

# Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report

## 1/5/2023 2:19:18 PM

### Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 1/5/2023 2:19:18 PM

Analyzed document: BAB I, II, III, IV, V.pdf Licensed to: Bagus Amirul

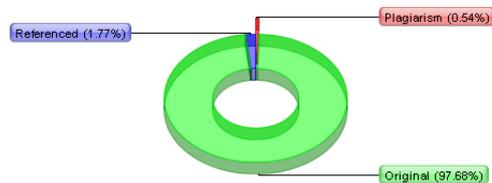
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 2

0.7%

80

1. <http://eprints.umm.ac.id/40255/4/jiptumpp-gdl-indradwimi-50927-4-babiii.pdf>

0.2%

15

2. <https://eprints.uny.ac.id/65807/5/5.BAB.III.pdf>

Processed resources details: 3 - Ok / 1 - Failed



Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting services:

Anti-cheating:



[not detected]

[not detected]

[not detected]

[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
- Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]

3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
5. Invisible symbols found: [0]

---

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

---

[uace\_abc\_stats\_header]

[uace\_abc\_stats\_html\_table]

#### Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

#### Excluded Urls:

No URLs detected

#### Included Urls:

No URLs detected

#### Detailed document analysis:

1 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. 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. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon. Khususnya mata pelajaran tematik materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar khususnya kelas IV 2 ditemukan bahwa kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA khususnya materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Hal itu disebabkan kurang pemahannya siswa serta kurang menariknya media yang dipakai guru yang biasanya hanya menampilkan benda yang mudah dijumpai serta berupa media gambar saja yang hanya lembaran kertas bahkan tidak jarang guru tersebut tidak memakai media dalam penyampaian materi. Media Pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa.

id: 1

Quotes detected: 0.1%

"Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi"

(Azhar Arsyad 2013 : 89). Sebagai upaya untuk mengatasi minat belajar siswa yang kurang maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat pada siswa kelas IV, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu media Monopoli. Media monopoli merupakan Media visual 2 dimensi merupakan media visual (perumpamaan) yang menampilkan gambar dengan model sebenarnya dari benda asli. Kelebihannya yaitu menampilkan bentuk yang sebenarnya dan mempermudah penyampaian informasi dikarenakan berbentuk nyata. Media ini memiliki bentuk seperti papan catur yang bisa ditebuk dan terbuat dari kertas poster yang sudah didesain di aplikasi adobe ilustrasi, tujuannya agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan ini. Media monopoli ini dapat memudahkan siswa untuk mengetahui tentang materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Media ini sebelumnya pernah dibuat dari peneliti lain

dan diharapkan media ini bisa digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran terhadap siswa. Pada penelitian monopoli yang terdahulu kebanyakan untuk siswa SMP dan SMA, tapi sebaliknya di tahun 2015 penelitian media monopoli 3 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 :

id: 2

Quotes detected: 0.16%

"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 4 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 Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk ? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk? 3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri Sanggrahan 2 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 Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk 2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk 3. Untuk menghitung keefektifan media pembelajaran Monopoli pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk E. Sistematika Penulisan BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, dan sistematika penulisan. 5 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. Daftar Pustaka (lihat paparan pada bab 5). Lampiran-lampiran 6 BAB II LANDASAN TEORI A. Media Pembelajaran 1. Pengertian media Menurut Bove (1997) dalam Sanaky (2013: 3)

id: 3

Quotes detected: **0.09%**

"media adalah sebuah alat bantu yang berfungsi menyampaikan pesan pada pembelajaran".

Sedangkan menurut Olson dalam Yusuf hadi Miarso, (2011:457) dalam medefinisikan

id: 4

Quotes detected: **0.14%**

"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

id: 5

Quotes detected: **0.09%**

"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

id: 6

Quotes detected: **0.08%**

"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 7 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 8 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

id: 7

Quotes detected: 0.24%

"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. 9 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 10 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 tuantuan 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 hanyadi berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, akan tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai 11 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 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 hotelyang 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

id: 8

Quotes detected: 0.01%

"Science".

Kata-kata Science sendiri berasal dari bahasa lain

id: 9

Quotes detected: 0.01%

"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

id: 10

Quotes detected: 0.22%

"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)

id: 11

Quotes detected: 0.15%

"Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk ke dalam kurikulum di sekolah khususnya di Sekolah dasar".

