

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV MIN TEGALASRI KEC. WLINGI KAB.
BLITAR**

Tesis

Oleh:

SUHENDRIANTO

NIM 14761023



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV MIN TEGALASRI KEC. WLINGI KAB.
BLITAR**

Tesis

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Pada Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017

Oleh:

SUHENDRIANTO
NIM 14761023



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV MIN TEGALASRI KEC. WLINGI KAB.
BLITAR**

Tesis

Diajukan kepada Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi beban studi pada Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

SUHENDRIANTO

NIM 14761023



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2017

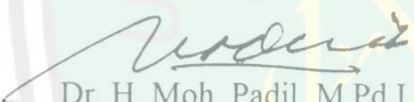
LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Malang, ...5 Juni 2017
Pembimbing I


Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 1994032 002

Malang, ...5 Juni 2017
Pembimbing II


Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 19651205 1994031 003

Batu, ...8 Juni 2017

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 19571231 198603 1 028

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar**, ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 19 Juni 2017.

Dewan Penguji,


Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 1998031 002

Penguji Utama


Dr. Hj. Ulfah Utami, M.Si
NIP. 19650509 1999032 002

Ketua


Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 1994032 002

Anggota


Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 19651205 1994031 003

Anggota



Mengetahui

Direktur Pascasarjana UIN Maliki Malang,


Prof. Dr. H. Baharudin, M.Pd.I
NIP. 19561231 1983031 032

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suhendrianto
NIM : 14761023
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Dusun Jambepawon Etan RT 01 RW 02, Desa
Jambepawon, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV
MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 26 Juni 2017

Hormat saya,



Suhendrianto

NIM. 14761023

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil 'alamin, puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT Tuhan semesta alam, yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan-Nya kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.

Tesis ini kami persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Daryono dan Ibu Rubinah. Kepada calon istriku tercinta, kepada semua guru-guru yang mulia, anak-anak indonesia yang cerdas dan ceria, dan semua orang lainnya.

Semoga hal yang kecil ini dapat membawa manfaat kepada kita semua, aamiin ya robbal 'alamiin.

MOTTO

وَكُنْ مُسْتَفِدًّا كُلَّ يَوْمٍ زِيَادَةً مِنَ الْعِلْمِ وَاسْبَحْ فِي بُحُورِ الْفَوَائِدِ

Jadilah orang yang bermanfaat dengan setiap hari bertambah ilmu dan mengarungi
lautan yang berfaidah¹



¹ Syaih Az-Zarnuji. *Kitab Ta'limu Al-Muta'alim*. Hlm.7

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil‘alamin Puji Syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar** dengan baik dan lancar.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri tauladan kita dan kepada orang-orang yang senantiasa melaksanakan risalah-Nya.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan tesis ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Daryono dan Ibu Rubinah sebagai orangtua yang selalu memberikan do’a dan dukungan yang tiada henti-hentinya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan para Pembantu Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Bapak Professor Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I, selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Ibu Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk memimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk memimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, selaku dosen Magister PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli materi/isi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi, kritik, dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
8. Bapak Dr. Muhammad Walid, MA, selaku Kajar Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli desain media pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi, kritik, dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
9. Bapak Damanuri, S.Pd, selaku Kepala Madrasah MIN Tegalasri yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Murdrikun Nikmah, S. Pd.I, selaku ahli pembelajaran dan guru kelas IV A di MIN Tegalasri yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.

11. Ibu Maria Ulfa, S.Pd.I, selaku guru kelas IV B dan seluruh dewan guru MIN Tegalasri yang telah memberikan bantuan dalam pengumpulan data dan penyelesaian tesis ini.
12. Siswa-siswi kelas IV A dan IV B MIN Tegalasri Wlingi Blitar yang dengan ikhlas bekerjasama dalam membantu proses penelitian.
13. Pengasuh dan seluruh Dewan Asatid Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang yang telah memberikan bimbingan dan wawasan keilmuan yang luas.
14. K. Ng. Agus Sunyoto, selaku pengasuh Pondok Pesantren Global Tarbiyatul Arifin Malang yang telah memberikan semangat dan bimbingan dalam bidang keilmuan agama.
15. Seluruh dosen di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan wawasan keilmual serta inspirasi dan motivasinya.
16. Semua teman-teman kelas B PGMI Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan semangat dan kritik sarannya.
17. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.

