10.000</td> </tr> </tbody> </table>	KARTU KUCING		Harga sewa tanah	Rp 800	1 Rumah	Rp 1000	2 Rumah	Rp 1800	3 Rumah	Rp 2000	4 Rumah	Rp 2800	1 Hotel	Rp 10.000
KARTU KUCING																
Harga sewa tanah	Rp 800															
1 Rumah	Rp 1000															
2 Rumah	Rp 1800															
3 Rumah	Rp 2000															
4 Rumah	Rp 2800															
1 Hotel	Rp 10.000															
6	<p>Bidak : Bidak dibuat dari pion catur yang sudah tidak dipakai lalu di warnai supaya siswa tahu mana bidak dia. Bidak ini di gunakan untuk alat jalan monopoli.</p>															
7	<p>Uang-uangan : uang-uangan ini diprint out dan dipotong sesuai ukurannya. Uang-uangan ini digunakan untuk alat pembayaran monopoli.</p>															
8	<p>Dadu : Dadu digunakan untuk memutar permainan</p>															

## **B. Hasil Uji Validitas**

Uji Validitas ini dipergunakan guna untuk mengetahui kevalidan media sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian. Data kevalidan diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa angket yang dilakukan kepada dua responden yaitu validator materi dan validator media.

### **1. Uji Kevalidan Oleh Ahli**

Data kevalidan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini didapat dari teknik pengambilan data yang dilakukan dengan memberikan instrumen angket validasi berupa angket penilaian produk pembelajaran kepada dua orang ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi IPA.

#### **a. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi**

Uji Validasi materi dilakukan untuk menguji materi handout. Peneliti memilih validator ahli materi yaitu Bagus Amirul Mukmin, M. Pd selaku dosen di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Yang dilakukan berturut-turut untuk mendapatkan penilaian yang sangat valid yaitu dilakukan pada tanggal 28 Juli 2022 mendapat nilai 77% yang artinya masuk dalam katagori cukup valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Validator memberikan saran yang digunakan untuk perbaikan materi yang diajukan. Pada tanggal 16 Desember 2022 mengajukan kembali materi dengan mendapatkan nilai 97 % yang artinya cukup valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Berikut Data Hasil Validasi Materi Tanggal 28 Juli 2022

**Tabel 2.2 Data Hasil Validasi Materi 1**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian indikator, tujuan, dan materi pembelajaran dengan KI/KD				✓
		2. Siswa terlibat aktif pembelajaran				✓
		3. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				✓
		4. Kemudahan memahami materi yang disajikan			✓	
2	Materi	5. Kelengkapan Materi		✓		
		6. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi			✓	
		7. Teknik Penyajian Materi			✓	
		8. Kesesuaian Evaluasi			✓	
		9. Keluasan materi			✓	
		10. Keakuratan konsep data definisi				✓

		11. Kedalaman materi			✓	
		12. Keakuratan istilah-istilah			✓	
		13. Keakuratan contoh dan kasus			✓	
		14. Mendorong rasa ingin tahu			✓	
		15. Menciptakan kemampuan bertanya		✓		
		16. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari		✓		
		17. Kejelasan penguraian materi			✓	
		18. Kejelasan media terhadap materi			✓	
3	Bahasa	19. Ketepatan struktur kalimat		✓		
		20. Keefektifan kalimat			✓	
		21. Kemampuan memotivasi peserta didik			✓	

		22. Bahasa kosa kata yang mudah dipahami			✓	
		23. Ketepatan tata bahasa				✓
		24. Ketepatan ejaan			✓	
		25. Kesesuain bahasa				✓
<b>TOTAL</b>			77			
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			100			
<b>PRESENTASE SKOR</b>			77%			
<b>KRITERIA</b>			Valid			

Rumus :

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

$$V - ah = \frac{77}{100} \times 100 = 77\%$$

Pada Tanggal 28 Juli 2022 pengajuan materi pertama ke dosen validasi mendapat nilai 77% yang artinya masuk dalam katagori valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Validator memberikan saran yang digunakan untuk perbaikan materi yang diajukan. Terdapat beberapa saran seperti berikut :

**Tabel 2.3 Saran Perbaikan dan Komentar**

No	Saran Perbaikan dan Komentar
1	Materi dalam handout di perbaiki
2	Supaya tidak miskonsepsi, diperjelas materinya
3	Ditambah materi fungsi alat tubuh ayam seperti

	di media
4	Gambar yang disajikan disesuaikan dengan fungsi alat tubuh hewan dan tumbuhan
5	Jenis tulisan huruf disesuaikan untuk siswa SD

Setelah itu saran perbaikan dan komentar dari validator di jadikan perbaikan untuk materi penelitian yang akan diajukan lagi, pada Pada tanggal 16 Desember 2022 mengajukan kembali materi dengan mendapatkan nilai 97 % yang artinya **Valid** dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Berikut Data Hasil Validasi Materi Tanggal 16 Desember 2022

**Tabel 2.4 Data Hasil Validasi Materi 2**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian indikator, tujuan, dan materi pembelajaran dengan KI/KD				✓
		2. Siswa terlibat aktif pembelajaran				✓
		3. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				✓

		4. Kemudahan memahami materi yang disajikan				✓
2	Materi	5. Kelengkapan Materi				✓
		6. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi				✓
		7. Teknik Penyajian Materi				✓
		8. Kesesuaian Evaluasi				✓
		9. Keluasan materi				✓
		10. Keakuratan konsep data definisi				✓
		11. Kedalaman materi				✓
		12. Keakuratan istilah-istilah			✓	
		13. Keakuratan contoh dan kasus			✓	
		14. Mendorong rasa ingin tahu				✓
		15. Menciptakan kemampuan bertanya				✓

		16. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari			✓	
		17. Kejelasan penguraian materi				✓
		18. Kejelasan media terhadap materi				✓
3	Bahasa	19. Ketepatan struktur kalimat				✓
		20. Keefektifan kalimat				✓
		21. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓
		22. Bahasa kosa kata yang mudah dipahami				✓
		23. Ketepatan tata bahasa				✓
		24. Ketepatan ejaan				✓
		25. Kesesuaian bahasa				✓
<b>TOTAL</b>			97			
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			100			
<b>PRESENTASE SKOR</b>			97 %			

<b>KRITERIA</b>	Sangat valid
-----------------	--------------

Rumus :

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

$$V - ah = \frac{97}{100} \times 100\% = 97\%$$

Perbaikan yang kedua ini mendapatkan nilai skor 97% yang artinya sangat valid dengan keterangan sangat baik digunakan. Validator juga meninggalkan catatan berupa saran perbaikan dan kesimpulan. Berikut beberapa saran yang diberikan validator :

**Tabel 2.5 Saran Perbaikan dan Komentar**

No	Saran Perbaikan dan Komentar
1	Materi sudah sempurna dan tidak perlu diperjelas lagi
2	Gambar sudah sesuai tidak perlu diperbaiki
3	Pada materi sudah jelas

**b. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran**

Ahli Media Pembelajaran dalam penelitian ini adalah Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.. Validasi dilakukan dua kali. Validasi pertama pada tanggal 28 Juli 2022, dan validasi kedua pada tanggal 16 Desember 2022. Validator diminta untuk mengisi lembar angket media pembelajaran dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan. Tujuan dari pengisian lembar angket validasi yaitu untuk memberikan penilaian terhadap bagian-bagian yang ada dalam media. Berikut data hasil angket validasi

media pembelajaran. Hasil validasi yang pertama pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.6 Data Hasil Angket Ahli Media Pembelajaran 1**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Ukuran Papan Monopoli	Kesesuaian ukuran pada papan monopoli	3
2		Kesesuaian ukuran petak tanah	3
3	Ukuran Kartu dan uang-uangan	Kesesuaian ukuran kartu dana umum dan kartu kesempatan	3
4		Kesesuaian ukuran kartu soal dan kartu hak milik	3
5		Ketepatan memilih Ukuran Uang-uangan monopoli yang sudah disesuaikan	4
6		Ketepatan memberi warna pada kartu dana umum dan kartu kesempatan	3
7		Ketepatan memberi warna pada kartu soal	3
8		Ketepatan memberi warna pada kartu hak milik atau kartu tanah	3
9	Ukuran bidak dan dadu	Ketepatan bidak dari pion catur yang tidak digunakan lagi monopoli	4

10		Ketepatan memilih ukuran dadu	3
11	Desain Papan Monopoli	Tata letak tanah petak papan monopoli	3
12		Gambar pada tanah petak papan monopoli	4
13		Sesuai di kamus Bahasa Indonesia	4
14		Jenis font yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan	3
15		Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD	4
16	Materi Papan Monopoli	Kesesuaian materi pada papan monopoli	4
17		Sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	4
18		Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima peserta didik kelas IV SD	3
19		Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi	4
20		Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	4
Total			69
Skor Maksimal			80
Presentase Skor			86,25 %
Kriteria			Valid

Rumus :

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$
$$V - ah = \frac{69}{80} \times 100 = 86,25\%$$

Hasil validasi pengajuan media pertama ke dosen mendapat nilai 86,25% yang artinya masuk dalam katagori sangat valid dengan keterangan sangat baik digunakan. Validator memberikan saran yang digunakan untuk perbaikan materi yang diajukan. Terdapat beberapa saran seperti berikut :

**Tabel 2.7 Saran Perbaikan dan Komentar**

No.	Saran Perbaikan dan Komentar
1	Sesuaikan ukuran kartu-kartu dan jangan terlalu kecil
2	Untuk kartu soal besarnya harus sama, dan pilih warna yang menarik
3	Kartu dana umum dan kartu kesempatan warna kurang menarik kasih warna yang menarik dan garis tepi ditebalkan
4	Dadu jangan kecil-kecil, besarnya kurang lebih 5 cm atau 7 cm
5	Untuk permainan monopoli sebaiknya di desain di aplikasi desain seperti Corel Draw, Adobe Illustration, dan yang lainnya dengan ukuran A3
6	Untuk background harus sesuai dengan tema monopoli kalau hewan dan tumbuhan background harus hewan dan tumbuhan juga.
7	Petak tanah start harus diganti dengan kata mulai

Setelah itu saran perbaikan dan komentar dari validator di jadikan perbaikan untuk media pembelajaran yang akan diajukan lagi, pada Pada tanggal 16 Desember 2022 mengajukan kembali validasi media. Berikut Data Hasil Validasi Media Pembelajaran kedua Tanggal 16 Desember 2022.

**Tabel 2.8 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran 2**

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1	Ukuran Papan Monopoli	Kesesuaian ukuran pada papan monopoli	4
2		Kesesuaian ukuran petak tanah	3
3	Ukuran Kartu dan uang-uangan	Kesesuaian ukuran kartu dana umum dan kartu kesempatan	4
4		Kesesuaian ukuran kartu soal dan kartu hak milik	3
5		Ketepatan memilih Ukuran Uang-uangan monopoli yang sudah disesuaikan	4
6		Ketepatan memberi warna pada kartu dana umum dan kartu kesempatan	3
7		Ketepatan memberi warna pada kartu soal	4

8		Ketepatan memberi warna pada kartu hak milik atau kartu tanah	3
9	Ukuran bidak dan dadu	Ketepatan bidak dari pion catur yang tidak digunakan lagi monopoli	4
10		Ketepatan memilih ukuran dadu	4
11	Desain Papan Monopoli	Tata letak tanah petak papan monopoli	3
12		Gambar pada tanah petak papan monopoli	3
13		Sesuai di kamus Bahasa Indonesia	4
14		Jenis font yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan	3
15		Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD	4
16	Materi Papan Monopoli	Kesesuaian materi pada papan monopoli	4
17		Sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	4
18		Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima peserta didik kelas IV SD	3
19		Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi	4

20	Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	3
Total		71
Skor Maksimal		80
Presentase Skor		88,75 %
Kriteria		Sangat Valid

Rumus :

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

$$V - ah = \frac{71}{80} \times 100 = 88,75\%$$

Perbaikan yang kedua ini mendapatkan nilai skor 88,75% yang artinya **Sangat Valid** dengan keterangan Sangat baik digunakan. Validator juga meninggalkan catatan berupa saran perbaikan dan kesimpulan. Berikut beberpa saran yang diberikan validator :

**Tabel 2.9 Saran Perbaikan Dan Komentar**

No.	Saran Perbaikan dan Komentar
1	Pada bagian gambar petak tanah sudah bagus sudah sesuai dengan materi dan tidak usah lagi di perbaiki
2	Sedikit disayangkan saat kamu memotong kurang bagus, ada bagian yang kepotong
3	Pada bagian kartu-kartu juga sudah bagus ukurannya juga sama dan warnanya juga menarik perhatian siswa

4	Pemilihan kertas pada bagian papan monopoli juga bagus pakai kertas poster tapi kalau mau lebih bagus di kasih laminating supaya nanti saat dimainkan aman
---	--

Setelah itu di perbaiki sesuai dengan saran validator materi dan media, hasil validasi materi dan media kemudian di rekap seperti pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.10 Rekapitulasi Presentase Kevalidan**

	<b>Validasi Materi</b>	<b>Validasi Media</b>
<b>Presentase</b>	97 %	88,75%
<b>Katagori Vlidityas</b>	Sangat Valid	Sangat Valid

Dari data tabel 2.9 diperoleh skor rata -rata kevalidan sebagai berikut :

$$NA = \frac{N1 + N2}{2} = \dots$$

$$NA = \frac{97+88,75}{2} = 92,87\% \%$$

## 2. Uji Validasi Kepraktisan

Uji kepraktisan ini dipergunakan untuk menguji media, apakah media pembelajaran monopoli ini sudah termasuk praktis/layak atau belum digunakan. Dalam menguji kepraktisan maka peneliti memerlukan angket yang ditunjukkan kepada guru dan siswa kelas IV di SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon

**a. Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Guru**

Validasi ini dipergunakan sebagai menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan baik dari segi tampilan maupun materi yang dipergunakan. Berikut ini hasil dari angket yang diberikan kepada guru wali kelas IV di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon. Berikut adalah hasil angket respon guru .