Usman Samatowa

id: 12

Quotes detected: 0.1%

"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 hafalan 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 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 bagianbagian 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 masingmasing. Bagian-bagian tubuh hewan antara lain kepala sayap, mata, kaki, paruh, dan sebagainya. Beberapa jenis hewan sebagian memiliki bagian 13 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 14 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 15 cara beranak. Jenis-jenis kucing antara lain kucing angora, kucing siam, dan kucing hutan. Bagian-bagian tubuh kucing antara lain sebagai berikut :

- Mata, mata kucing berfungsi untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya. Mata kucing dapat menyala di tempat yang gelap
- Hidung, hidung kucing berfungsi sebagai indera penciuman.
- Mulut, mulut pada kucing berfungsi untuk memasukkan makanan ke dalam tubuh.
- Bulu, bulu kucing berfungsi menjaga tubuh agar tetap hangat.
- Kaki, kaki kucing berguna untuk bergerak (berjalan) pada ujung kaki kucing terdapat cakar yang berguna untuk menangkap mangsa.
- 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. 16 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.

17 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:

- 18 \* 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 menggembung sebagai tempat menyimpan makanan. Pada akhirnya 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 19 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. 20 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. 21

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)

id: 13

Quotes detected: 0.08%

"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 dengan model pengembangan. b. Menerapkan media pembelajaran yang 22 memudahkan peserta didik untuk pemahaman materi. 5 Evaluation a. Mengukur pencapaian pengembangan produk. b. Ketercapaian media pengembangan yang diterapkan pada peserta didik. c. Mencari Informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil belajar dengan baik. No Tahapan Pengembangan Aktivitas 1 Analisis c. Pemikiran tentang produk (model, metode, media dan bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. d. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan peserta didik pemahaman, tujuan, belajar, proses pembelajaran strategi dalam belajar. 2 Design c. Merancang konsep baru pada pengembangan media. d. 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 c. Proses pengembangan yang diterapkan sesuai dengan model pengembangan. d. Menerapkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk pemahaman materi. 5 Evaluation d. Mengukur pencapaian pengembangan produk. e. Ketercapaian media pengembangan yang diterapkan pada peserta didik. f. Mencari informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil belajar dengan baik. 23 Komponen-komponen yang ada pada pendekatan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut. Gambar 1.8 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 Makhluk hidup pada mata pelajaran Tematik kelas IV. Media monopoli memiliki bentuk fisik seperti papan catur yang ditempel 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 ditempel 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  $\pm 85 \times 60$  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 25 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. 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

id: 14

Plagiarism

detected: 0.08% <http://eprints.umm.ac.id/40255/4/jiptummpp-gd...>  
media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga data yang diperoleh akan

dianalisis untuk mengetahui revisi apa yang 26 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 27 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 Sanggrahan 2 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 SDN Sanggrahan 2 Prambon Nganjuk. a. Nama Sekolah : SD Negeri Sanggrahan 2 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 28 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, keefektifan, dan kevalidan 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 kevalidan, 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. 29 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 Sanggrahan 2 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 bidang Studi Untuk menguji kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang sudah dibuat, dengan kriteria dari validator sebagai berikut. - Guru sekolah dasar yang memiliki jenjang pendidikan minal S1 30 - 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 31 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 32 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 Kesesuaian Bahasa 1 4  
 Interaktivitas Kualitas Interaksi 1 Jumlah 10 d. Angket Respon  
 Siswa Angket respon siswa sebelum digunakan terlebih dahulu di  
 validitas oleh validator instrumen, untuk mengetahui lembar  
 respon siswa tersebut valid atau tidak untuk digunakan. Data  
 evaluasi yang baik sesuai dengan kenyataan disebut data  
 valid. Agar dapat diperoleh data yang valid, instrumen atau alat  
 untuk mengevaluasinya harus valid. 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 33 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  
 posttest kepada siswa sebanyak 5 soal. Dari hasil pekerjaan  
 siswa pada 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.

id: 15

### Plagiarism

detected: **0.38%**<http://eprints.umm.ac.id/40255/4/jiptumpp-gd...>

Ahli Media dan ahli Materi (isi) 34 *Validitas ahli* ( $V - ah$ ) =  $TSe / TSh \times 100\%$  = ... 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.  $NA = N1 + N2 / 2 = \dots$  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 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 Akbar (2015:78) Dapat dikatakan valid jika kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan mencapai kategori minimal valid. b. Analisis Data Hasil Respon Guru 35 1. Uji kepraktisan *Kepraktisan pengguna* ( $K - pg$ ) =  $TSe / TSh \times 100\%$  = ... Keterangan: TSe = total skor empirik TSh = total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut akan dijumlahkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari respon guru dengan rumus sebagai berikut.  $skor = Skor\ keseluruhan / 2 \times 100\%$  = ... Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 1.7 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan 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 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

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

Keterangan: TSe = total skor empirik TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut akan dijumlahkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari respon guru dengan rumus sebagai berikut.