Sebagai manusia biasa yang mempunyai keterbatasan, penulis menyadari bahwa makalah ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga penelitian dan pengembangan ini bisa bermanfaat bagi penulis dan dapat memberikan sedikit sumbangan khasanah pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan di Indoneisa.

Malang, 26 Juni 2017

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

او = aw

اي = ay

أو = û

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Lembar Pernyataan	v
Persembahan	vi
Motto	vii
Kata Pengantar	viii
Pedoman Transliterasi.....	xii
Daftar Isi	xiii
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar	xx
Daftar Diagram	xxi
Daftar Lampiran.....	xxii
Abstrak (Bahasa Indonesia).....	xxiv
Abstrak (Bahasa Inggris)	xxv
Abstrak (Bahasa Arab).....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
C. Spesifikasi Produk	6
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	7
F. Originalitas Penelitian.....	8
G. Definisi Istilah.....	16
H. Sistematika Pembahasan.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
A. Landasan Teoritik	20
1. Pembelajaran Tematik	20

a. Pengertian Pembelajaran Tematik	20
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	21
c. Prinsip Pembelajaran Tematik	22
d. Manfaat Pembelajaran Tematik	24
e. Materi Tematik Kelas IV	26
2. Media pembelajaran.....	27
a. Pengertian Media Pembelajaran	27
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	28
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	29
d. Macam-Macam Media Pembelajaran	32
e. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	35
3. Permainan Monopoli	37
a. Pengertian Permainan monopoli.....	37
b. Sejarah Permainan Monopoli.....	37
c. Peralatan dan Teknik Permainan Monopoli	38
d. Manfaat Permainan Monopoli	39
4. Motivasi Belajar.....	40
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	40
b. Fungsi Motivasi Belajar	41
c. Bentuk Motivasi Belajar	42
d. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	43
5. Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV	45
a. Karakteristik Monopoli Tematik	45
b. Karakteristik Siswa Kelas IV	45
c. Tujuan Media Pembelajaran Monopoli Tematik.....	47
d. Pentingnya Media Pembelajaran Monopoli tematik.....	47
e. Perbedaan antara Monopoli Umum dengan Monopoli Tematik	48
B. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam.....	49
1. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam.....	49
2. Permainan dalam Perspektif Islam	53
C. Kerangka Berfikir	55

BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	56
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	59
C. Uji Coba Produk	79
1. Desain Uji Coba.....	75
2. Subjek Coba.....	86
3. Jenis Data.....	88
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	89
5. Teknis Analisis Data.....	93
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	100
A. Deskripsi Spesifikasi Produk.....	100
1. Spesifikasi Produk	100
2. Proses Pengembangan Produk	108
B. Penyajian Data dan Analisis	110
1. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Produk.....	110
a. Validasi Ahli Materi/Isi	111
b. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	114
c. Validasi Ahli Pembelajar	120
2. Penyajian Data dan Analisis Hasil Uji Coba Produk.....	124
a. Penyajian dan Analisis Data Hasil Angket Siswa	125
b. Penyajian dan Analisis Data Hasil Pre-test dan Post-test Siswa	132
3. Penyajian Data dan Analisis Hasil Observasi dan Angket Motivasi	140
a. Penyajian Data dan Analisis Hasil Observasi.....	140
b. Penyajian Data dan Analisis Hasil Angket Motivasi.....	146
C. Revisi Produk	153
BAB V PEMBAHASAN	157
A. Pembahasan Hasil Pengembangan Media Monopoli Tematik	157
B. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk di MIN Tegalasri Wlingi Blitar	162
C. Pembahasan Hasil Observasi dan Angket Motivasi Siswa.....	167
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	174
A. Kesimpulan	174
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	176

Daftar Pustaka	178
Lampiran-lampiran	183



DAFTAR TABEL

1.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	14
2.1. Jenis Media Pembelajaran.....	33
2.2. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget.....	46
2.3. Perbedaan Monopoli Umum dengan Monopoli Tematik	48
3.1. Standar Kompetensi Lulusan Tematik Kelas IV	60
3.2. Kompetensi Inti Kelas IV	61
3.3. Kompetensi Dasar pada Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku	62
3.4. Kompetensi Dasar pada Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku	63
3.5. Kompetensi Dasar pada Subtema 3 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku	64
3.6. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.....	66
3.7. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku	68
3.8. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 3 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku	69
3.9. Pedoman Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran.....	80
3.10. Pedoman Penilaian Ahli Materi/Isi.....	80
3.11. Pedoman Penilaian Ahli Pembelajar.....	81
3.12. Pedoman Angket Siswa	82
3.13. Pedoman Angket Motivasi Siswa dan Lembar Observasi Motivasi.....	83
3.14. Desain Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	84
3.15. Rancangan Instrumen Penelitian.....	90
3.16. Skala Penilaian Likert	90
3.17. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi/Isi	91
3.18. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	91
3.19. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Pembelajar	91