**Tabel 2.10 Hasil Angket Respon Guru**

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan	Tampilan media monopoli menarik			✓	
		Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam media monopoli menarik perhatian				✓
		Penempatan tata letak (petak tanah, tulisan, gambar, tempat dana umum dan kesempatan) media monopoli konsisten sesuai dengan pola tertentu			✓	
		Keberadaan gambar dalam media monopoli sama seperti isi materi			✓	

2	Isi	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
		Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran			✓	
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI/KD				✓
		Keakuratan Materi			✓	
		Teknik Penyajian materi			✓	
		Kesesuaian evaluasi				✓
		Petunjuk langkah-langkah dalam media monopoli jelas sehingga mempermudah siswa melakukan permainan monopoli			✓	
3	Bahasa	Kesesuaian Bahasa			✓	
		Media monopoli menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa		✓		
		Media monopoli menggunakan bahasa yang Mudah			✓	

		dipahami siswa				
4	Interaktivitas	Kualitas Interaksi		✓		
		memfasilitasi siswa untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah		✓		
		Media monopoli memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya			✓	
		Media monopoli mendorong siswa untuk berdiskusi atau bekerja sama dengan orang lain dalam satu kelompok				✓
Jumlah			56			
Total			72			

Rumus :

$$\text{Kepraktisan pengguna}(K - pg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

$$K - pg = \frac{56}{72} \times 100\% = 77,78\%$$

Jadi, Nilai yang didapat dari analisis angket respon guru dari media pembelajaran monopoli memperoleh hasil 77,78 % dengan melihat kriteria dari Akbar ( 2015) dapat dikatakan bahwa angket respon guru ini termasuk dalam kriteria praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli ini sangat baik digunakan. 71% - 85% yang menunjukkan dalam katagori validitas Praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

### 3. Hasil Uji Coba Keefektifan Media

Keefektifan media ini dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa nilai pre- test dan post- test yang diberikan kepada siswa. Berikut nilai pre-test dari 10 siswa.

**Tabel 2.11 Nilai Pre Test Sebelum Menggunakan Media**

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	A.A.M	80	70	TUNTAS
2	A.N.F	80	70	TUNTAS
3	F.H	50	70	TIDAK TUNTAS
4	M.B.N	60	70	TIDAK TUNTAS
5	M.V.W	70	70	TUNTAS
6	M.F	90	70	TUNTAS
7	N.A	80	70	TUNTAS
8	S.R	80	70	TUNTAS
9	T.A.M	80	70	TUNTAS
10	Z.E.W	80	70	TUNTAS
Jumlah		750	-	-
Rata-rata		75	-	-

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dalam menjawab soal pre-test. Alasan dari siswa tersebut dikarenakan tidak belajar dan lupa akan materinya . Ketuntasan yang Dicapai siswa berdasarkan nilai KKM  $\geq 70$

$$\text{Nilai rata - rata kelas} = \frac{\sum \text{Nilai Hasil Belajar Siswa}}{\sum \text{Banyak siswa dalam satu kelas}}$$

$$\frac{80+80+50+60+70+90+80+80+80+80}{10}$$

$$\frac{750}{10} = 75$$

$$\text{KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal)} = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100$$

$$\text{KBK} \frac{8}{10} \times 100 = 80\%$$

**Tabel 2.12 Nilai Post-Test Siswa Sesudah Menggunakan Media**

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	A.A.M	90	70	TUNTAS
2	A.N.F	90	70	TUNTAS
3	F.H	70	70	TUNTAS
4	M.B.N	80	70	TUNTAS
5	M.V.W	80	70	TUNTAS
6	M.F	80	70	TUNTAS
7	N.A	80	70	TUNTAS
8	S.R	80	70	TUNTAS
9	T.A.M	80	70	TUNTAS
10	Z.E.W	80	70	TUNTAS
Jumlah		810	-	-
Rata-rata		81	-	-

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa ada semua siswa yang dalam mengerjakan soal post-test tuntas semuanya setelah menggunakan media pembelajaran monopoli. Ketuntasan yang harus dicapai siswa berdasarkan pada nilai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ) sebesar  $\geq 70$  .

$$\text{Nilai rata - rata kelas} = \frac{\sum \text{Nilai Hasil Belajar Siswa}}{\sum \text{Banyak siswa dalam satu kelas}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{90+90+70+80+80+80+80+80+80+80}{10} \\ &= \frac{810}{10} = 81 \end{aligned}$$

$$\text{KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal)} = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100$$

$$\text{KBK} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari uji coba keseluruhan siswa mengerjakan soal post-test memperoleh nilai rata-rata 81 dan siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM presentase 100%. Dari nilai tersebut menunjukkan presentase ketuntasan 86% - 100%.

Pada produk pengembangan media pembelajaran monopoli ini dinyatakan efektif jika memenuhi standar kriteria keefektifan dengan nilai tes atau soal uyang diujikan kepada siswa. Produk pengembangan media pembelajaran monopoli ini dapat dikatakan efektif jika siswa mendapatkan nilai  $\geq 70$  (KKM).

## C. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan

#### a. Kevalidan

Pengembangan media pembelajaran monopoli ini dapat dinyatakan valid jika sudah divalidasi kepada validator materi dan juga validator media pembelajaran. Validasi media pada pengembangan media pembelajaran monopoli ini memperoleh hasil skor 88,75% yang berada pada rentang 81,00% – 100,00% hal tersebut artinya dikategorikan dalam sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan validasi materi mendapatkan hasil skor 92% yang berada pada rentang 81,00% - 100,00% yang termasuk dalam kategori sangat valid yang dapat digunakan tanpa adanya perbaikan.

#### b. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran monopoli ini dapat diketahui dari uji cobakan pada subjek uji coba dan sudah memenuhi syarat yang ditentukan. Produk dapat dinyatakan layak jika uji coba presentase angket kepraktisan guru memperoleh skor presentase 77,78% yang berada pada rentang 71,00% – 85,00% yang artinya praktis.

#### c. Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran monopoli ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ) sebesar  $\geq 70$ . Dari hasil uji coba tes pre-test mendapatkan nilai dengan rerata 75% dengan nilai KBK 80%. Dari hasil uji soal post-test mendapatkan nilai 81% dengan nilai KBK 100% yang artinya sangat efektif.

## 2. Spesifikasi dan Hasil Akhir Produk

Spesifikasi pada penelitian pengembangan produk ini menghasilkan media yang bernama media pembelajaran monopoli materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan. Dengan tampilan medianya seperti papan catur yang didalamnya terdapat petak-petak tanah hewan dan tumbuhan, petak tanah kesempatan, petak tanah dana umum, petak tanah penjara hanya lewat, petak tanah masuk penjara, petak tanah parkir bebas, dan petak tanah tanda mulai. Spesifikasi media yang dikembangkan seperti berikut :

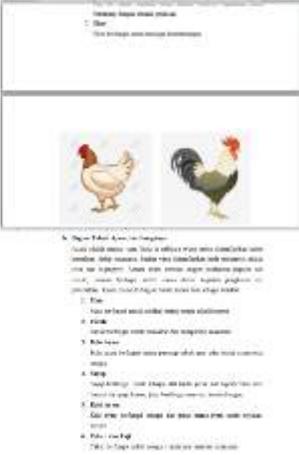
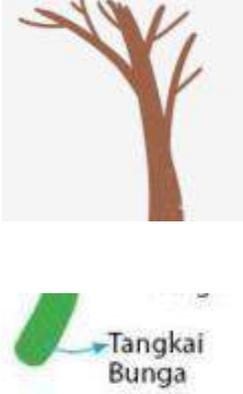
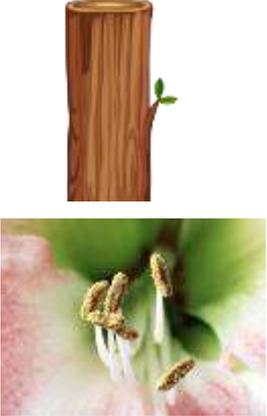
- a. Papan Monopoli terbuat dari papan catur bekas yang di desain monopoli di aplikasi Adobe Illustration dalam papan monopoli tersebut tertera tanah petak alat tubuh hewan dan tumbuhan, petak tanah dana umum, petak tanah tanda mulai, petak tanah kesempatan, petak tanah masuk penjara hanya lewat, petak tanah parkir bebas, petak tanah masuk penjara dan tempat untuk kartu dana umum dan kartu kesempatan dengan ukuran A3 29,7 cm × 42 cm.
- b. Papan monopoli mencakup mata pelajaran IPA materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan.
- c. Media pembelajaran monopoli dilengkapi dengan kartu dana umum, kartu kesempatan, kartu soal, dan kartu hak milik (kartu hak milik di gunakan untuk tanda kalau dia sudah membeli tanah tersebut baik itu tanah alat tubuh hewan atau tumbuhan ).
- d. Media pembelajaran monopoli terdapat bidak dari pion catur yang sudah tidak dipakai lagi, dadu, dan uang-uangan.

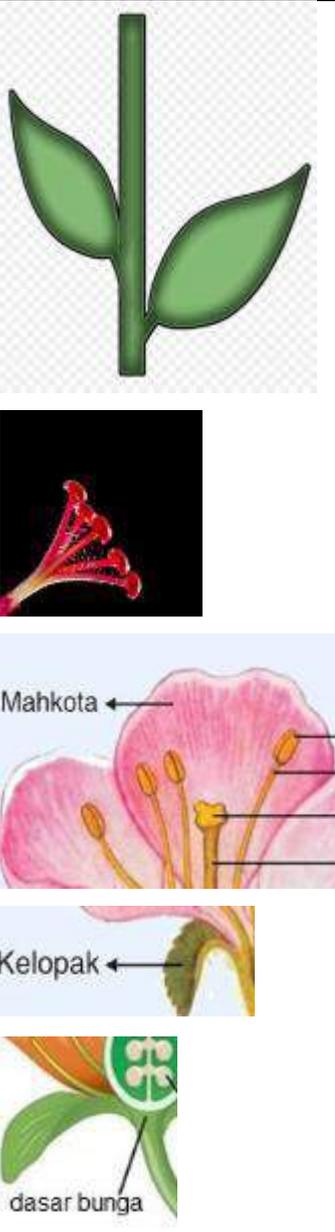
## 3. Desain Akhir Media Pembelajaran

Berikut Desain Akhir Media Pembelajaran Monopoli Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan sebagai berikut:

a. Saran Ahli Materi

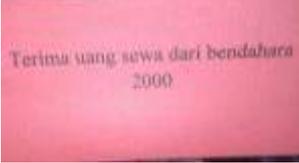
Tabel 2.13 Hasil validasi ahli materi sebelum dan sesudah di revisi

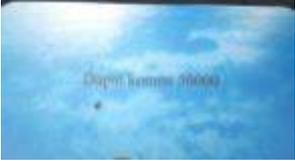
No.	Keterangan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Penambahan gambar dan materi pada handout materi		
2	Gambar pada bagian tumbuhan di ganti		

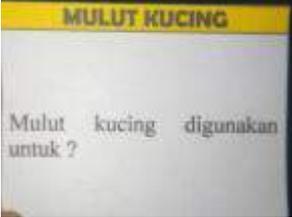
			
3	Belum diberi KI, KD	<p>A. Tuliskan Petalium</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>2. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>3. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>4. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>5. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> </ol> <p>B. Apa Fungsi Bagian Tubuh Bunga dan Tumbuhan?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuliskan fungsi bagian tubuh bunga dan tumbuhan? ....</li> </ol>	<p>A. Diagram of a flower</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>2. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>3. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>4. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> <li>5. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> </ol> <p>B. Diagram of a flower</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> </ol> <p>C. Diagram of a flower</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuliskan petalium, apa itu fungsi petalium? Berapa jumlah petalium dalam bunga? ....</li> </ol>

**b. Saran Ahli Media Pembelajaran**

**Tabel 2.15 Hasil validasi ahli media sebelum dan sesudah di revisi**

No.	Keterangan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kesesuaian desain monopoli	 <p>papan monopoli pitak tanahnya dan backgroundnya hanya di tempel-tempel dan kurang bagus di lihat dengan mata</p>	 <p>Papan monopoli sudah bagus, sudah didesain melalui Adobe Illustration, hanya saja petak tanahnya ada kegunting sedikit jadi papan monopoli masih bisa digunakan.</p>
2	Kesesuaian Kartu Kesempatan	 <p>Warna kartu kesempatan kurang menarik dan bagian tepi kurang tebal dan juga terlalu tipis</p>	 <p>Kartu Kesempatan sudah bagus dan di laminating</p>

3	Kesesuaian Kartu Dana Umum	 <p>Kartu dana umum sama seperti kartu kesempatan yaitu warna kurang menarik, kurang cerah, garis tepi pada kartu terlalu kecil, warna hurufnya tidak kelihatan dan kurang aman</p>	 <p>Kartu dana umum sudah bagus sesuai yang di inginkan dan di laminating</p>
4	Kesesuaian Kartu Hak Milik	 <p>Kartu hak milik terlalu kecil dan tidak sesuai ukuran ada yang besar dan ada yang kecil</p>	 <p>Kartu hak milik sudah baik ukurannya juga sama dan tidak kecil, kartu hak milik ini juga di laminating supaya aman saat dimainkan</p>

5	Kesesuaian Kartu Soal	 <p>Mulut kucing digunakan untuk ?</p> <p>Kartu soal ukurannya tidak sama, ada yang kecil dan ada yang besar dan kartu soal tidak dikasih judul di atasnya</p>	 <p>Apa fungsi kaki kucing ?</p> <p>Kartu soal sudah bagus, di kasih warna yang menarik, dan ukurannya sama.</p>
6	Kesesuaian Dadu	 <p>Dadu terlalu kecil dan mudah hilang</p>	 <p>Dadu sudah bagus ukurannya juga besar</p>
7.	Kesesuaian Biak	 <p>Bidaknya lebih baik dikasih warna</p>	 <p>Bidak sudah di warna</p>

#### **4. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media pembelajaran monopoli**

##### **a. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran**

Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur yang dibuat untuk sebagai alat penunjang pembelajaran. Dari hal ini mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sulit. Dengan adanya media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur, mampu menimbulkan reaksi positif sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

##### **b. Keunggulan Media Pembelajaran Monopoli**

Setelah melakukan penelitian, media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang menarik perhatian dan konsentrasi siswa dalam proses belajar dikelas. Dengan warna yang menarik, gambar hewan dan tumbuhan yang menarik membuat siswa semangat untuk belajar.
- 2) Bahan – bahannya mudah didapatkan, bahan-bahannya seperti papan catur tidak terpakai, pion-pion catur yang tidak terpakai, dan kertas karton sisa
- 3) Cara penggunaan mudah,  
Artinya sama seperti membuka papan catur, papan monopoli yang ada pengaitnya dibuka dan di dalamnya terdapat kartu-kartu, bidak, dadu, dan uang-uangan di keluarkan setelah itu di tata sesuai dengan nama kartu (kartu hak milik, kartu kesempatan, kartu dana umum dan kartu soal), setelah itu uang-uangan dibagi dan sudah bisa dimainkan.
- 4) Terdapat 4 kartu, seperti kartu dana umum, kartu kesempatan, kartu soal dan kartu hak milik.

