

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 :

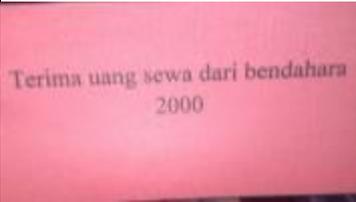
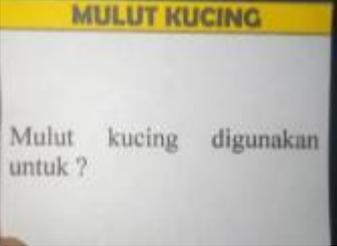
a. Bahan -Bahan Pembentuk Media

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 RUCING</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 RUCING		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 RUCING																
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				✓
TOTAL			77			
SKOR MAKSIMAL			100			
PRESENTASE SKOR			77%			
KRITERIA			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				✓
TOTAL			97			
SKOR MAKSIMAL			100			

PRESENTASE SKOR	97 %
KRITERIA	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	Ketepatan bidak dari pion catur yang tidak digunakan lagi	4

	dadu	monopoli	
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

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
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	4

		kartu soal	
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	4

		memahami materi	
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 beberapa 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

	Validasi Materi	Validasi Media
Presentase	97 %	88,75%
Katagori Vlidityas	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 indicator				✓
		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 :

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

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

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 ≥ 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 ≥ 70 .

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

$$= \frac{90+90+70+80+80+80+80+80+80+80}{10}$$

$$\frac{810}{10} = 81$$

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

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

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 ≥ 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 ≥ 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 :

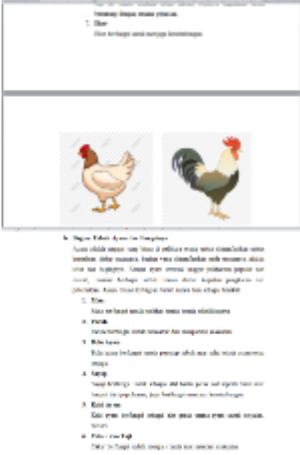
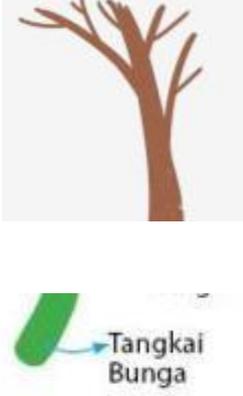
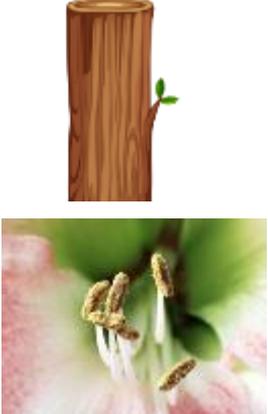
- a. Papan Monopoli terbuat dari papan catur bekas yang di desain monopoli di aplikasi Adobe Illustration dalam papan monopoli tersebut tertera tanah petak alat tubuh hewan dan tumbuhan, petak tanah dana umum, petak tanah tanda mulai, petak tanah kesempatan, petak tanah masuk penjara hanya lewat, petak 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.

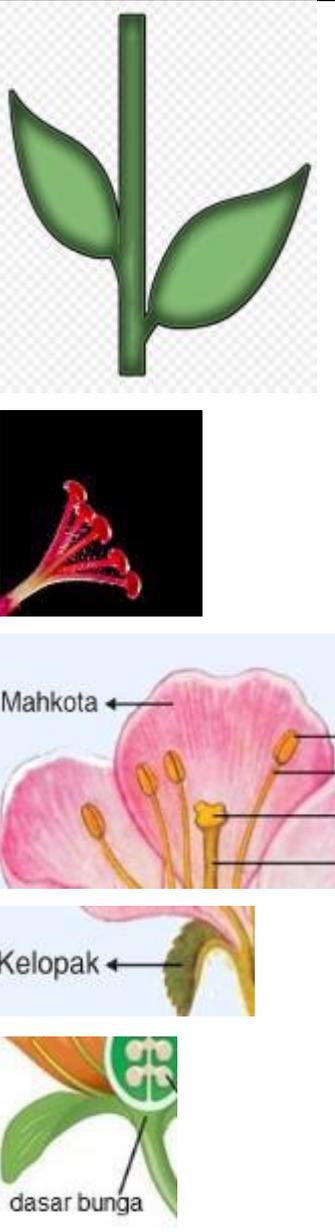
3. Desain Akhir Media Pembelajaran

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

a. Saran Ahli Materi

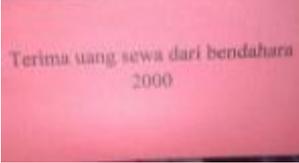
Tabel 2.13 Hasil validasi ahli materi sebelum dan sesudah di revisi

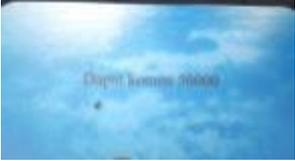
No.	Keterangan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Penambahan gambar dan materi pada handout materi	 <p>Diagram of a bird with labels for its body parts: Kepala, Leher, Badan, Sayap, Kaki, and Paruh. Below the diagram is a short paragraph of text in Indonesian.</p>	 <p>Handout page featuring two images of chickens (one brown, one black) and a list of text in Indonesian, likely related to poultry or agriculture.</p>
2	Gambar pada bagian tumbuhan di ganti	 <p>Illustration of a tree trunk and a flower stalk. The flower stalk is labeled 'Tangkai Bunga' with an arrow pointing to it.</p>	 <p>Photograph of a tree trunk and a close-up of a flower's reproductive parts (stamens and pistil).</p>

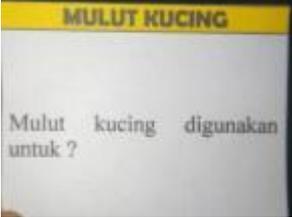
			
3	Belum diberi KI, KD	<p>A. Tujuan Pokoknya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti hubungan antara struktur anatomi bunga dengan fungsi bagian-bagian dari bunga tersebut. 2. Meneliti perbedaan anatomi pada spesies yang berbeda-beda bentuk dan fungsi bagian-bagian dari bunga tersebut. 3. Meneliti perbedaan anatomi pada bagian-bagian dari bunga tersebut. 4. Meneliti perbedaan anatomi pada bagian-bagian dari bunga tersebut. <p>B. Cara Kerja</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengamatan dan deskripsi. 	<p>A. Tujuan Pokoknya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti hubungan antara struktur anatomi bunga dengan fungsi bagian-bagian dari bunga tersebut. 2. Meneliti perbedaan anatomi pada spesies yang berbeda-beda bentuk dan fungsi bagian-bagian dari bunga tersebut. 3. Meneliti perbedaan anatomi pada bagian-bagian dari bunga tersebut. 4. Meneliti perbedaan anatomi pada bagian-bagian dari bunga tersebut. <p>B. Cara Kerja</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengamatan dan deskripsi. <p>C. Alat dan Bahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bunga-bunga yang akan diteliti.

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.