3.20. Kisi-kisi Angket Siswa	92
3.21. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi dan Angket Motivasi siswa	92
3.22. Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase Rata-rata	94
4.1. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	111
4.2. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi/Isi	113
4.3. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	115
4.4. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media Pembelajaran.....	116
4.5. Poin Pernyataan yang Direvisi.....	117
4.6. Hasil Validasi Ulang Ahli Desain Media Pembelajaran.....	118
4.7. Hasil Validasi Ahli Pembelajar.....	121
4.8. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajar.....	123
4.9. Daftar Nama Responden Kelas IV A (kelompok eksperimen) dan IV B (kelompok kontrol) MIN Tegalasri Wlingi	125
4.10. Profil Siswa Uji Coba Perorangan	126
4.11. Rekap Hasil Uji Coba Perorangan	126
4.12. Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	128
4.13. Rekap Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	128
4.14. Profil Siswa Uji Coba Lapangan.....	130
4.15. Rekap Hasil Uji Coba Lapangan.....	131
4.16. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas IV B (kelompok kontrol)	133
4.17. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas IV A (kelompok eksperimen) ..	134
4.18. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i>	135
4.19. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-test</i>	136
4.20. Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	136
4.21. Hasil Uji T Data Pots-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	138
4.22. Rekap Hasil Uji N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.	139
4.23. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran	140
4.24. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Kontrol Setelah Pembelajaran	141
4.25. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran ..	143
4.26. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran.....	145

4.27. Daftar Nama Responden Angket Motivasi Siswa Kelas IV A (kelompok eksperimen) dan IV B (kelompok kontrol)	147
4.28. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran	147
4.29. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Kontrol Setelah Pembelajaran	149
4.30. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran	150
4.31. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran	152



DAFTAR GAMBAR

2.1. Fungsi Media Pembelajaran.....	30
2.2. Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Edgar Dale	34
3.1. Bagan Model Pengembangan Dick and Carey	58
4.1. Jaring-jaring Dadu Monopoli Tematik (Dodecahedron)	101
4.2. Dadu Monopoli Tematik (Dodecahedron).....	101
4.3. Desain Papan Permainan Monopoli Tematik	102
4.4. Pion Permainan Monopoli Tematik	103
4.5. Desain Peraturan Monopoli Tematik	105
4.6. Desain Kartu Hak Milik.....	105
4.7. Desain Kartu Soal	106
4.8. Desain Kartu Peluang	107
4.9. Desain Kartu Iuran Sekolah.....	107
4.10. Uang Mainan	107
4.11. Papan Permainan Sebelum Direvisi	154
4.12. Papan Permainan Setelah Direvisi.....	154
4.13. Desain Kartu Soal Sebelum Direvisi	155
4.14. Desain Kartu Soal Setelah Direvisi	155
4.15. Desain Peraturan Permainan Sebelum Direvisi.....	156
4.16. Desain Peraturan Permainan Setelah Direvisi	156

DAFTAR DIAGRAM

5.1. Hasil Akhir Validasi Ahli	160
5.2. Hasil Uji Coba Awal Produk	162
5.3. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	165
5.4. Hasil Observasi Motivasi pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	169
5.5. Hasil Angket Motivasi Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	170



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

1. Surat Izin Penelitain
2. Surat Keterangan Penelitian

LAMPIRAN B

1. Lembar hasil validasi ahli materi/isi
2. Lembar hasil validasi ahli desain media pembelajaran
3. Lembar hasil validasi ahli pembelajar
4. Lembar hasil angket ujicoba produk
5. Hasil uji coba perorangan
6. Hasil uji coba kelompok kecil
7. Hasil uji coba lapangan
8. Lembar pre-test
9. Lembar post-test
10. Hasil uji n-gain