**c. Kelemahan Media Pembelajaran Monopoli**

Kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pembuatan media ini membutuhkan waktu yang lama
- 2) Membutuhkan keterampilan dan kreatifitas untuk membuat media ini
- 3) Butuh waktu yang lama untuk mendesain permainan monopoli
- 4) Hanya di uji coba satu kali di sekolah sasaran, bisa jadi akan menunjukkan hasil efektifitas yang berbeda di sekolah lain.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran dan sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada muatan pembelajaran IPA di kelas IV. Berikut hasil penelitian dari bab 4 sebagai berikut :

Media pembelajaran Monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan sangat valid setelah melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dari uji hasil validasi materi diperoleh skor 97 % dalam kriteria **Sangat Valid** dan dari hasil uji media pembelajaran diperoleh 88,75% dalam kriteria **Sangat Valid**. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan media yang praktis dalam penggunaannya. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil respon guru dalam uji validasi kepraktisan 77,78%, sehingga dapat disimpulkan data termasuk dalam kriteria **Praktis**. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan **Sangat Efektif** untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelidiki fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dibuktikan dengan pencapaian KKM  $\geq 70$  soal Post-test 100 % siswa yang mampu mencapai KKM.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Media pembelajaran melalui permainan monopoli membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa dituntut untuk lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran berimplikasi kepada guru. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, serta membangkitkan keterlibatan siswa langsung dalam proses pembelajaran.

3. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dibandingkan peta konsep. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Selain itu, kurang mandiri siswa dalam proses belajar menyebabkan faktor instrinsik motivasi belajar rendah.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi siswa dalam belajar
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif Monopoli IPA sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa kelas IV SD, diharapkan alat permainan edukatif Monopoli IPA dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sambil belajar.
4. Saran kepada guru berdasarkan hasil uji coba kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dan materi guru dapat menggunakan monopoli untuk media pembelajaran saat proses pembelajaran IPA untuk menambah variasi dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, G. 1986. *Desain Instrusional (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Belajar dan Mengajar)*. Surakarta : 2013.
- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Ajim, N. 2015. *Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya*. (online). Tersedia : <https://www.mikirbae.com/2015/04/bagian-tubuh-hewan-dan-fungsinya.html>. Diunduh 20 Desember 2022.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Akbar, Sa'adun. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Astuti, N. F. 2021. *Mengenal Fungsi Benang Sari Pada Bunga*. (online). Tersedia: <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-benang-sari-pada-bunga-berikut-penjelasan-nya-kln.html>. Diunduh 20 Desember 2022.
- Azizah, Dwi Ardhani 2021 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN 1 Midang*. S1 Thesis, Mataram : Universitas Mataram.
- Azizah, N., Putri, D.P., & Setiyani, S. 2020. *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan*. Gunung Jati Cirebon :Universitas Swadaya.
- Bovee, C. (1997). *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*.

- Gaischa, S. 2022. *Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya*. (online). Tersedia : <https://www.kompas.com/skola/read/2022/07/25/153000169/bagian-bagian-tumbuhan-dan-fungsinya?page=all>. Diunduh 20 Desember 2022.
- Gumilang, N. A. 2021. *Mengenal Fungsi Benang Sari Pada Bunga dan Komponen Bunga Lainnya*. (online). Tersedia : [https://www.gramedia.com/literasi/fungsi-benang-sari/#:~:text=Putik%20biasanya%20terletak%20di%20bagian,\(kelamin%20betina\)%20tumbuhum](https://www.gramedia.com/literasi/fungsi-benang-sari/#:~:text=Putik%20biasanya%20terletak%20di%20bagian,(kelamin%20betina)%20tumbuhum). Di petik 20 Desember 2022.
- Latifah, L. 2022. *Bagian-Bagian Bunga, Kelopak Bunga, Mahkota Bunga, Benang Sari, Putik*. (online). Tersedia : <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2022/05/11/bagian-bagian-bunga-kelopak-bunga-mahkota-bunga-benang-sari-putik?page=all>. Di petik 20 Desember 2022.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana.
- Nur Aini, S. P. 2020. *Bagian Tubuh Ikan dan Fungsinya*. (online). Tersedia : <https://www.haloedukasi.com/bagian-tubuh-ikan>. Di petik 20 Desember 2022.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (online). Terdapat : <https://1msspada.kemendikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod.resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf>. Diunduh 20 Desember 2022.
- Putri, V. K. 2022. *Manfaat Tumbuhan Bagi Tumbuhan dan Lingkungan*. (online). Tersedia : <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/02/120000669/manfaat-tumbuhan-bagi-tumbuhan-dan-lingkungan?page=all#:~:text=Tumbuhan%20merupakan%20sumber%20makanan%20bagi,hingga%20buahnya%20bisa%20dikonsumsi%20manusia.&text=Tumbuhan%20bisa%20menghasilkan%20oksigen>. Di petik 20 Desember 2022.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta:Indeks
- Sahwmi, A. N. 2016. *Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam Kurikulum 2013*. (online), tersedia : <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1333/1060>. Di unduh 23 Januari 2023.

Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sulistyoningrum, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Suprpto, A. N. 2013. *Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan minat Belajar Tata Boga Di SMA*. Yogyakarta : SMA Negeri 11 Yogyakarta.

Wahyu Arinia, I. E. 2019. *Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas*. Jurnal Ilmiah Guru, hlm 38-41.

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### Teks Wawancara

#### Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas IV

#### SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon

NN : Berapa jumlah kelas IV SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon dan berapa jumlah peserta didik per kelas?

Guru : ada 10 siswa

NN : Media apa saja yang Bapak/Ibu gunakan pada pembelajaran materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan ?

Guru : LKS dan buku paket, kadang saya juga pakai media video untuk pembelajaran

NN : Apakah metode pembelajaran yang digunakan dapat membantu atau mendukung proses pembelajaran pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan dengan baik ?

Guru : metode yang saya gunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab dan diskusi

NN : Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan tersebut ?

Guru : siswa masih kurang tertarik dan kurang memperhatikan, kadang sampai main sendiri

NN : Apakah diperlukan media pembelajaran alternatif seperti media pembelajaran monopoli untuk membantu proses pembelajaran pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan ?

Guru : perlu, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik

NN : Apakah siswa pernah bermain monopoli sebelumnya ?

Guru : Pernah, saat istirahat mereka ada yang main monopoli, ular tangga, ludo sama lato-lato

NN : Ada berapa siswa yang bermain monopoli ?

Guru : Ada 8 siswa

NN : Apakah sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran monopoli?

Guru : Sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran monopoli

## LAMPIRAN 2

### Lembar Pengajuan Judul Skripsi/Tugas Akhir



#### LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

1. NAMA MAHASISWA : Wulan Suci Rimadhani  
2. NPM : 18.1.01.10.0011  
3. FAK./JUR./PRODI : FKIP/PGSD  
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA KELAS 4 SD

5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN:

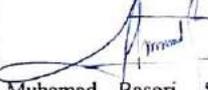
1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monopoli pada Materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk ?

6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:

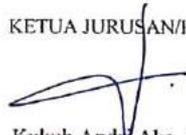
Penelitian pengembangan (*Development and Research*) ini menggunakan desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Kediri, 05 Januari 2023

MENYETUJUI

<p>DOSEN PEMBIMBING 1</p>  <p>Kammas Saidah, M.Pd. NIDN : 0710039103</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2</p>  <p>Muhamad Basori, S. Pd. I. M. Pd NIDN : 0721048003</p>
---	---

KETUA JURUSAN/PRODI



Kukuh Andri Aka, M.Pd.  
NIDN : 0713118901

LAMPIRAN 3

Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi



PERSETUJUAN BAU : \_\_\_\_\_

### BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Wulan Suci Pimadhani  
 NPM : 18.1.01.10.0011  
 Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD  
 Alamat Rumah : Des. Sanggahan, Kec. Pramban, Kab. Mganjati  
 Alamat email : Wuci731@gmail.com  
 No. Telp. / HP : 081554 535 759

2. DOSEN PEMBIMBING I : Karimatus Saidah ~~Pd~~ M.Pd  
 Alamat Rumah : \_\_\_\_\_  
 Alamat email : \_\_\_\_\_  
 No. Telp. / HP : 085 257 315 651

3. DOSEN PEMBIMBING II : Muhammad Basori M.Pd  
 Alamat Rumah : \_\_\_\_\_  
 Alamat email : Muhamadbosori45@gmail.com  
 No. Telp. / HP : 081232 370571

4. JUDUL KTI : \_\_\_\_\_  
Pengembangan Media Pembelajaran ~~Pada Materi~~ Monopoli pada Materi  
Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
di Kelas Bagi Siswa Kelas ASD

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : \_\_\_\_\_
2. Jadwal Bimbingan : \_\_\_\_\_

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan : \_\_\_\_\_

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	07/2021 06	BAB I	Latar Belakang masalah, Identifikasi, rumusan masalah, tujuan masalah.	
2	07/2021 06		all	
3	07/2021 06	BAB II	sumber dari gambar bagian hewan dan tumbuhan	
4	07/2021 06		all	
5	07/2021 06	BAB III	tahap analisis, tahap Rengembangan, tahap evaluasi, uji coba, validasi model validasi instrumen	
6			all	
7	07/2023 03	BAB IV	Belum sesuai buku Pedoman Skripsi, UAP Kediri, masih ada yang harus di revisi	
8	05/2023 01	BAB IV	penjabaran masih ambigu	
9	05/2023 01	BAB IV	penjabaran sesuaikan 1994	
10	05/2023 01	BAB V	kesimpulan judul! paragraf	
11	05/2023 01	BAB V		
12	05/2023 01	KAB V	all	

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	7/2021 12	BAB I	Struktur penulisan & cara penyajian	
2	7/2021 12	BAB I	all	
3	7/2022 12	BAB II	landasan teori Hrg Masyarakat	
4	7/2021 12	BAB II	all	
5	7/2021 12	BAB III	Norma Pengujian	
6	30/5/2021	BAB II	all	
7	5/1/2022	BAB IV	Interpretasi hasil analisis Data.	
8	5/1/2022	BAB IV	all	
9	5/1/2022	BAB V	simpulan sesuai dgn pedoman	
10	5/1/2022	BAB V	all	
11	5/1/2023	Metode: kuantitatif	sesuai dgn simpulan	
12	5/1/2023	Metode: kuantitatif	all	

Mengetahui,  
Kaprodi

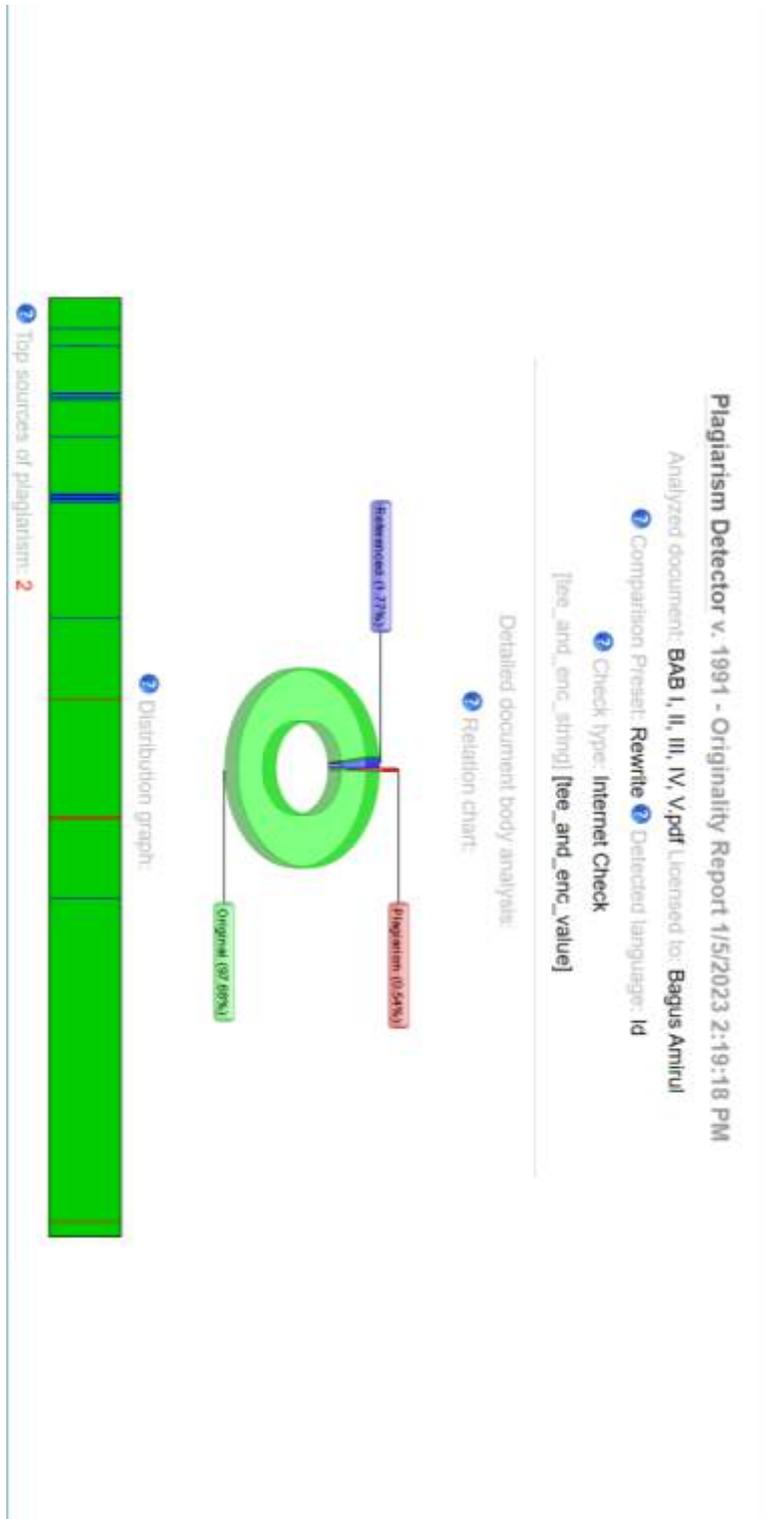
Kukuh Andri Aka, M.Pd.  
NIDN 0713116901