*skor = Skor keseluruhan*  $2 \times 100\% = \dots$  Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria persentase sebagai berikut. Tabel 1.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Keefektifan Produk

Pengembangan Presentase Kategori kepraktisan Keterangan

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. 38 39 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

Sanggrahan 2 Prambon diketahui bahwa permasalahan yang

sering dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu: pertama,

kurangnya penggunaan media pembelajaran di SD Negeri

Sanggrahan 2 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 Sanggrahan 2 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 40 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 Sanggrahan 2 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

id: 16

Quotes detected: 0.05%

"Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan"

41 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-bahannya 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 digunting dengan ukuran 29,7 cm x 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. 42 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 taspi di dalamnya ada soal sesuai dengan materi yaitu Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan. 5 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. 43 6 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. 7 Uang-uangan : uanguangan ini diprint out dan dipotong sesuai ukurannya. Uang-uangan ini digunakan untuk alat pembayaran monopoli. 8 Dadu : Dadu digunakan untuk memutar permainan 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 44 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 ✓ 45 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 istilahistilah ✓ 13. Keakuratan contoh dan kasus ✓ 14. Mendorong rasa ingin tahu ✓ 15. Menciptakan kemampuan bertanya ✓ 46 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 PRESENTASE SKOR 77% KRITERIA Valid 47 Rumus : *Validitas ahli*  $(V - ah) = TSe TSh - \times 100\% = \dots V - ah = 77 100 \times 100 =$

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 3 Ditambah materi fungsi alat tubuh ayam seperti di media 4 Gambar yang disajikan sesuaikan 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 48 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 √ 49 9. Keluasan materi √ 10. Keakuratan konsep data definisi √ 11. Kedalaman materi √ 12. Keakuratan istilahistilah √ 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 √ 50 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 97 SKOR MAKSIMAL 100 PRESENTASE SKOR 97 % KRITERIA Sangat valid Rumus :  $Validitas\ ahli\ (V - ah) = \frac{TSe\ TSh}{\dots} \times 100\%$  = ...  $V - ah = 97 \times 100\% = 97\%$  Perbaikan yang kedua ini mendapatkan nilai skor 97% yang artinya sangat valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Validator juga meninggalkan catatan berupa saran perbaikan dan kesimpulan. Berikut beberapa saran yang diberikan validator : 51 Tabel 2.5

Saran Perbaikan dan Komentari No Saran Perbaikan dan Komentari 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 bagianbagian 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 No. Aspek Penilaian Indikator Skor 1 Ukuran Papan Monopoli Kesesuaian ukuran pada papan monopoli 3 2 Kesesuaian ukuran petak tanah 3 3 Ukuran Kesesuaian ukuran kartu dana 3 52 Kartu dan uangungan umum dan kartu kesempatan 4 Kesesuaian ukuran kartu soal dan kartu hak milik 3 5 Ketepatan memilih Ukuran Uangungan 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 4 53 peserta didik kelas IV SD 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 68 Skor Maksimal 80 Presentase Skor 85 % Kriteria Valid Rumus :  $Validitas\ ahli\ (V - ah) = \frac{TSh}{TSh} \times 100\% = \dots V - ah = \frac{68}{80} \times 100 = 85\%$  Hasil validasi pengajuan media pertama ke dosen mendapat nilai 85% yang artinya masuk dalam katagori cukup valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Validator memberikan saran

yang digunakan untuk perbaikan materi yang diajukan. Terdapat beberapa saran seperti berikut : 54 Tabel 2.6 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 2.7 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran No. Aspek Penilaian Indikator Skor 1 Ukuran Papan Kesesuaian ukuran pada papan monopoli 4 55 Monopoli 2 Kesesuaian ukuran petak tanah 3 3 Ukuran Kartu dan uanguan Kesesuaian ukuran kartu dana umum dan kartu kesempatan 4 4 Kesesuaian ukuran kartu soal dan kartu hak milik 3 5 Ketepatan memilih Ukuran Uanguan 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 4 56 Indonesia 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 87,5 % Kriteria Sangat Valid