LAMPIRAN C

1. Lembar hasil observasi motivasi sebelum pembelajaran pada kelas kontrol
2. Lembar hasil observasi motivasi setelah pembelajaran pada kelas kontrol
3. Lembar hasil observasi motivasi sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen
4. Lembar hasil observasi motivasi setelah pembelajaran pada kelas eksperimen
5. Lembar hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas kontrol
6. Lembar hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas kontrol
7. Lembar hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen
8. Lembar hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas eksperimen
9. Hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas kontrol
10. Hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas kontrol

11. Hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen
12. Hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas eksperimen

LAMPIRAN D

1. Dokumentasi
2. Datar Riwayat Hidup Mahasiswa



ABSTRAK

Suhendrianto. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, (1) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, (2) Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

Kata Kunci : Pengembangan, Media Monopoli Tematik, Motivasi Belajar

Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia dari kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013 memiliki dampak yang beragam dalam dunia pendidikan. Materi pembelajaran yang dahulunya terpisah, kini menjadi satu kesatuan dalam satu tema yang mencakup beberapa muatan pembelajaran yang saling berkaitan. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam belajar dan motivasinya pun menurun. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran di kelas dan juga untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) untuk mengembangkan spesifikasi hasil produk dari media pembelajaran monopoli tematik, (2) untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran monopoli tematik, dan (3) untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri dalam pembelajaran tematik yang menggunakan media monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model pengembangan Walter Dick & Low Carey.

Produk media pembelajaran monopoli tematik ini mendapatkan hasil validasi dari ahli materi/isi dengan skor presentase sebesar 80% yang berarti valid. Hasil validasi dari ahli desain media pembelajaran didapatkan skor presentase sebesar 96% yang berarti sangat valid. Sedangkan hasil validasi dari ahli pembelajaran didapatkan skor presentase sebesar 89% yang berarti valid. Kemudian hasil uji coba perorangan didapatkan skor presentase sebesar 81%, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 93%, dan uji coba lapangan sebesar 94% yang berarti berada pada kualifikasi sangat valid.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* yang diolah melalui uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,966 yang berarti di atas 0,05, dan t_{hitung} terbukti lebih besar dari t_{table} , yaitu t_{hitung} sebesar $3,063 > t_{tabel}$ yaitu 2,048. Dari uji-t tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif secara signifikan. Keefektifan media pembelajaran ini diperkuat dengan meningkatnya motivasi siswa dari hasil obsevasi mengalami peningkatan 18% dari 75% menjadi 93%. Sedangkan dari hasil angket, motivasi siswa mengalami peningkatan 13% dari 76% menjadi 89%.

ABSTRACT

Suhendrianto. 2017. *The Develoment of Thematic Monopoly Learning Media to Increase Student Learning Motivation for Forth Grade of MIN Tegalasri Wlingi Blitar.* Thesis, Magister of Islamic Elementary School Teacher, Postgraduate Program of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: (1) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, (2) Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

Keywords : Development, Thematic Monopoli Media, Learning Motivation

Curriculum changes that occurred in Indonesia from the curriculum of KTSP 2006 to the curriculum of 2013 have a diverse impact in education. The previously divided learning material, now a unity in a theme that includes several interrelated learning content. This resulted in the students difficulties in learning and motivation was decreased. Therefore it is necessary for the development of instructional media to support the learning process in the classroom and also to improve student motivation in learning.

This research was conducted at MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. The subjects of this study were students of class IVA as experimental group and IVB class as control group. The objectives of this research and development are (1) to develop product specification from thematic monopoly learning media, (2) to describe the level of validity and effectiveness of thematic monopoly learning media; and (3) to describe the improvement of learning motivation of fourth grade students of MIN Tegalasri in learning Thematic theme using thematic monopoly theme 7 The beauty of diversity in my country. Research method used is research and development model Walter Dick & Low Carey.

This thematic monopoly learning media products gets validation results from the material / content experts with a percentage score of 80% which means valid. The validation result from the design expert of instructional media got the percentage score of 96% which means very valid. While the results of validation from the expert of learning got percentage score of 89% which means valid. Then the results of individual trials obtained percentage score of 81%, small group test results of 93%, and field trials of 94% which means that the qualification is very valid.