Kediri, 05 Desember 2023  
Mahasiswa Ybs,

Wati Suci Firmadhani  
NPM 18.101.10.0011

## LAMPIRAN 4

### Uji Plagiasi



## LAMPIRAN 5

### Validasi Materi dan Media Pembelajaran

**INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI**  
**FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA**  
**KELAS 4 SD**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Satuan Pendidikan : SDN SANGGRAHAN 2 PRAMBON  
 Kelas : IV (empat)  
 Materi Pokok : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
 Kompetensi Dasar : Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan

**A. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran melalui pengisian lembar validasi media pembelajaran
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang/*checklist* (✓) pada jalur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Valid
  - 2 = Kurang Valid
  - 3 = Valid
  - 4 = Sangat Valid

**B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Instrumen**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian indikator, tujuan, dan materi pembelajaran dengan KI/KD				✓
		2. Siswa terlibat aktif pembelajaran				✓

		3. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				✓
		4. Kemudahan memahami materi yang disajikan				✓
2	Materi	5. Kelengkapan Materi		✓		
		6. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi				✓
		7. Teknik Penyajian Materi				✓
		8. Kesesuaian Evaluasi				✓
		9. Keluasan materi				✓
		10. Keakuratan konsep data definisi				✓
		11. Kedalaman materi				✓
		12. Keakuratan istilah-istilah				✓
		13. Keakuratan contoh dan kasus				✓
		14. Mendorong rasa ingin tahu				✓

		15. Menciptakan kemampuan bertanya	✓
		16. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	✓
		17. Kejelasan penguraian materi	✓
		18. Kejelasan media terhadap materi	✓
3	Bahasa	19. Ketepatan struktur kalimat	✓
		20. Keefektifan kalimat	✓
		21. Kemampuan memotivasi peserta didik	✓
		22. Bahasa kosa kata yang mudah dipahami	✓
		23. Ketepatan tata bahasa	✓
		24. Ketepatan ejaan	✓
		25. Kesesuaian bahasa	✓
Total			77

Skor Maksimal	100
---------------	-----

C. Saran dan Komentar :

Materi dalam handout di perbaiki, supaya tidak miskonsepsi, diperjelas materinya, ditambah materi fungsi alat tubuh ayam seperti di media, gambar yang disajikan sesuaikan dengan fungsi alat tubuh hewan dan tumbuhan, jenis tulisan huruf disesuaikan untuk siswa SD.

Rumus :

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{77}{100} \times 100 = 77\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Kediri, 28 Juli 2022

Ahli Materi



**BAGUS AMIRUL MUKMIN M.PD.**

**NIDN : 0710059001**

**INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI  
FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA  
KELAS 4 SD**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Satuan Pendidikan : SDN SANGGRAHAN 2 PRAMBON  
 Kelas : IV (empat)  
 Materi Pokok : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
 Kompetensi Dasar : Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan

**A. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran melalui pengisian lembar validasi media pembelajaran
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang/*checklist* (✓) pada jalur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Valid
  - 2 = Kurang Valid
  - 3 = Valid
  - 5 = Sangat Valid

**B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Instrumen**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian indikator, tujuan, dan materi pembelajaran dengan KI/KD				✓
		2. Siswa terlibat aktif pembelajaran				✓

		3. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik					✓
		4. Kemudahan memahami materi yang disajikan					✓
2	Materi	5. Kelengkapan Materi					✓
		6. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi					✓
		7. Teknik Penyajian Materi					✓
		8. Kesesuaian Evaluasi					✓
		9. Keluasan materi					✓
		10. Keakuratan konsep data definisi					✓
		11. Kedalaman materi					✓
		12. Keakuratan istilah-istilah					✓
		13. Keakuratan contoh dan kasus					✓
		14. Mendorong rasa ingin tahu					✓
		15. Menciptakan kemampuan bertanya					✓

		16. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari				✓
		17. Kejelasan penguraian materi				✓
		18. Kejelasan media terhadap materi				✓
3	Bahasa	19. Ketepatan struktur kalimat				✓
		20. Keefektifan kalimat				✓
		21. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓
		22. Bahasa kosa kata yang mudah dipahami				✓
		23. Ketepatan tata bahasa				✓
		24. Ketepatan ejaan				✓
		25. Kesesuaian bahasa				✓
Total						97
Skor Maksimal						100

C. Saran dan Komentar :

Materi sudah sempurna dan tidak perlu diperjelas lagi

Gambar sudah sesuai tidak perlu diperbaiki

Pada materi sudah jelas

Rumus :

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{97}{100} \times 100 = 97\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal.

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Kediri, 16 Desember 2022

Ahli Materi



**BAGUS AMIRUL MUKMIN M.PD.**  
NIDN : 0710059001

**INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI  
FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA  
KELAS 4 SD**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Satuan Pendidikan : SDN SANGGRAHAN 2 PRAMBON  
 Kelas : IV (empat)  
 Materi Pokok : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
 Kompetensi Dasar : Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan

**A. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran melalui pengisian lembar validasi media pembelajaran
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang/*checklist* (✓) pada jalur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut :
  - 1= Tidak valid
  - 2= Kurang valid
  - 3= valid
  - 4= Sangat valid

**B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Instrumen**

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Ukuran Papan Monopoli	1. Kesesuaian ukuran pada papan monopoli			✓	
		2. Kesesuaian ukuran petak tanah			✓	

2.	Ukuran Kartu dan uang-uangan	3. Kesesuaian ukuran kartu dana umum dan kartu kesempatan			✓
		4. Kesesuaian ukuran kartu soal dan kartu hak milik			✓
		5. Ketepatan memilih Ukuran Uang-uangan monopoli yang sudah disesuaikan			✓
		6. Ketepatan memberi warna pada kartu dana umum dan kartu kesempatan			✓
		7. Ketepatan memberi warna pada kartu soal			✓
		8. Ketepatan memberi warna pada kartu hak milik atau kartu tanah			✓

3	Ukuran bidak dan dadu	9. Ketepatan bidak dari pion catur yang tidak digunakan lagi monopoli				✓
		10. Ketepatan memilih ukuran dadu				✓
4	Desain Papan Monopoli	11. Tata letak tanah petak papan monopoli				✓
		12. Gambar pada tanah petak papan monopoli				✓
7	Bahasa Papan Monopoli	13. Sesuai di kamus Bahasa Indonesia				✓
		14. Jenis font yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan				✓
		15. Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD				✓
8	Materi Papan Monopoli	16. Kesesuaian materi pada papan monopoli				✓

		17. Sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				✓
		18. Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima peserta didik kelas IV SD				✓
		19. Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓
		20. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja				✓
<b>Total</b>						68
<b>Skor Maksimal</b>						80

C. Saran dan Komentar :

Sesuaikan ukuran kartu-kartu dan jangan terlalu kecil,

Untuk kartu soal besarnya harus sama, dan pilih warna yang menarik,

Kartu dana umum dan kartu kesempatan warna kurang menarik kasih warna yang menarik dan garis tepi ditebalkan

Dadu jangan kecil-kecil, besarnya kurang lebih 5 cm atau 7 cm

Untuk permainan monopoli sebaiknya di desain di aplikasi desain seperti Corel Draw, Adobe Ilustration, dan yang lainnya dengan ukuran A3

Untuk background harus sesuai dengan tema monopoli kalau hewan dan tumbuhan background harus hewan dan tumbuhan juga.

Petak tanah start harus diganti dengan kata mulai

Rumus :

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{68}{80} \times 100 = 85\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Kediri, 28 Juli 2022

Ahli Media

  
**Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN. 0713037304

**INSTRUMEN ANKET VALIDASI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI  
FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA  
KELAS 4 SD**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Satuan Pendidikan : SDN SANGGRAHAN 2 PRAMBON  
 Kelas : IV (empat)  
 Materi Pokok : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
 Kompetensi Dasar : Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan

**A. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran melalui pengisian lembar validasi media pembelajaran
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang/*checklist* (✓) pada jalur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut :
  - 1= Tidak valid
  - 2= Kurang valid
  - 3= valid
  - 4= Sangat valid

**B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Instrumen**

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Ukuran Papan Monopoli	1. Kesesuaian ukuran pada papan monopoli				✓
		2. Kesesuaian ukuran petak tanah			✓	

2	Ukuran Kartu dan uang-uangan	3. Kesesuaian ukuran kartu dana umum dan kartu kesempatan				✓
		4. Kesesuaian ukuran kartu soal dan kartu hak milik				✓
		5. Ketepatan memilih Ukuran Uang-uangan monopoli yang sudah disesuaikan				✓
		6. Ketepatan memberi warna pada kartu dana umum dan kartu kesempatan				✓
		7. Ketepatan memberi warna pada kartu soal				✓
		8. Ketepatan memberi warna pada kartu hak milik atau kartu tanah				✓

3	Ukuran bidak dan dadu	9. Ketepatan bidak dari pion catur yang tidak digunakan lagi monopoli			✓
		10. Ketepatan memilih ukuran dadu			✓
4	Desain Papan Monopoli	11. Tata letak tanah petak papan monopoli			✓
		12. Gambar pada tanah petak papan monopoli			✓
7	Bahasa Papan Monopoli	13. Sesuai di kamus Bahasa Indonesia			✓
		14. Jenis font yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan			✓
		15. Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD			✓
8	Materi Papan Monopoli	16. Kesesuaian materi pada papan monopoli			✓

		17. Sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				✓
		18. Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima peserta didik kelas IV SD				✓
		19. Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓
		20. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja				✓
<b>Total</b>					71	
<b>Skor Maksimal</b>					80	

C. Saran dan Komentar :

Pada bagian gambar petak tanah sudah bagus sudah sesuai dengan materi dan tidak usah lagi di perbaiki

Sedikit disayangkan saat kamu memotong kurang bagus, ada bagian yang kepotong  
 Pada bagian kartu-kartu juga sudah bagus ukurannya juga sama dan warnanya juga menarik perhatian siswa

Pemilihan kertas pada bagian papan monopoli juga bagus pakai kertas poster tapi kalau mau lebih bagus di kasih laminating supaya nanti saat dimainkan aman

Rumus :

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{71}{80} \times 100 = 87,5\% =$$

Keterangan:

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Kediri, 28 Juni 2022

Ahli Media

  
**Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN, 0713037304

## LAMPIRAN 6

### Perangkat Pembelajaran

#### SILABUS

Nama Sekolah	: SD NEGERI 2 SANGGRAHAN PRAMBON
Kelas/Semester	: IV (Empat)/I
Mata Pelajaran	: IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Materi	: Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, mencoba, mencoba, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam melaksanakan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Sumber
					Prosedur	Jenis	Bentuk	
IPA	3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fungsi bagian tubuh hewan</li> <li>Fungsi bagian tubuh burung</li> <li>Fungsi bagian tubuh ayam</li> <li>Fungsi bagian tubuh kucing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendahuluan</li> <li>Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar ke siswa.</li> <li>Guru memberikan pengarahan untuk memahami protokol kesehatan.</li> <li>Siswa bersama guru berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai yang</li> </ul>	3.1.1 Menyebutki hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan 3.1.3 Menganalisis hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan	Awal	Tes	PG Soal	- Ajim, N. (2015, April 04). <i>Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya</i> . Dipetik Desember 20, 2022, dari <i>Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya</i> : <a href="https://www.mikribac.com">https://www.mikribac.com</a>
	4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan			3.1.7 Menyimpulkan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan bagi				



		bagi tumbuhan	<p><b>Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Sebelum memulai pembelajaran, video mengenai fungsi bagian hewan dan tumbuhan.</li> <li>•(Menganalisis)</li> <li>•Siswa diminta untuk membaca bahan ajar yang di berikan oleh guru</li> <li>•Guru menempelkan gambar kaktus kucing dan bunga</li> <li>•Siswa di ajak berdiskusi tentang fungsi tubuh hewan dan tumbuhan.</li> <li>Guru mengajukan</li> </ul>					<p>20, 2022, dari Mengenal Fungsi Beruang Sari pada Bunga, Berikut Penjelasan ya: <a href="https://www.merdeka.com/jabaw/mengenal-fungsi-beruang-sari-pada-bunga-berikut">https://www.merdeka.com/jabaw/mengenal-fungsi-beruang-sari-pada-bunga-berikut</a></p>
--	--	---------------	---	--	--	--	--	---