Rumus :  $Validitas\ ahli\ (V - ah) = \frac{TSe\ TSh}{\dots} \times 100\% = \dots$   $V - ah = 71,80 \times 100 = 87,5\%$  57 Perbaikan yang kedua ini mendapatkan nilai skor 87,5% 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 2.8 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 2.9 Rekapitulasi Presentase Kevalidan Validasi Materi Validasi Media Presentase 97 % 87,5% Katagori Vlidity Sangat Valid Sangat Valid 58 Dari data tabel 2.9 diperoleh skor rata-rata kevalidan sebagai berikut :  $NA = \frac{N1 + N2}{2} = \dots$   $NA = \frac{87,5 + 97}{2} = 92,25\%$  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 Sanggrahan 2 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  $\checkmark$  Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam media monopoli menarik perhatian  $\checkmark$  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  $\checkmark$  2 Isi Kesesuaian materi dengan indikator  $\checkmark$  Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran  $\checkmark$  Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI/KD  $\checkmark$  Keakuratan Materi  $\checkmark$  Teknik

Penyajian materi ✓ Kesesuaian evaluasi ✓ Petunjuk langkahlangkah dalam media monopoli jelas sehingga mempermudah siswa melakukan ✓ 60 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 ✓ 61 atau bekerja sama dengan orang lain dalam satu kelompok Jumlah 56 Total 72 Rumus :  $Kepraktisan\ pengguna(K - pg) = TSe\ TSh - \times 100\% = \dots K - pg = 56\ 72 \times 100\% = 77,78\%$  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 sangat 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. b. Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Siswa Uji kepraktisan ini ditunjukkan untuk siswa kelas IV SD Negeri Sanggrahan 2 Prambon terhadap media yang sudah dikembangkan baik dari tampilan mediannya maupun materi yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa. Berikut data hasil angket respon siswa. 62 Tabel 2.11 Data Hasil Angket Respon Siswa No Aspek Penilaian Kriteria Jumlah siswa yang memilih setuju 1 Ketertarik an 1. Media monopoli ini membuat saya bersemangat belajar IPA 7 2. Dengan menggunakan media monopoli ini dapat belajar monopoli tidak membosankan 8 3. Media monopoli materi IPA ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPA khususnya fungsi bagian tubuh makhluk hidup 6 4. Dengan adanya gambar hewan dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi 9 5. Tampilan media monopoli materi ini menarik 10 2 Materi 6. Penyampaian materi dalam media monopoli IPA ini berkaitan dengan 5 63 kehidupan sehari-hari 7. Materi yang disajikan dalam media monopoli ini mudah saya pahami 6 8. Dalam monopoli IPA ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri 5 9. Penyajian materi dalam media monopoli IPA ini mendorong saya untuk berdiskusi

dengan teman yang lain. 7 10. Media monopoli IPA ini mendorong saya untuk menuliskan yang sudah saya pahami 9 11. Media monopoli ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan . 8 3 Bahasa 12. Bahasa yang digunakan dalam media monopoli IPA ini sederhana dan mudah dimengerti 10 64 13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca. 8 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 9 15. Desain kartu soal, sesuai dengan petak tanah monopoli yang sudah tertera papan monopoli. 8 16. Desain bidak monopoli sesuai dengan luas monopoli 10 17. Desain kartu kesempatan dan dana umum sesuai dengan yang asli 7 18. Desain kartu hak milik atau kartu tanah sesuai dengan petak tanah 9 19. Desain dadu sudah sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan 10 20. Desain monopoli sudah sesuai dengan mata 9 65 pelajaran yang akan di ajarkan Rata-rata keseluruhan 160 Rumus :  $Kepraktisan\ pengguna(K - pg) = TSe\ TSh - \times 100\% = \dots K - pg = 160\ 200 \times 100\% = 80\%$  Nilai yang didapat dari analisis angket respon guru, media pembelajaran monopoli memperoleh hasil 80 % dengan melihat kriteria dari Akbar ( 2015) dapat dikatakan bahwa angket respon guru ini termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli ini sangat baik digunakan. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli Praktis dan mudah digunakan dengan presentase 71% - 85% 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 2.12 Nilai Pre Test Sebelum Menggunakan Media No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan 1 A.A.M 80 70 TUNTAS 2 A.N.F 85 70 TUNTAS 3 F.H 50 70 TIDAK TUNTAS 4 M.B.N 60 70 TIDAK TUNTAS 66 5 M.V.W 75 70 TUNTAS 6 M.F 90 70 TUNTAS 7 N.A 85 70 TUNTAS 8 S.R 85 70 TUNTAS 9 T.A.M 80 70 TUNTAS 10 Z.E.W 80 70 TUNTAS Jumlah 770 - - Rata-rata 77 - - 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  $\geq 70$  . *Nilai rata - rata kelas =  $\frac{\sum \text{Nilai Hasil Belajar Siswa}}{\sum \text{Banyak siswa dalam}}$*