The result of data analysis shows that the pre-test and post-test resulted from t-test shows the significance value of 0.966 which means above 0,05, and t_{count} proved bigger than t_{table} , that is t_{count} of 3.063 > t_{table} ie 2.048. From t-test it can be seen that learning by using learning media has developed can be said to be effective significantly. The effectiveness of learning media is reinforced by the increase of students' motivation from observation result increased 18% from 75% to 93% while from questionnaire result, student motivation increased 13% from 76% to 89%.

مستخلص البحث

سوهندريانا. ٢٠١٧. تطوير الوسائل التعليمية الاحتكار الموضوعي لترقية الحوافز لدي الطلبة في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تيغال أسري واليبي بليتار. رسالة الماجستير. قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية، كلية الدراسة العليا بجامعة مولانا مالك ابراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق. المشرفة الاولى: د. الحاجة سلاله الماجستير. المشرف الثاني: د. الحاج محمد فاضل الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الوسائل التعليمية "الاحتكار الموضوعي"، الحوافز.

تغير المناهج الدراسية الذي وقع في إندونيسيا من المناهج التعليمية (KTSP) ٢٠٠٦ إلى المناهج التعليمية ٢٠١٣ لها تأثير متنوعة في علم التعليم. كانت المواد التعليمية منفصلة، والآن أصبحت موحدة في موضوع واحد يتضمن كثير من المواد التعليمية المترابطة. هذا أدى إلى الصعوبات التي يواجهها الطلبة في التعلم وانخفاض حوافزهم. لذلك، يحتاج الى تطوير الوسائل التعليمية لدعم العملية التعليمية داخل الصف وكذلك لترقية حوافز الطلبة في التعلم. وقد أجرى البحث في المدرسة الابتدائية الحكومية تيغال أسري واليبي بليتار. عينة هذا البحث هي الطلبة في الصف الرابع أ باعتباره الفصل التجريبي والصف الرابع ب باعتباره الفصل المحكم. كانت أهداف البحث التطويري هي (١) تطوير مواصفات منتج الوسائل التعليمية الاحتكار الموضوعي، (٢) وصف مستوى المصدقية والفعالية من الوسائل التعليمية الاحتكار الموضوعي، (٣) وصف ترقية الحوافز التعليمية لدي الطلبة في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تيغال أسري واليبي بليتار في التعليم الموضوعي الذي يستخدم الوسائل التعليمية الاحتكار الموضوعي في موضوع سابع "التنوع في بلدي". كان منهج البحث المستخدم في البحث التطويري هو نموذج ولتير ديك و لوكاري (Walter Dick & Low Carey).

يحصل نتائج منتج الوسائل التعليمية الاحتكار الموضوعي على مصدقية من خبراء المحتوى بالدرجة ٨٠% بمعنى الصدق. ومصدقية من خبراء تصميم الوسائل التعليمية بدرجة ٩٦% بمعنى الصدق. وأما مصدقية من خبراء التعليم بدرجة ٨٩% بمعنى الصدق. ثم نتيجة الاختبار الفردي بدرجة ٨١% ونتيجة الاختبار المجموعي الصغير بدرجة ٩٣% والاختبار الميداني بدرجة ٩٤% تعني أصدق.

وأظهرت نتائج تحليل البيانات أن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي تمت إدارتها من خلال اختبار ت، ويدل إلى درجة أهمية ٩٦٦، أي أكبر من ٠.٠٥ و ت الحساب (٣،٠٦٣) أكبر من ت الجدول (٢،٠٤٨). لذلك نستطيع ان نقول ان التعليم باستخدام الوسائل التعليمية الاحتكار الموضوعي يؤدي إلى فعالية التعليم. أكدت ترقية حوافز الطلبة على فعالية هذه الوسائل التعليمية، حيث تدل نتيجة الملاحظة إلى ترقية حوافز الطلبة ١٨% من ٧٥% إلى ٩٣%. وأما نتيجة الاستبانة فتدل إلى ترقية حوافز الطلبة ١٣% من ٧٦% إلى ٨٩%.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia telah mengalami perubahan dari masa ke masa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia, kurikulum harus disusun dan dirumuskan secara strategis ke dalam program tertentu karena kurikulum merupakan masalah penting dan kurikulum adalah bagian dari program pendidikan. Tujuan utama dari pengembangan kurikulum adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Kurikulum tidak hanya memperhatikan pengembangan pendidikan saat ini, tetapi juga mengarahkan perhatian ke masa depan. Tujuan pendidikan sekolah lebih luas dan kompleks karena selalu sesuai dengan perubahan yang diperlukan. Kurikulum harus selalu diperbarui sejalan dengan perubahan zaman agar tetap relevan dengan perubahan masyarakat².