			<p>berhitung 1 sampai 4 secara berurutan. Setiap siswa kemudian diminta untuk membentuk kelompok berdasarkan nomor urut yang sama.</p> <p>Guru memberikan penguatan dan kesimpulan pada pembelajaran hari ini</p> <p>Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lain</p>					<p><a href="https://www.kompas.com/skola/refer/2022/07/25/153000169/bagian-bagian-tumbuhan-dan-fungsinya?page=all">https://www.kompas.com/skola/refer/2022/07/25/153000169/bagian-bagian-tumbuhan-dan-fungsinya?page=all</a></p> <p>- Gumilang, N. A. (2021). <i>Mengenal Fungsi Benang Sari Pada Bunga Dan</i></p>
--	--	--	---	--	--	--	--	---

				Guru memberikan soal evaluasi untuk menambah pengetahuan siswa Salam dan do'a penutup dipimpin ketua kelas					<p><i>Komponen Bunga Lainnya. Dipetik Desember 20, 2022, dari Mengenal Fungsi Benang Sari Pada Bunga Dan Komponen Bunga Lainnya: <a href="https://www.gramedia.com/terus/fungsi/">https://www.gramedia.com/terus/fungsi/</a></i></p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

								<p>benang- sari/#:-:text =Purk%20 biasanya%2 Otertek%2 0di%20baji an(Akhamin %20betina) %20dari%2 <u>Dumbukan</u> - Latifah, L. (2022, Mei 11). <i>Bagian- bagian</i> Bunga: Kelopak Bunga, Mahkota</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

										20, 2022 dari Bagian Tubuh Ikan dan Fungsinya serta: kato edukasi co in bagian- tubuh ikan
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Guru Kelas IV

  
**ERTI NURWIYATI, S.Pd.**  
 NIP. 196907241994032005

Ngunjung, 23 Desember 2022

**Makassar**  
  
**WULAN SUCI RISMADHANI**  
 NPM: 1811011020011

**RENCANA PELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD NEGERI 2 SANGGRAHAN Prambon  
**Mata Pelajaran** : IPA  
**Kelas/Semester** : IV/1  
**Materi Pokok** : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
**Alokasi waktu** : 1×45 menit  
**Hari/Tanggal** : Jum'at, 23 Desember 2022

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima,menjalankan,dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur,disiplin,tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, mencoba, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah,disekolah,dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estis, dalam mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN IDIKATOR**

**Muatan : IPA**

<b>3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan</b>	<b>3.1.1 Menyelidiki hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan</b> <b>3.1.3 Menganalisis hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan</b> <b>3.1.7 Menyimpulkan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan bagi manusia</b>
--	--

<p><b>4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan</b></p>	<p><b>4.1.1 Menyebutkan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.</b></p>
---	---

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah membaca, siswa mampu menyelidiki hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dengan benar.
2. Setelah menyimak instruksi guru, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dengan tepat.
3. Setelah menyimak tayangan pada video, siswa mampu menyimpulkan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan bagi manusia dengan benar.
4. Setelah melihat video, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. (*Creative*)

**D. Penguatan Pendidikan Karakter ( PPK)**

1. Religius
2. Mandiri
3. Integritas
4. Gotong royong

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Fungsi Bagian Tubuh Hewan
  - a. Fungsi Bagian Tubuh Burung
  - b. Fungsi Bagian Tubuh Ayam
  - c. Fungsi Bagian Tubuh Kucing
  - d. Fungsi Bagian Tubuh Ikan
2. Fungsi bagian tubuh tumbuhan
  - a. Fungsi Akar Bagi Tumbuhan
  - b. Fungsi Batang Bagi Tumbuhan
  - c. Fungsi Daun Bagi Tumbuhan
  - d. Fungsi Bunga Bagi Tumbuhan

e. Fungsi Buah Bagi Tumbuhan

f. Fungsi Biji Bagi Tumbuhan

#### F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik – TPACK
2. Model : Problem Based Learning
3. Metode : Tanya jawab dan penugasan

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar ke siswa.</li><li>• Guru memberikan pengarahan untuk mematuhi protokol kesehatan.</li><li>• Siswa bersama guru berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai yang dipimpin oleh ketua kelas. (<i>Religiusitas</i>)</li><li>• Guru mempresensi kehadiran siswa dalam pembelajaran.</li><li>• Guru memberikan motivasi ke siswa untuk mengamati lingkungan sekolah mengenai tumbuhan dan hewan yang disekitar sekolah</li><li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li></ul>	<b>10 menit</b>
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sebelum memulai pembelajaran, video mengenai fungsi bagian hewan dan tumbuhan. (Mengamati)</li><li>• Siswa diminta untuk membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru</li><li>• Guru menempelkan gambar kaki kucing dan bunga</li><li>• Siswa diajak berdiskusi tentang fungsi tubuh hewan dan tumbuhan. Guru mengajukan pertanyaan terbuka “ Bagian tubuh manakah ini ?(menunjuk gambar kaki kucing) Fungsinya untuk apa ?” “ Gambar apakah ini ? (menunjuk pada gambar</li></ul>	<b>40 menit</b>

	<p>bunga) Apa Fungsinya ?” (menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa dalam setiap kelompok. Siswa bisa diminta berhitung 1 sampai 4 secara berurutan. Setiap siswa kemudian diminta untuk membentuk kelompok berdasarkan nomor urut yang sama.</li> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka akan bermain monopoli tentang fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang sudah dipelajari. Siswa kemudian diajak untuk mengamati gambar hewan yang ada di handout dan membaca teksnya dalam hati.</li> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa cara bermain monopoli setiap siswa ada 10 siswa dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok ada 2 siswa <ul style="list-style-type: none"> <li>- kemudian mereka berdiskusi siapa yang akan main terlebih dahulu, sebelum memulai permainan guru membagikan uang-uangan untuk bisa membeli tanah yang mereka mau,</li> <li>- setelah berdiskusi dan membagikan uang-uangan siswa yang ditunjuk tersebut main 1 putaran jika dia berhenti di gambar tubuh hewan maka dia memilih apakah dia akan membeli tanah itu atau tidak,</li> <li>- jika dia memilih untuk membeli maka dia harus menjawab pertanyaan yang ada di atas tanah tersebut jika dia bisa menjawabnya maka dia bisa mendapatkan tanah tersebut jika dia tidak bisa menjawabnya maka dia tidak bisa memiliki tanah tersebut</li> <li>- selain petak tanah ada petak dana umum dan kesempatan</li> </ul> </li> </ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ada juga petak penjara hanya lewat, parkir bebas, penjara, dan mulai</li> <li>- setelah siswa pertama selesai maka ganti yang kedua cara mainnya juga sama, sampai siswa keempat bermain</li> <li>- setelah selesai bermain siswa yang menjawab paling banyak maka dia yang menang dan menapatkan hadiah</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan pada pembelajaran hari ini</li> <li>• Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lain</li> <li>• Guru memberikan soal evaluasi untuk menambah pengetahuan siswa</li> <li>• Salam dan do'a penutup dipimpin ketua kelas</li> </ul>	<b>20. menit</b>

#### H. Sumber dan Media

1. Sumber:
  - Handout IPA : Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan
2. Media:
  - Media Permainan monopoli

#### I. Penilaian

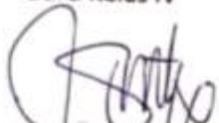
##### 1. Teknik penilaian:

- a. Penilaian sikap: penilaian sikap.
- b. Penilaian pengetahuan: soal Pre-test dan Post-Test.
- c. Penilaian keterampilan: Praktik Bermain Monopoli.

#### J. Lampiran

- a. Daftar Absen Siswa
- b. Pengembangan Bahan Ajar (Handout)
- c. Soal Pre-Test dan soal Post-Test
- d. Media Pembelajaran
- e. Pengembangan Instrumen Penilaian

Mengetahui,  
Guru Kelas IV



ENI NURWIYATI, S.Pd.  
NIP.196907241994032005

Nganjuk, 23 Desember 2021  
Mahasiswa



WULAN SUCI RIMADHANI  
NPM : 18.1.01.10.0011

## HANDOUT

**Satuan Pendidikan** : SD NEGERI 2 SANGGRAHAN Prambon  
**Mata Pelajaran** : IPA  
**Kelas/Semester** : IV/1  
**Materi Pokok** : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
**Alokasi waktu** : 1x45 menit  
**Hari/Tanggal** : Jum'at, 23 Desember 2022

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa mampu menyelidiki hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dengan benar.
2. Setelah menyimak instruksi guru, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dengan tepat.
3. Setelah menyimak tayangan pada video, siswa mampu menyimpulkan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan bagi manusia dengan benar.
4. Setelah melihat video, siswa mampu menyebutkan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. (*Creative*)

### B. URAIAN MATERI

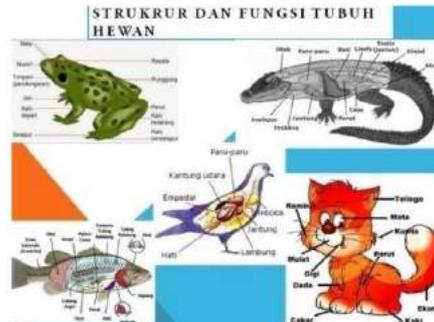
IPA

3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan



Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan

#### 1. Fungsi Bagian Tubuh Hewan



Hewan memiliki bagian-bagian tubuh yang memiliki fungsi masing-masing. Bagian-bagian tubuh hewan antara lain kepala sayap, mata, kaki, paruh, dan sebagainya. Beberapa jenis hewan sebagian memiliki bagian tubuh yang sama. Namun ada juga beberapa hewan yang memiliki bagian tubuh berbeda dengan hewan yang lainnya. Misalnya pada kucing dan burung perbedaan terdapat pada alat untuk bergerak. Kucing bergerak menggunakan kaki sedangkan burung bergerak (terbang menggunakan sayap).

Secara umum bagian-bagian tubuh hewan terdiri dari kepala, tubuh, dan kaki. Bagian-bagian tubuh tersebut merupakan bagian tubuh luar dari hewan. Setiap jenis hewan memiliki bentuk tubuh yang disesuaikan dengan tempat hidupnya dan cara mendapatkan makanannya. Penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya disebut adaptasi. Penyesuaian bentuk tubuh hewan terhadap lingkungannya disebut adaptasi morfologi.

Hewan yang sengaja dipelihara untuk diambil manfaatnya dinamakan hewan ternak. Contoh hewan ternak antara lain kambing, sapi, kelinci, dan masih banyak contoh yang lainnya. Sedangkan hewan yang hidup bebas di alam dinamakan hewan liar. Contoh hewan liar antara lain singa,

gajah, serigala dan lain-lain. Hewan yang dipelihara manusia untuk kesenangan atau hobi dinamakan hewan peliharaan. Contoh hewan peliharaan antara lain berbagai jenis burung dan iguana. Berikut fungsi bagian tubuh hewan beserta fungsinya.

**a. Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya**

Salah satu contoh hewan peliharaan yang sering kita temukan di rumah adalah burung. Burung dipelihara karena suaranya yang merdu. Suara burung bermacam-macam sesuai dengan jenis burung tersebut. Burung memiliki bagian tubuh antara lain sebagai berikut :

**a) Paruh**

Paruh burung berfungsi untuk mengambil makanan. Paruh burung sesuai dengan jenis makanannya.

**b) Sayap**

ayap burung berfungsi untuk bergerak (terbang). Burung terbang dengan cara mengepakkan sayapnya.

**c) Ekor**

Ekor burung berfungsi menjaga keseimbangan burung saat terbang.

**d) Cakar**

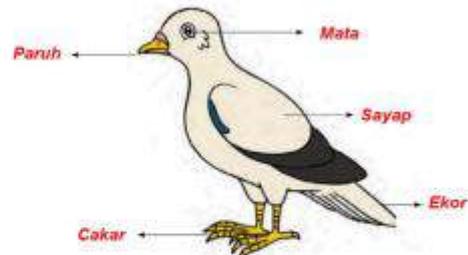
Cakar burung berfungsi untuk mencengkeram mangsanya (burung elang) dan untuk bertengger di dahan pohon (burung pipit).

**e) Mata**

Mata burung berfungsi untuk melihat benda-benda di sekitarnya.

**f) Bulu**

Bulu burung berfungsi untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya. Bulu melindungi burung dari hawa dingin dan hujan.



**b. Bagian Tubuh Ayam dan Fungsinya**

Ayam adalah unggas yang biasa di pelihara orang untuk dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia, bagian yang dimanfaatkan pada umumnya adalah telur dan dagingnya. Karena ayam termasuk unggas peliharaan populer dan murah, muncul berbagai istilah teknis akibat kegiatan pengkaran dan peternakan. Ayam memiliki bagian tubuh antara lain sebagai berikut.

**a) Mata**

Mata berfungsi untuk melihat benda-benda sekelilingnya

**b) Paruh**

Paruh berfungsi untuk mematuk dan mengambil makanan.

**c) Bulu Ayam**

Bulu ayam berfungsi untuk penutup tubuh agar suhu tubuh ayam tetap terjaga.

**d) Sayap**

Sayap berfungsi untuk sebagai alat bantu gerak saat seperti turun atau lompat dari pepohonan, juga berfungsi menjaga keseimbangan.

**e) Kaki Ayam**

Kaki ayam berfungsi sebagai alat gerak utama ayam untuk berjalan, berlari

**f) Cakar dan Taji**

Cakar berfungsi untuk mengais tanah saat mencari makanan.

Taji ini hanya dimiliki ayam jantan, biasanya digunakan untuk bertarung dengan sesama pejantan.

**g) Ekor**

Ekor berfungsi untuk menjaga keseimbangan



**c. Bagian Tubuh Kucing dan Fungsinya**

Kucing dipelihara karena gerak-geriknya yang lucu, selain itu kucing dipelihara untuk menjaga rumah dari gangguan hewan tikus yang sering mengambil makanan yang kita simpan. Kucing berkembang biak dengan cara beranak. Jenis-jenis kucing antara lain kucing angora, kucing siam, dan kucing hutan. Bagian-bagian tubuh kucing antara lain sebagai berikut :

**a) Mata**

Mata kucing berfungsi untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya. Mata kucing dapat menyala di tempat yang gelap

**b) Hidung**

Hidung kucing berfungsi sebagai indera penciuman.