*satu kelas* =  $80+85+50+60+75+90+85+85+80+80$  10 770 10 = 77  
 KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) = *Siswa yang mencapai KKM*  
*Jumlah Total Siswa*  $\times 100$  KBK  $8$  10  $\times 100 = 80$  Tabel 2.13 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 75 70 TUNTAS 4 M.B.N 80 70 TUNTAS 5  
 M.V.W 80 70 TUNTAS 6 M.F 85 70 TUNTAS 7 N.A 85 70  
 TUNTAS 8 S.R 80 70 TUNTAS 9 T.A.M 80 70 TUNTAS 10 Z.E.W  
 80 70 TUNTAS Jumlah 825 - - Rata-rata 82,5 - - 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  $\geq 70$  . *Nilai rata - rata kelas* =  
 $\frac{\sum \text{Nilai Hasil Belajar Siswa}}{\sum \text{Banyak siswa dalam satu kelas}}$   
 $= \frac{90+90+75+80+80+85+85+80+80+80}{10} = \frac{825}{10} = 82,5$  KBK  
 (Ketuntasan Belajar Klasikal) = *Siswa yang mencapai KKM*  
*Jumlah Total Siswa*  $\times 100$  KBK =  $10$  10  $\times 100\% = 100\%$   
 Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari uji coba  
 keseluruhan siswa mengerjakan soal post-test memperoleh nilai  
 rata-rata 82,5 dan siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM  
 68 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.  
 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 x 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 69 tumbuhan ). d. Media pembelajaran monopoli terdapat bidak dari pion catur yang sudah tidak dipakai lagi, dadu, dan uang-uangan.

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

a. Saran Ahli Materi Tabel 2.14 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 70 71 3 Belum diberi KI, KD 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 papan monopoli pitak tanahnya dan backgroundnya hanya di tempel-tempel dan kurang bagus di lihat dengan mata Papan monopoli sudah bagus, sudah didesain melalui Adobe Illustration, hanya saja petak tanahnya ada kegunting sedikit jadi papan monopoli masih bisa digunakan. 72 2 Kesesuaian Kartu Kesempata n Warna kartu kesempatan kurang menarik dan bagian tepi kurang tebal dan juga terlalu tipis Kartu Kesempatan sudah bagus dan di laminating 3 Kesesuaian Kartu Dana Umum 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 Kartu dana umum sudah bagus sesuai yang di inginkan dan di laminating 4 Kesesuaian Kartu Hak Milik Kartu hak milik terlalu kecil dan tidak sesuai ukuran ada yang besar dan ada yang kecil Kartu hak milik sudah baik ukurannya juga sama dan tidak kecil, kartu hak 73 milik ini juga di laminating supaya aman saat dimainkan 5 Kesesuaian Kartu Soal Kartu soal ukurannya tidak sama, ada yang kecil dan ada yang besar dan kartu soal tidak dikasih judul di atasnya Kartu soal sudah bagus, di kasih warna yang menarik, dan ukurannya sama. 6 Kesesuaian Dadu Dadu terlalu kecil dan mudah hilang Dadu sudah bagus ukurannya juga besar 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 74 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) Meningkatkan interaksi sosial, interaksi antar siswa dapat mengasah kemampuan sosial anak dengan teman-temannya 2) Mengasah keterampilan, permainan ini dapat menjadi cara yang bagus untuk menguji kecerdasan individu, kelompok, strategi, dan keterampilan 3) Cara penggunaan mudah, Artinya sama seperti membuka papan catur, papan monopoli yang ada pengaitnya dibuka dan di dalamnya terdapat kartukartu, 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.

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.

75 76 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 :

1. 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 87,5% dalam kriteria Sangat Valid.

2. 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 77,7% dan perolehan hasil respon siswa dalam uji validasi kepraktisan 83%, sehingga dapat disimpulkan data termasuk dalam kriteria Praktis. 3. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan Efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelidiki fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dibuktikan dengan pencapaian KKM  $\geq 70$  dari kedua soal pre-test 80 % siswa yang mampu mencapai KKM dan 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

id: 17

### Plagiarism

detected: 0.12% <http://eprints.umm.ac.id/40255/4/jiptummpp-gd...>  
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.