Kurikulum pendidikan Indonesia yang terbaru adalah kurikulum 2013. Perubahan kurikulum dari kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi kurikulum 2013 ini tentunya membawa dampak positif dan negatif bagi para pelaku pendidikan, baik itu siswa, guru, maupun orang tua. Salah satu perbedaannya adalah materi pembelajaran yang dahulunya terpisah, kini menjadi satu keatuan dalam satu tema yang mencakup beberapa muatan pembelajaran yang saling berkaitan. Hal ini memberikan dampak positif, antara

² Prihanto, C. Rudy. *The perspective of curriculum in Indonesia on Environmental Education*. (International Journal of Research Studies in Education 2015 January, Volume 4 Number 1, 77-83)

lain adalah pola pemikiran baru yang digunakan dalam pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya salah satu dampak negatifnya adalah terkait dengan daya dukung pembelajaran tematik seperti bahan ajar dan media yang harus menyesuaikan dengan kurikulum yang terbaru.

Selain itu pula, dalam mencapai kualitas pendidikan yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetik, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna³. Maka untuk mencapai tujuan itu semua, tentunya diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Selanjutnya media pembelajaran juga mempunyai peran penting terutama bagi siswa, agar para peserta didik dapat melakukan pembelajaran di kelas dengan kondisi yang menyenangkan dan menantang dan selanjutnya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara kepada guru MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar diperoleh hasil sebagai berikut⁴. *Pertama*, pada MIN Tegalasri sudah menerapkan Kurikulum 2013 secara penuh. Ini berarti dari kelas I sampai kelas VI sudah menerapkan pembelajaran tematik secara menyeluruh. *Kedua*, secara umum para guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam

³ Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum-Pedoman Umum Pembelajaran

⁴ Wawancara kepada para Guru MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar pada tanggal 13 November 2016

melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas, namun masih jarang sekali para guru yang menerapkan pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan. *Ketiga*, pada siswa kelas IV, baru pertama kalinya melaksanakan pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013. Sehingga siswa perlu lebih beradaptasi ketika menghadapi ulangan yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran dalam satu tema pembelajaran. Sehingga memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan sekaligus mempermudah belajar siswa.

Pemilihan lokasi penelitian di MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar ini karena pada madrasah tersebut telah dilaksanakan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Selain itu pula, pada madrasah ini merupakan salah satu madrasah favorit dan menjadi percontohan di lingkungan Kabupaten Blitar, sehingga kegiatan pembelajaran yang baik, efektif dan efisien khususnya pembelajaran tematik ini nantinya bisa contoh dan diterapkan pada sekolah atau madrasah lain.

Selanjutnya, pemilihan materi tematik pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku ini didasarkan pada konten materi yang tersaji pada tema tersebut. Dalam tema ini siswa diharapkan dapat mempunyai rasa toleransi yang besar terhadap keluarga, teman, guru maupun masyarakat sekitarnya. Sehingga selanjutnya dapat menerapkan sikap tersebut terhadap keragaman yang ada di negara Indonesia ini. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pembelajaran yang mendalam terhadap tema tersebut, namun tidak meninggalkan suasana belajar yang mudah dan menyenangkan.

Melihat dari uraian di atas, tentunya masih terbatasnya media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran tematik, maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran tematik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis permainan yang mengadopsi permainan monopoli. Permainan monopoli ini dipilih karena termasuk permainan yang relatif digemari dan mudah dimainkan oleh para siswa.

Hasil penelitian Anang Gatot Subroto dkk menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa⁵. Karena dengan media pembelajaran monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli pembelajaran berpusat pada siswa. Pada permainan monopoli siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan sehingga akan tumbuh minat belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan Faudany Agustiya dkk, menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa⁶. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran monopoli akan menimbulkan semangat belajar siswa, sehingga akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa.