**c) Mulut**

Mulut pada kucing berfungsi untuk memasukan makanan ke dalam tubuh.

**d) Bulu**

Bulu kucing berfungsi menjaga tubuh agar tetap hangat.

**e) Kaki**

Kaki kucing berguna untuk bergerak (berjalan) pada ujung kaki kucing terdapat cakar yang berguna untuk menangkap mangsa.

**f) Ekor**

Ekor kucing berguna untuk keseimbangan saat bergerak



**d. Fungsi Bagian Tubuh Ikan**

Ikan adalah hewan berdarah dingin, ciri khasnya adalah mempunyai tulang belakang, insang dan sirip, dan terutama ikan sangat bergantung atas air sebagai medium dimana tempat mereka tinggal. Ikan memiliki kemampuan di dalam air untuk bergerak dengan menggunakan sirip untuk menjaga keseimbangan tubuhnya sehingga tidak tergantung pada arus atau gerakan air yang disebabkan oleh arah angin. Bagian-bagian tubuh ikan sebagai berikut.

- a) **Otak**, berfungsi untuk menerima rangsangan dari lingkungan melalui organ perasa.
- b) **Insang**, fungsi dari insang adalah sebagai alat pernapasan

di dalam air.

- c) **Kloaka**, berfungsi sebagai lubang pengeluaran dari pencernaan, reproduksi, dan ekskresi.
- d) **Operkulum**, digunakan sebagai alat untuk menutupi insang dari luar.
- e) **Mata**, berfungsi untuk melihat.
- f) **Mulut**, berfungsi untuk makan.
- g) **Lubang hidung** pada ikan tidak berfungsi untuk bernapas, melainkan sebagai alat indera penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator. Ikan bernapas dengan insang. Dengan insang maka ikan dapat bernapas di dalam air.
- h) **Sisik** berfungsi melindungi tubuh ikan
- i) **Sirip** ikan berfungsi untuk berenang.
- j) **Ekor** ikan berfungsi untuk mengarahkan gerak ikan, dengan cara menggerakkan ekornya untuk berbelok saat berenang



## 2. Fungsi Bagian Tubuh Tumbuhan dan fungsinya

### a. Bagian-bagian Tumbuhan



Seperti halnya manusia, tumbuhan juga mempunyai bagian-bagian yang fungsinya berbeda-beda. Setiap bagian tumbuhan menjalankan perannya masing-masing. Agar tumbuhan dapat bertahan hidup, setiap bagian tubuh tumbuhan harus saling mendukung dan berfungsi dengan baik. Seperti dalam suatu keluarga, setiap anggota keluarga mempunyai tugas masing-masing yang harus dikerjakan agar kehidupannya harmonis.

Beberapa tumbuhan daunnya berukuran kecil, dan ada yang berukuran besar. Bentuk daun juga beragam, ada yang berbentuk bulat, ada yang berbentuk seperti telapak tangan kita yang disebut menjari dan ada yang panjang. Jenis tumbuhan juga beragam. Ada pohon, semak, tumbuhan berbatang basah, tumbuhan berbatang menjalar dan jenis rumput-rumputan.

Pohon merupakan tumbuhan yang memiliki batang keras dan berkayu. Tumbuhan tersebut biasanya tinggi. Semak memiliki batang keras dan berkayu tetapi berukuran lebih pendek daripada pohon. Tumbuhan berbatang basah merupakan tumbuhan yang berbatang lunak dan berair. Tumbuhan jenis rumput adalah tumbuhan yang batangnya beruas-ruas dan berongga.

Contoh tanaman yang termasuk pohon, semak, tanaman

yang berbatang basah, lunak, dan tanaman rumput-rumputan. Ada juga tumbuhan yang berukuran sangat kecil seperti ganggang, ada pula yang berukuran sangat kecil sekali sehingga diperlukan kaca pembesar untuk melihatnya.

Tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi tumbuhan berbunga dan tumbuhan tidak berbunga. Kebanyakan tumbuhan seperti pohon, semak, tanaman merambat, dan rumput-rumputan termasuk tumbuhan berbunga. Contoh tumbuhan berbunga yang menghasilkan buah antara lain pohon mangga, nangka, jambu, rambutan, kesemek, belimbing, dan kelapa. Beberapa pohon menghasilkan bunga yang kecil dan tampilan tidak menarik. Bunga mawar, bunga sepatu, bunga soka dan lainnya merupakan tumbuhan berbunga. Tanaman tersebut dinamakan tanaman hias. Banyak tumbuhan berbunga tidak menghasilkan buah. Tumbuhan berbunga pada umumnya memiliki bagian-bagian: akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Setiap bagian tumbuhan memiliki fungsi yang berbeda. Lihat gambar di bawah ini.

**b. Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan**



#### a) Fungsi Akar Bagi Tumbuhan

Akar adalah bagian tubuh tumbuhan yang biasanya tertanam di dalam tanah. walaupun pada beberapa tumbuhan tertentu, ada akar yang menjulang di atas tanah, misalnya pada tanaman anggrek. Akar berfungsi untuk:

- Memperkuat berdirinya batang tumbuhan.
- Menyerap air dan mineral dari dalam tanah.
- Untuk menyimpan cadangan makanan pada tumbuhan umbi-umbian. Misalnya singkong, ubi, talas, kentang, wortel dan sejenisnya. Akar seperti ini akan menjadi besar dan mengembung sebagai tempat menyimpan makanan. Pada akarnya tersimpan makanan yang biasa kita konsumsi.

Berdasarkan bentuknya, akar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu akar tunggang dan akar serabut.

##### 1) Akar Tunggang

Akar tunggang biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil (biji berkeping dua). Pada tumbuhan berakar tunggang memiliki akar pokok yaitu satu akar yang tumbuh dari batang masuk sampai ke dalam tanah sehingga kuat dan tidak mudah roboh. Akar pokok akan bercabang-cabang menjadi bagian akar yang kecil. Misalnya, mangga, jambu, jeruk, rambutan, mahoni dan kacang-kacangan, wortel, kentang, ubi-ubian, melinjo, dan masih banyak lagi lainnya.



## 2) Akar Serabut

Akar serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis monokotil (biji berkeping tunggal). Dalam satu pohon, akar serabut jumlahnya banyak dan masing-masing akar besarnya hampir sama. Misalnya, padi, jagung, pisang, kunyit, jahe, dan kelapa.

### b) Fungsi Batang Bagi Tumbuhan

Berdasarkan struktur batangnya, tumbuhan ada yang memiliki batang yang lunak seperti pohon kacang, jagung, bayam. Ada juga tumbuhan yang berkayu. Misalnya pohon jambu, manga, dan pinus. Batang memiliki fungsi yang sangat penting terhadap kelangsungan hidup tumbuhan, sebab batang

merupakan tempat tumpuan bagi bagian tumbuhan yang lainnya.



Batang merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk:

- Batang sebagai penopang tubuh tumbuhan agar tumbuhan tersebut tetap berdiri tegak. Batang juga tempat untuk bersandarnya daun, bunga, dan biji tumbuhan.
- Mengangkut air dan mineral dari akar menuju daun. Selain itu, batang berperan penting dalam proses pengangkutan zat-zat makanan dari daun ke seluruh bagian tumbuhan. Perhatikan gambar pohon di atas, bagaimana daun melekat pada batang.
- Sebagai tempat menyimpan makanan cadangan pada tumbuhan tertentu. Misalnya, batang pada tumbuhan tebu dan sagu.

#### **c) Fungsi Daun Bagi Tumbuhan**



Daun berfungsi untuk tempat terjadinya fotosintesis pada tumbuhan. Di dalam daun, terdapat kandungan klorofil atau zat hijau daun yang digunakan untuk membantu fotosintesis. Selain itu, daun juga merupakan tempat kloroplas berada. Lebih tepatnya, berada di bagian belakang daun. Daun itu terdiri dari bagian tulang daun, helai daun, pelepah daun, dan tangkai daun. Semua bagian itu tersusun dengan baik. Daun memiliki beragam bentuk, mulai dari daun yang berdaun sejajar, berbentuk menjari, ada pula yang berbentuk menyirip.

**d) Fungsi Bunga Bagi Tumbuhan**



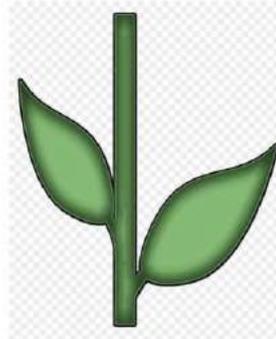
Bunga dikatakan lengkap jika memiliki kelopak, mahkota, benang sari, dan putik. Sedangkan bunga

tidak lengkap, salah satu dari empat bagian tersebut tidak ada. Berdasarkan alat kelaminnya, bunga terdiri dari 3 jenis, yaitu bunga sempurna, memiliki benang sari dan putik. Bunga jantan, hanya memiliki benang sari. Bunga betina, hanya memiliki putik. Alat perkembangbiakan ini berfungsi untuk tumbuhan berkembang biak.

Ada tumbuhan yang memiliki bunga dan ada yang tidak. Untuk tumbuhan yang memiliki bunga akan terdiri dari putik, benang sari, tangkai, mahkota, dan kelopak bunga. Di dalam bagian ini juga ditemukan proses penyerbukan, antara putik dan benang sari.

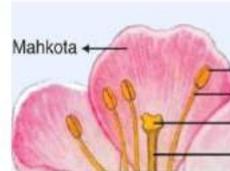
Ada pun bagian-bagian bunga :

1. Tangkai bunga



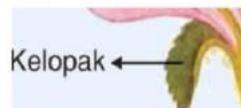
Tangkai bunga berfungsi sebagai penghubung antara bunga dengan ranting. Selain itu, bagian yang ada di bagian bawah bunga ini juga berfungsi sebagai penopang bunga.

2. Mahkota bunga



mahkota bunga atau tajuk merupakan rangkaian daun bunga setelah kelopak bunga. Mahkota bunga memiliki ukuran, bentuk, dan warna yang sangat beraneka ragam. Warna warni mahkota bunga yang cantik akan menarik perhatian serangga penyerbuk untuk membantu proses perkembangbiakan bunga. Fungsi dari mahkota bunga adalah untuk melindungi benang sari dan putik dari gangguan luar.

### 3. Kelopak bunga



Kelopak bunga berfungsi untuk melindungi mahkota bunga saat masih kuncup. Kelopak bungan juga akan melindungi mahkota bunga saat mekar. Biasanya kelopak bunga berbentuk seperti daun dan berada di bagian paling luar menyelimuti mahkota bunga.

### 4. Benang sari



Benang sari berfungsi sebagai alat perkembangbiakan bunga. Di mana terdiri dari tangkai sari, kepala sari dan serbuk sari. Benang sari umumnya terletak di tengah-tengah mahkota bunga. Di dalam kepala sari terdapat benang sari yang di dalamnya mempunyai dua ruang sari. Pada ruang sari inilah terdapat serbuk sari atau sel-sel gamet jantan yang berfungsi untuk penyerbukan.

#### 5. Putik



Putik adalah bagian bunga yang terletak di area paling dalam. Putik sendiri berfungsi sebagai alat kelamin atau gamet betina pada bunga, sebab salah satu bagiannya mengandung sel telur. Setelah dibuahi oleh inti sperma dari serbuk sari, lantas akan berkembang menjadi kandung lembaga yang nantinya menjadi tumbuhan baru. Bagian tersebut dinamakan bakal biji yang nantinya menjadi biji. Sementara itu, bagian

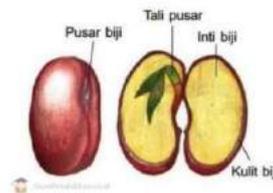
putik yang di dalamnya terdapat bakal biji adalah bakal buah dan akan berubah menjadi buah.

#### 6. Dasar Bunga



Dasar bunga berfungsi sebagai tempat melekatnya mahkota bunga. Bagian ini berada di area bawah atau tepatnya di atas tangkai bunga.

#### e) Fungsi Biji Bagi Tumbuhan



Fungsi dari biji tumbuhan yaitu menyimpan cadangan makanan, alat perkembangbiakan, dan pembentuk tumbuhan baru. Biji berasal dari bakal biji. Biji dibedakan menjadi dua, yaitu biji terbuka dan biji tertutup. Biji terbuka atau disebut juga gymnospermae adalah tumbuhan yang bijinya tidak tertutup bakal buah. Sedangkan biji tertutup disebut juga angiospermae adalah tumbuhan yang bijinya tertutup dan memiliki bunga. biji juga dikenal sebagai isi buah.

Biasanya biji tumbuhan memiliki peran yang penting, yakni sebagai cikal bakal tanaman baru. Biji itu terbagi menjadi dua jenis, yaitu biji yang berkeping dua atau dikenal dengan tumbuhan dikotil dan biji yang berkeping satu atau yang dikenal dengan sebutan tumbuhan monokotil

f) Fungsi Buah Bagi Tumbuhan



Buah berfungsi untuk menyimpan cadangan makanan, membungkus dan melindungi biji. Pada bagian putik yang berada di struktur bunga, ada tiga bagian putik, yaitu kepala putik, tangkai putik, dan bakal buah. Bakal buah akan berkembang menjadi buah, bakal biji akan berkembang menjadi biji.

### INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 2 SANGGRAHAN Prambon  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas/Semester : IV/1  
Materi Pokok : Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan  
Alokasi waktu : 1×45 menit  
Hari/Tanggal : Jum'at, 23 Desember 2022

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa mampu menyelidiki hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dengan benar.
2. Setelah menyimak instruksi guru, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dengan tepat.
3. Setelah menyimak tayangan pada video, siswa mampu menyimpulkan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan bagi manusia dengan benar.
4. Setelah melihat vidio, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. (*Creative*)

#### B. KISI-KISI PENILAIAN

- Penilaian Kognitif

Soal Awal/Pre-Test

Mata Pelajaran	Soal	No. soal	Bentuk
IPA	1. Apa kegunaan ekor kucing .... a. sebagai indera penciuman b. untuk keseimbangan	1-10	PG

	<p>saat bergerak</p> <p>c. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh</p> <p>d. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya</p> <p>2. Mana bagian tubuh kucing yang benar ....</p> <p>a. mata, hidung, mata, bulu, kaki, ekor</p> <p>b. sayap, kaki, bulu, ekor, taji</p> <p>c. insang, mata, ekor, sisik, sirip, mulut</p> <p>d. daun, bunga, biji, batang, akar</p> <p>3. Apa fungsi sayap bagi ayam ....</p> <p>a. untuk sebagai alat bantu gerak saat seperti turun atau lompat dari pepohonan</p> <p>b. untuk menjaga keseimbangan</p> <p>c. sebagai alat gerak utama ayam untuk berjalan, berlari</p> <p>d. untuk mengais tanah saat mencari makanan</p>		
--	--	--	--

	<p>4. Apa fungsi bulu pada burung ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya</li> <li>untuk bergerak ( terbang )</li> <li>untuk melihat benda-benda disekitarnya</li> <li>untuk bertengger di pohon</li> </ol> <p>5. Bagaimana cara ikan bernafas ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lubang hidung</li> <li>Insang</li> <li>Mulut</li> <li>Sirip</li> </ol> <p>6. Peristiwa jatuhnya serbuk sari ke atas kepala putik disebut ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Stomata</li> <li>Klorofil</li> <li>Penyerbukan</li> <li>Fotosintesis</li> </ol> <p>7. Tempat terjadinya proses fotosintesis pada tumbuhan terdapat di bagian ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Daun</li> <li>Batang</li> <li>Akar</li> </ol>		
--	---	--	--

	<p>d. Bunga</p> <p>8. Yang bukan merupakan fungsi akar adalah ....</p> <p>a. menyerap air dan zat hara</p> <p>b. menunjang berdirinya tumbuhan</p> <p>c. sebagai alat perkembangbiakan</p> <p>d. menyimpan cadangan makanan</p> <p>9. Singkong menyimpan cadangan makanannya pada ....</p> <p>a. Daun</p> <p>b. Akar</p> <p>c. Batang</p> <p>d. Tangkai</p> <p>10. Yang bukan merupakan kegunaan batang adalah ....</p> <p>a. Tempat tumbuhnya daun</p> <p>b. Jalan makanan dari akar ke daun</p> <p>c. Tempat membuat makanan</p> <p>d. Tempat cadangan makanan</p>		
--	--	--	--

Soal Akhir/ Post-Test

Mata Pelajaran	Soal	No. Soal	Bentuk
IPA	<p>1. Apa fungsi mata kucing ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. sebagai indera penciuman</li> <li>b. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh</li> <li>c. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya</li> <li>d. untuk keseimbangan saat bergerak</li> </ul> <p>2. Apa fungsi kaki kucing ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. untuk bergerak (berjalan)</li> <li>b. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh</li> <li>c. sebagai indera penciuman</li> <li>d. menjaga tubuh agar tetap hangat</li> </ul> <p>3. Apa fungsi taji pada ayam jantan ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. untuk menjaga keseimbangan</li> <li>b. untuk bertarung</li> </ul>	1-10	PG

	<p>dengan sesama pejantan</p> <p>c. untuk melihat benda-benda sekelilingnya</p> <p>d. untuk penutup tubuh agar suhu tubuh ayam tetap terjaga</p> <p>4. Apa fungsi cakar pada burung elang ....</p> <p>a. menjaga keseimbangan burung saat terbang</p> <p>b. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya</p> <p>c. untuk melihat benda-benda di sekitarnya</p> <p>d. untuk mencengkeram mangsanya</p> <p>5. Apa fungsi sayap pada burung ....</p> <p>a. untuk mencengkeram mangsanya</p> <p>b. untuk bergerak (terbang)</p> <p>c. untuk melihat benda-benda di</p>		
--	--	--	--

	<p>sekitarnya</p> <p>d. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya</p> <p>6. Apa fungsi kloaka pada ikan ....</p> <p>a. sebagai lubang pengeluaran dari pencernaan, reproduksi, dan ekskresi</p> <p>b. sebagai alat untuk menutupi insang dari luar</p> <p>c. sebagai alat indera penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator</p> <p>d. melindungi tubuh ikan</p> <p>7. Apa kegunaan lubang hidung ikan ....</p> <p>a. untuk berenang</p> <p>b. untuk mengarahkan gerak ikan, dengan cara menggerakkan ekornya untuk berbelok saat berenang</p> <p>c. sebagai alat indera</p>		
--	--	--	--

	<p>penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator</p> <p>d. melindungi tubuh ikan</p> <p>8. Berikut ini mana yang termasuk bagian tubuh pada ikan ....</p> <p>a. Sayap</p> <p>b. Taji</p> <p>c. Ceker</p> <p>d. Sirip</p> <p>9. Yang merupakan alat kelamin jantan pada bunga adalah ....</p> <p>a. Putik</p> <p>b. Benang sari</p> <p>c. Tangkai bunga</p> <p>d. Mahkota bunga</p> <p>10. Warna – warni pada mahkota bunga bertujuan untuk menarik perhatian ....</p> <p>a. Manusia</p> <p>b. Kucing</p> <p>c. Burung</p> <p>d. Lebah</p>		
--	--	--	--

Soal	Kunci	Skor
------	-------	------

	Jawaban Pre-test	
<p>1. Apa kegunaan ekor kucing ....</p> <p>a. sebagai indera penciuman</p> <p>b. untuk keseimbangan saat bergerak</p> <p>c. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh</p> <p>d. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya</p>	<p>b. untuk keseimbangan saat bergerak</p>	1
<p>2. Mana bagian tubuh kucing yang benar ....</p> <p>a. mata, hidung, mata, bulu, kaki, ekor</p> <p>b. sayap, kaki, bulu, ekor, taji</p> <p>c. insang, mata, ekor, sisik, sirip, mulut</p>	<p>a. mata, hidung, mata, bulu, kaki, ekor</p>	1

d. daun, bunga, biji, batang, akar		
3. Apa fungsi sayap bagi ayam .... a. untuk sebagai alat bantu gerak saat seperti turun atau lompat dari pepohonan b. untuk menjaga keseimbangan c. sebagai alat gerak utama ayam untuk berjalan, berlari d. untuk mengais tanah saat mencari makanan	a. untuk sebagai alat bantu gerak saat seperti turun atau lompat dari pepohonan	1
4. Apa fungsi bulu pada burung .... a. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya b. untuk bergerak ( terbang ) c. untuk melihat benda-benda disekitarnya d. untuk bertengger di pohon	b. untuk bergerak (terbang)	1
5. Bagaimana cara ikan bernafas .... a. Lubang hidung b. Insang	b. insang	1

c. Mulut d. Sirip		
6. Peristiwa jatuhnya serbuk sari ke atas kepala putik disebut .... a. Stomata b. Klorofil c. Penyerbukan d. Fotosintesis	c. penyerbukan	1
7. Tempat terjadinya proses fotosintesis pada tumbuhan terdapat di bagian .... a. Daun b. Batang c. Akar d. Bunga	a. daun	1
8. Yang bukan merupakan fungsi akar adalah .... a. menyerap air dan zat hara b. menunjang berdirinya tumbuhan c. sebagai alat perkembangbiakan d. menyimpan cadangan makanan	c. sebagai alat penyerbukan	1

<p>9. Singkong menyimpan cadangan makanannya pada ....</p> <p>a. Daun</p> <p>b. Akar</p> <p>c. Batang</p> <p>d. Tangkai</p>	<p>b. akar</p>	<p>1</p>
<p>10. Yang bukan merupakan kegunaan batang adalah ....</p> <p>a. Tempat tumbuhnya daun</p> <p>b. Jalan makanan dari akar ke daun</p> <p>c. Tempat membuat makanan</p> <p>d. Tempat cadangan makanan</p>	<p>c. Tempat membuat makanan</p>	<p>1</p>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

Format Penilaian Siswa

No.	Nama Siswa	Total Skor	Nilai Akhir
1	Ahmad Aqvian Muntaha	8	80
2	Ananda Nuril Firdausi	8	80
3	Muhammad Firmansyah	5	50
4	Muhammad Bahrudin	6	60

5	M. Vicky Wijaya R.	7	70
6	Maulida fauziah	9	90
7	Nadila Aulia	8	80
8	Sulistiya Rahma	8	80
9	Triyas Ayu Maolani	8	80
10	Zeni Eka Wahyuni	8	80

soal	Kunci jawaban soal post test	skor
<p>1. Apa fungsi mata kucing ....</p> <p>a. sebagai indera penciuman</p> <p>b. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh</p> <p>c. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya</p> <p>d. untuk keseimbangan saat bergerak</p>	c. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya	1
<p>2. Apa fungsi kaki kucing ....</p> <p>a. untuk</p>	a. untuk berjalan	1

<p>bergerak (berjalan)</p> <p>b. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh</p> <p>c. sebagai indera penciuman</p> <p>d. menjaga tubuh agar tetap hangat</p>		
<p>3. Apa fungsi taji pada ayam jantan ....</p> <p>a. untuk menjaga keseimbangan</p> <p>b. untuk bertarung dengan sesama pejantan</p> <p>c. untuk melihat benda-benda sekelilingnya</p> <p>d. untuk penutup tubuh agar suhu tubuh ayam tetap terjaga</p>	<p>b. untuk bertarung sesama pejantan</p>	<p>1</p>

<p>4. Apa fungsi cakar pada burung elang ....</p> <p>a. menjaga keseimbangan burung saat terbang</p> <p>b. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya</p> <p>c. untuk melihat benda-benda di sekitarnya</p> <p>d. untuk mencengkeram mangsanya</p>	<p>d. untuk mencengkram mangsa</p>	<p>1</p>
<p>5. Apa fungsi sayap pada burung ....</p> <p>a. untuk mencengkeram mangsanya</p> <p>b. untuk bergerak (terbang)</p> <p>c. untuk melihat benda-benda di sekitarnya</p> <p>d. untuk menutupi tubuhnya</p>	<p>b. untuk bergerak (terbang)</p>	<p>1</p>

dari udara di sekitarnya		
<p>6. Apa fungsi kloaka pada ikan ....</p> <p>a. sebagai lubang pengeluaran dari pencernaan, reproduksi, dan ekskresi</p> <p>b. sebagai alat untuk menutupi insang dari luar</p> <p>c. sebagai alat indera penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator</p> <p>d. melindungi tubuh ikan</p>	<p>a. sebagai lubang pengeluaran dari pencernaan, reproduksi, dan ekskresi</p>	
<p>7. Apa kegunaan lubang hidung ikan ....</p> <p>a. untuk berenang</p> <p>b. untuk mengarahkan gerak ikan, dengan cara menggerakkan</p>	<p>c. sebagai alat indera penciuman yang berfungsi mengenali bau mangsa dan predator</p>	1

<p>ekornya untuk berbelok saat berenang</p> <p>c. sebagai alat indera penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator</p> <p>d. melindungi tubuh ikan</p>		
<p>8. Berikut ini mana yang termasuk bagian tubuh pada ikan ....</p> <p>a. Sayap</p> <p>b. Taji</p> <p>c. Ceker</p> <p>d. Sirip</p>	d. sirip	1
<p>9. Yang merupakan alat kelamin jantan pada bunga adalah ....</p> <p>a. Putik</p> <p>b. Benang sari</p> <p>c. Tangkai bunga</p>		1

d. Mahkota bunga		
10. Warna – warni pada mahkota bunga bertujuan untuk menarik perhatian .... a. Manusia b. Kucing c. Burung d. Lebah		1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

Format Penilaian Siswa

No.	Nama Siswa	Total Skor	Nilai Akhir
1	Ahmad Aqvian Muntaha	9	90
2	Ananda Nuril Firdausi	9	90
3	Muhammad Firmansyah	7	70
4	Muhammad Bahrudin	8	80
5	M. Vicky Wijaya R.	8	80
6	Maulida fauziah	8	80
7	Nadila Aulia	8	80
8	Sulistiya Rahma	8	80
9	Triyas Ayu Maolani	8	80

10	Zeni Eka Wahyuni	8	80
----	------------------	---	----

- Penilaian Psikomotor

Prosedur : Proses

Bentuk Penilaian : unjuk kerja

Instrumen Penilaian : Angket Respon Siswa

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	No soal
1	Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Materi	7, 8, 9, 10, 11, 12
3	Bahasa	13, 14, 15
4	Tampilan	16, 17, 18, 19, 20

Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian Kevalidan	Kriteria	Penilaian			
			SS	S	KS	TS
1	Ketertarikan	1. Media monopoli ini membuat saya bersemangat belajar IPA				
		2. Dengan menggunakan media monopoli ini dapat belajar monopoli tidak membosankan				
		3. Media monopoli				

		materi IPA ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPA khususnya fungsi bagian tubuh makhluk hidup				
		4. Dengan adanya gambar hewan dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi				
		5. Tampilan media monopoli materi ini menarik				
2	Materi	6. Penyampaian materi dalam media monopoli IPA ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
		7. Materi yang disajikan dalam media monopoli ini mudah saya pahami				
		8. Dalam monopoli IPA ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri				
		9. Penyajian materi dalam media monopoli IPA ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman yang lain.				
		10. Media monopoli IPA ini mendorong saya untuk				

		menuliskan yang sudah saya pahami				
		11. Media monopoli ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan .				
3	Bahasa	12. Bahasa yang digunakan dalam media monopoli IPA ini sederhana dan mudah dimengerti				
		13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				
4	Tampilan	14. Penempatan tata letak (tanah petak, letak kartu dana umum dan kartu kesempatan, gambar, alat tubuh hewan dan tumbuhan) media monopoli konsisten sesuai dengan pola tertentu				
		15. Desain kartu soal, sesuai dengan petak tanah monopoli yang sudah tertera papan monopoli.				
		16. Desain bidak				

		monopoli sesuai dengan luas monopoli				
		17. Desain kartu kesempatan dan dana umum sesuai dengan yang asli				
		18. Desain kartu hak milik atau kartu tanah sesuai dengan petak tanah				
		19. Desain dadu sudah sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan				
		20. Desain monopoli sudah sesuai dengan mata pelajaran yang akan di ajarkan				

$$\text{Kepraktisan pengguna}(K - pg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Presentase	Kategori kepraktisan	Keterangan
25% - 40%	Tidak praktis dan mudah digunakan	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang praktis dan mudah digunakan	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup praktis dan	Boleh digunakan setelah revisi besar

	mudah digunakan	
71% - 85%	Praktis dan mudah digunakan	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat praktis dan mudah digunakan	Sangat baik digunakan

## LAMPIRAN 7

### Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI**  
**FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI**  
**SISWA KELAS 4 SD**

Mata Pelajaran : IPA  
Nama : Eni Nurwiyati, S.Pd.

