

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

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



Disusun oleh  
**WULAN SUCI RIMADHANI**  
NPM 18.1.01.10.0011

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

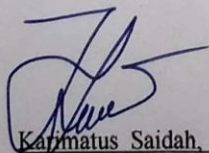
**Skripsi oleh:**  
**WULAN SUCI RIMADHANI**  
NPM 18.1.01.10.0011

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

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

Tanggal : 05 Januari 2023

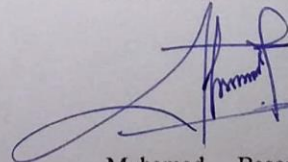
Dosen Pembimbing I



Karmatus Saidah, M. Pd.

NIDN : 0710039103

Dosen Pembimbing II



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

NIDN : 0721048003

Skripsi oleh:

**WULAN SUCI RIMADHANI**

NPM : 18.1.01.10.0011

**Judul:**

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: *16 Januari 2023*

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

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



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.**

KEC/NIDN 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wulan Suci Rimadhani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Samarinda/ 26 Desember 1999

NPM : 18.1.01.10.0011

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 13 Januari 2023

Yang Menyatakan



**WULAN SUCI RIMADHANI**

NPM: 18.1.01.10.0011

### **MOTTO :**

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

(Imam Syafi'i)

### **Persembahan :**

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

## ABSTRAK

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

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

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

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

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

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

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

## **KATA PENGANTAR**

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

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

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

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



12. Teman-teman peneliti yang selalu mendukung

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

Kediri, 30 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wulan Suci Rimadhani', with a long horizontal flourish underneath.

Wulan Suci Rimadhani

NPM: 18.1.01.10.0011

## DAFTAR ISI

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

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

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

## DAFTAR TABEL

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

## **DAFTAR GAMBAR**

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

## DAFTAR LAMPIRAN

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

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

### **B. Identifikasi Masalah**

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

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

### **C. Rumusan Masalah**

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

### **D. Tujuan Pengembangan**

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

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

### **E. Sistematika Penulisan**

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

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

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

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

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

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

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

- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sulistyoningrum, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Suprpto, A. N. 2013. *Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan minat Belajar Tata Boga Di SMA*. Yogyakarta : SMA Negeri 11 Yogyakarta.
- Wahyu Arinia, I. E. 2019. *Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas*. Jurnal Ilmiah Guru, hlm 38-41.