⁵ Anang Gatot Subroto, dkk. *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Florea Volume 3 No. 2, Nopember 2016). hlm. 49-54

⁶ Faudany Agustiya, dkk, *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes* (Journal of Primary Education - JPE 6 (2) 2017, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka secara umum dapat dikatakan bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran monopoli edukatif (monopoli yang telah dimodifikasi dan dikembangkan) dapat meningkatkan aktivitas, motivasi dan juga hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian tesis dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar”*. Semoga hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah wawasan bagi peneliti pribadi, dan dapat menambah referensi media pembelajaran dan sumber media pembelajaran bagi para pelaku pendidikan di Indonesia ini.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan spesifikasi hasil produk dari media pembelajaran monopoli tematik pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk siswa kelas IV MIN Tegalasri.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran monopoli tematik pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk siswa kelas IV MIN Tegalasri.
3. Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri dalam pembelajaran tematik yang menggunakan media monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran monopoli tematik pada tema 7 untuk kelas IV MIN Tegalsari. Hasil media pembelajaran yang akan dikembangkan mempunyai beberapa spesifikasi yang berbeda dengan monopoli pada umumnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan hanya berfokus pada materi tematik kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Media pembelajaran monopoli tematik yang akan dikembangkan ini terdiri dari beberapa komponen, diantaranya adalah :
 - a. Dadu (menggunakan satu dadu dengan desain dadu *dodecahedron*, dengan desain dadu terdiri dari 12 sisi dengan alas berbentuk segi lima).
 - b. Pion (menggunakan bentuk pion yang bervariasi).
 - c. Papan permainan (desain papan permainan menggunakan gambar tentang keragaman yang ada di Indonesia. Bahan papan permainan terbuat dari bahan kayu yang dikemas seperti media permainan catur, sehingga media ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama).
 - d. Peraturan permainan (terdapat perbedaan peraturan permainan yang digunakan dengan permainan monopoli pada umumnya, seperti pada terdapat tanya jawab soal).
 - e. Kartu-kartu (terdiri dari kartu soal, kartu peluang, kartu iuran sekolah dan kartu hak milik yang semuanya di desain dengan tema keragaman di Indonesia).
 - f. Uang-uangan (desainnya sesuai dengan tema keragaman di Indonesia).

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dapat membuat aktif siswa dalam belajar tematik menggunakan bantuan media pembelajaran monopoli tematik. Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar secara aktif dan realistik. Karena siswa dapat langsung mempergunakan media ini secara bersama-sama.
2. Mempermudah siswa dalam menghafal dan mengingat materi pada setiap muatan pelajaran dari pembelajaran tematik.
3. Membuat siswa dapat belajar secara mudah dan menyenangkan, karena siswa dapat belajar sambil bermain.
4. Membuat siswa mempunyai jiwa sosial yang tinggi dan komunikasi yang baik di antara teman sebaya. Karena semuanya melakukan interaksi dalam permainan monopoli tematik tersebut.
5. Menambah sumber media pembelajaran guru dan siswa.
6. Sebagai saran dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada materi tematik.
7. Dapat memberikan semangat dalam mengembangkan dan membuat produk media pembelajaran baru khususnya dari pengembangan media monopoli.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini ada beberapa asumsi dan limitasi pengembangan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran monopoli tematik:

1. Dengan media pembelajaran monopoli tematik ini siswa dapat belajar dengan senang dan gembira.
2. Media ini dapat membuat kelas menjadi lebih aktif.
3. Dengan media pembelajaran monopoli tematik ini, siswa akan lebih mudah memahami materi tematik yang terdapat berbagai muatan pelajaran yang berbeda-beda.
4. Pada penelitian dan pengembangan ini hanya fokus pada materi tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SD/MI.

F. Orisinalitas Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran monopoli tematik, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan kajian pengembangan tersebut. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya adalah:

1. Chun-Hung Lin, dkk : *Game-Based Remedial Instruction in Mastery Learning for Upper Primary School Students* pada tahun 2013.⁷

Penelitian ini menguji keefektifan penggunaan permainan komputer setelah remidi pembelajaran tuntas di sekolah (*mastery learning*). Peneliti memasukkan materi pembelajaran yang relevan dengan materi luas lingkaran dalam permainan monopoli yang populer guna meningkatkan kemampuan siswa kelas VI dalam belajar matematika. Program ini mengharuskan siswa untuk memasukkan jawaban untuk menghindari kekurangan pada *mutiple choice*. Ketika

⁷ Lin, C-H., Liu, E. Z.-F., Chen Y.-L., Liou, P.-Y., Chang, M., Wu, C.-H., Yuan, S.-M. *Game-Based Remedial Instruction in Mastery Learning for Upper-Primary School Students*. (Educational Technology & Society, 2013, 16 (2), 271–281)

siswa tidak bisa menjawab dengan benar, maka secara otomatis akan muncul remidi dari pertanyaan tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan efektifitas penggunaan *games* dan video remidi pembelajaran kelas VI. Hasilnya menunjukkan bahwa a) kedua media pembelajaran video dan permainan monopoli dapat meningkatkan konsep pembelajaran matematika; dan b) permainan monopoli lebih efektif dari pada video pembelajaran dalam menyelesaikan pembelajaran tuntas (*mastery learning*).