Hari/Tanggal : Jumat, 23 Desember 2022

Dalam rangka pengembangan pembelajaran IPA di kelas, kami mohon tanggapan Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran Monopoli pada materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan yang telah dikembangkan.

Petunjuk :

1. Angket ini terdapat 10 pernyataan. Pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan Monopoli yang dikembangkan.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut :
  - 1 = Tidak praktis
  - 2 = Kurang praktis
  - 3 = praktis
  - 4 = Sangat praktis

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan	Tampilan media monopoli menarik			✓	

		Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam media monopoli menarik perhatian				✓
		Penempatan tata letak (petak tanah, tulisan, gambar, tempat dana umum dan kesempatan) media monopoli konsisten sesuai dengan pola tertentu				✓
		Keberadaan gambar dalam media monopoli sama seperti isi materi				✓
2	Isi	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
		Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuaian tujuan pembelajaran				✓

		dengan KI/KD				
		Keakuratan Materi			✓	
		Teknik Penyajian materi			✓	
		Kesesuaian evaluasi				✓
		Petunjuk langkah-langkah dalam media monopoli jelas sehingga mempermudah siswa melakukan permainan monopoli			✓	
3	Bahasa	Kesesuaian Bahasa			✓	
		Media monopoli menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa		✓		
		Media monopoli menggunakan bahasa yang Mudah dipahami siswa			✓	

4	Interaktivitas	Kualitas Interaksi	✓		
		memfasilitasi siswa untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah	✓		
		Media monopoli memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya		✓	
		Media monopoli mendorong siswa untuk berdiskusi atau bekerja sama dengan orang lain dalam satu kelompok			✓
Jumlah			56		
Total			72		

Rumus :

$$\text{Validitas pengguna}(V - pg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{56}{72} \times 100 = 77,78\%$$

Keterangan:

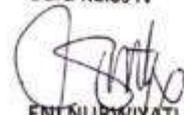
TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Nganjuk, 23 Desember 2022

Guru Kelas IV



ENI NURWIYATI, S.Pd.

NIP.196907241994032005

## Lampiran 8

### Angket Respon Siswa

#### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

**Judul penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 Sd

**Penyusun** : Wulan Suci Rimadhani

**Pembimbing 1 & 2** : Karimatuz Saidah, M. Pd. & Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd.

**Instansi** : FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.  
Keterangan:  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju
3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

>>>>>SELAMAT MENGERJAKAN<<<<<<

**IDENTITAS**

**Nama Siswa** : Triyas Ayu Maolani  
**Kelas** : 4  
**Asal Sekolah** : SD Negeri 2 Sangrahan Prambon

No	Aspek Penilaian Kevalidan	Kriteria	Penilaian			
			SS	S	KS	TS
1	Ketertarikan	1. Media monopoli ini membuat saya bersemangat belajar IPA		✓		
		2. Dengan menggunakan media monopoli ini dapat belajar monopoli tidak membosankan		✓		
		3. Media monopoli materi IPA ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPA khususnya fungsi bagian tubuh makhluk hidup		✓		
		4. Dengan adanya gambar hewan dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi		✓		
		5. Tampilan media monopoli materi ini menarik		✓		

2	Materi	6. Penyampaian materi dalam media monopoli IPA ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓		
		7. Materi yang disajikan dalam media monopoli ini mudah saya pahami	✓		
		8. Dalam monopoli IPA ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri	✓		
		9. Penyajian materi dalam media monopoli IPA ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman yang lain.	✓		
		10. Media monopoli IPA ini mendorong saya untuk menuliskan yang sudah saya pahami	✓		
		11. Media monopoli ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.	✓		

3	Bahasa	12. Bahasa yang digunakan dalam media monopoli IPA ini sederhana dan mudah dimengerti	✓		
		13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.			
4	Tampilan	14. Penempatan tata letak (tanah petak, letak kartu dana umum dan kartu kesempatan, gambar, alat tubuh hewan dan tumbuhan) media monopoli konsisten sesuai dengan pola tertentu	✓		
		15. Desain kartu soal, sesuai dengan petak tanah monopoli yang sudah tertera papan monopoli.	✓		
		16. Desain bidak monopoli sesuai dengan luas monopoli	✓		
		17. Desain kartu kesempatan dan dana umum sesuai dengan yang asli	✓		

		18. Desain kartu hak milik atau kartu tanah sesuai dengan petak tanah		✓		
		19. Desain dadu sudah sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan		✓		
		20. Desain monopoli sudah sesuai dengan mata pelajaran yang akan di ajarkan		✓		

**Nama Siswa** : Sulistiya Rahma  
**Kelas** : 4  
**Asal Sekolah** : SD Negeri 2 Sangrahan Prambon

No	Aspek Penilaian Kevalidan	Kriteria	Penilaian			
			SS	S	KS	TS
1	Ketertarikan	1. Media monopoli ini membuat saya bersemangat belajar IPA		✓		
		2. Dengan menggunakan media monopoli ini dapat belajar monopoli tidak membosankan		✓		
		3. Media monopoli materi IPA ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPA khususnya fungsi bagian tubuh makhluk hidup		✓		
		4. Dengan adanya gambar hewan dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi		✓		
		5. Tampilan media monopoli materi ini menarik		✓		

2	Materi	6. Penyampaian materi dalam media monopoli IPA ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓		
		7. Materi yang disajikan dalam media monopoli ini mudah saya pahami		✓		
		8. Dalam monopoli IPA ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri		✓		
		9. Penyajian materi dalam media monopoli IPA ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman yang lain.		✓		
		10. Media monopoli IPA ini mendorong saya untuk menuliskan yang sudah saya pahami		✓		
		11. Media monopoli ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.		✓		

3	Bahasa	12. Bahasa yang digunakan dalam media monopoli IPA ini sederhana dan mudah dimengerti	✓		
		13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.			
4	Tampilan	14. Penempatan tata letak (tanah petak, letak kartu dana umum dan kartu kesempatan, gambar, alat tubuh hewan dan tumbuhan) media monopoli konsisten sesuai dengan pola tertentu	✓		
		15. Desain kartu soal, sesuai dengan petak tanah monopoli yang sudah tertera papan monopoli.	✓		
		16. Desain bidak monopoli sesuai dengan luas monopoli	✓		
		17. Desain kartu kesempatan dan dana umum sesuai dengan yang asli	✓		

		18. Desain kartu hak milik atau kartu tanah sesuai dengan petak tanah		✓		
		19. Desain dadu sudah sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan		✓		
		20. Desain monopoli sudah sesuai dengan mata pelajaran yang akan di ajarkan		✓		

LAMPIRAN 9

Surat Pengantar Izin Melakukan Penelitian



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)**  
Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576  
Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: [lemrit@unpkediri.ac.id](mailto:lemrit@unpkediri.ac.id); [lemrit.unpkediri@gmail.com](mailto:lemrit.unpkediri@gmail.com)

Nomor : 19954.07/LPPM UN PGRI Kd/XII/2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

23 Desember 2022

Kepada Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon  
Nganjuk di : Jalan Hasanudin Ds. Sanggrahan, Prambon, Nganjuk

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : WULAN SUCI RIMADHANI  
NPM : 18.1.01.10.0011  
FAK - PRODI : FKIP-PGSD  
Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi  
JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA KELAS 4 SD**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).



Tembusan :  
1. Kaprodi  
2. Dosen Pembimbing 1 dan 2

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



## LAMPIRAN 10

### Soal Pre-Test

#### SOAL PRE-TEST

NAMA : Triyas Ayu Maolani

KELAS : 4

80

1. Apa kegunaan ekor kucing ....
  - a. sebagai indera penciuman
  - b. untuk keseimbangan saat bergerak
  - c. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh
  - d. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya
2. Mana bagian tubuh kucing yang benar ....
  - a. mata, hidung, mata, bulu, kaki, ekor
  - b. sayap, kaki, bulu, ekor, taji
  - c. insang, mata, ekor, sisik, sirip, mulut
  - d. daun, bunga, biji, batang, akar
3. Apa fungsi sayap bagi ayam ....
  - a. untuk sebagai alat bantu gerak saat seperti turun atau lompat dari pepohonan
  - b. untuk menjaga keseimbangan
  - c. sebagai alat gerak utama ayam untuk berjalan, berlari
  - d. untuk mengais tanah saat mencari makanan
4. Apa fungsi bulu pada burung ....
  - a. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya
  - b. untuk bergerak ( terbang )
  - c. untuk melihat benda-benda disekitarnya
  - d. untuk bertengger di pohon
5. Bagaimana cara ikan bernafas ....
  - a. Lubang hidung
  - b. Insang
  - c. Mulut
  - d. Sirip
6. Peristiwa jatuhnya serbuk sari ke atas kepala putik disebut ....

- a. Stomata
  - b. Klorofil
  - c. Penyerbukan
  - d. Fotosintesis
7. Tempat terjadinya proses fotosintesis pada tumbuhan terdapat di bagian ....
- a. Daun
  - b. Batang
  - c. Akar
  - d. Bunga
8. Yang bukan merupakan fungsi akar adalah ....
- a. menyerap air dan zat hara
  - b. menunjang berdirinya tumbuhan
  - c. sebagai alat perkembangbiakan
  - d. menyimpan cadangan makanan
9. Singkong menyimpan cadangan makanannya pada ....
- a. Daun
  - b. Akar
  - c. Batang
  - d. Tangkai
10. Yang bukan merupakan kegunaan batang adalah ....
- a. Tempat tumbuhnya daun
  - b. Jalan makanan dari akar ke daun
  - c. Tempat membuat makanan
  - d. Tempat cadangan makanan

## LAMPIRAN 11

### Soal Post-Test

#### SOAL POST-TEST

NAMA : Triyas Ayu Maolani

KELAS : 4

80

1. Apa fungsi mata kucing ....
  - a. sebagai indera penciuman
  - b. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh
  - c. untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya
  - d. untuk keseimbangan saat bergerak
2. Apa fungsi kaki kucing ....
  - a. untuk bergerak (berjalan)
  - b. untuk memasukan makanan ke dalam tubuh
  - c. sebagai indera penciuman
  - d. menjaga tubuh agar tetap hangat
3. Apa fungsi taji pada ayam jantan ....
  - a. untuk menjaga keseimbangan
  - b. untuk bertarung dengan sesama pejantan
  - c. untuk melihat benda-benda sekelilingnya
  - d. untuk penutup tubuh agar suhu tubuh ayam tetap terjaga
4. Apa fungsi cakar pada burung elang ....
  - a. menjaga keseimbangan burung saat terbang
  - b. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya
  - c. untuk melihat benda-benda di sekitarnya
  - d. untuk mencengkeram mangsanya
5. Apa fungsi sayap pada burung ....
  - a. untuk mencengkeram mangsanya
  - b. untuk bergerak (terbang)
  - c. untuk melihat benda-benda di sekitarnya
  - d. untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya
6. Apa fungsi kloaka pada ikan ....

- a. sebagai lubang pengeluaran dari pencernaan, reproduksi, dan ekskresi
  - b. sebagai alat untuk menutupi insang dari luar
  - c. sebagai alat indera penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator
  - d. melindungi tubuh ikan
7. Apa kegunaan lubang hidung ikan .....
- a. untuk berenang
  - b. untuk mengarahkan gerak ikan, dengan cara menggerakkan ekornya untuk berbelok saat berenang
  - c. sebagai alat indera penciuman yg berfungsi mengenali bau mangsa dan predator
  - d. melindungi tubuh ikan
8. Berikut ini mana yang termasuk bagian tubuh pada ikan ....
- a. Sayap
  - b. Taji
  - c. Ceker
  - d. Sirip
9. Yang merupakan alat kelamin jantan pada bunga adalah .....
- a. Putik
  - b. Benang sari
  - c. Tangkai bunga
  - d. Mahkota bunga
10. Warna – warni pada mahkota bunga bertujuan untuk menarik perhatian .....
- a. Manusia
  - b. Kucing
  - c. Burung
  - d. Lebah

## LAMPIRAN 12

### Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 2 SANGGRAHAN**

Alamat : Desa Sanggrahan Kec. Prambon Kab. Nganjuk Kode Pos 64484  
NPSN: 20538177, No. Telpn : 358791134

#### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Sekolah SD Negeri Sanggrahan 2 Kecamatan Prambon, Kab Nganjuk menerangkan bahwa :

Nama : Wulan Suci Rimadhani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
NPM : 18.1.01.10.0011  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD  
Mahasiswa : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut benar-benar melakukan penelitian di SD Negeri Sanggrahan 2 Kecamatan Prambon dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI FUNGSI BAGIAN TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS BAGI SISWA KELAS 4 SD"**

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

Nganjuk, 24 Desember 2022

Kepala Sekolah

(SUEATIN, S.Pd.)

LAMPIRAN 13

Dokumentasi Penelitian

		Foto guru saat melihat perangkat pembelajaran dan media pembelajaran sebari mengisi angket respon guru
		Foto siswa sedang mengerjakan soal pre-test
		Foto siswa sedang bermain monopoli
		Foto siswa sedang mengerjakan soal post-test