2. Anang Gatot Subroto, R. Bakti Kiswardianta, dan M.S. Djoko Laksana : *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*⁸.

Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III pada materi IPA yang dilakukan di SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, tes, dan interview. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan monopoli dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar. Data diperoleh

⁸ Anang Gatot Subroto, dkk. *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Florea Volume 3 No. 2, Nopember 2016). hlm. 49-54

bahwa ketuntasan hasil belajar siklus pertama 45% siswa, sedangkan 55% siswa tidak tuntas. Pada siklus kedua ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 75% siswa, sedangkan 25% siswa tidak tuntas. Selanjutnya keaktifan pada siklus pertama siswa aktif baru mencapai 20%, 45% siswa cukup aktif, dan 35% siswa kurang aktif. Pada siklus kedua terjadi peningkatan keaktifan siswa menjadi 70% siswa aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada pembelajaran dengan media monopoli.

3. Faudany Agustiya, Ali Sunarso, dan Sri Haryani : *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes*⁹.

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran yang masih tekstual dan kurangnya media pembelajaran yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model CTL dengan menggunakan media permainan monopoli pada motivasi siswa dan hasil belajar IPA. Pada penelitian ini menggunakan *quasy experimental* dengan desain kelompok kontrol *pre-test post-test*.

Data penelitian dilakukan dengan menggunakan test *multiple choice* dan kuesioner. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, skor perolehan dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui CTL dengan menggunakan media Monopoli dan hasil

⁹ Faudany Agustiya, dkk, *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes* (Journal of Primary Education - JPE 6 (2) 2017, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>)

belajar siswa dalam proses belajar mengajar tanpa Media Monopoli (N-Gain = 0, 71); (2) ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui CTL dengan menggunakan media Monopoli dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui CTL tanpa Media Monopoli ($t_{count} = 7,876 > t_{tabel} (2,042)$), dan peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, sebelum perlakuan adalah 51%, dan setelah perlakuan 86%. (3) hasil uji regresi linier berganda pada hasil belajar sains siswa Colum adalah 0,000 dan motivasi belajar siswa Colum adalah 0,000. Hasil signifikan ini lebih rendah dari signifikansi 0, 05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Metode CTL dengan menggunakan media permainan Monopoli terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar sains.

4. Sri Suciati, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari : *Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*¹⁰

Penelitian ini menerapkan media pembelajaran Monosa (monopoli bahasa) berbasis kemandirian anak dalam pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan (RnD) ini bertujuan untuk mendeskripsikan prototype media pembelajaran monosa berbasis kemandirian pada siswa SD. Berdasarkan analisis kebutuhan, diperoleh draft produk MONOSA, yaitu media yang tidak hanya sekali pakai dan terbuat dari bahan yang anti air, berukuran sedang dan dapat diletakkan di meja. Media pembelajaran memuat materi yang beragam dan mencakup semua aspek

¹⁰ Sri Suciati, dkk : *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Mimbar Sekolah Dasar - Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015, <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>). hlm. 133 – 246

keterampilan berbahasa. Media disertai gambar yang beragam sesuai dengan materi bahasa Indonesia SD kelas IV.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan uji ahli, media monosa diujicobakan pada kelas kecil. Didapatkan hasil bahwa media monosa memiliki keefektifan, keefisienan, dan memiliki daya tarik kepada pengguna. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, media ini mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan nilai karakter kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu siswa, kemandirian siswa, berpikir kritis, dan peduli.

5. Yuniastuti dan Budiharti : *Pengembangan Media Pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Siswa*¹¹.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengembangan media, 2) kualitas media, 3) efektifitas media, dan 4) peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa menggunakan media EDUPOL (Edukatif Monopoli). Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development).

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) pengembangan media EDUPOL telah dilakukan sesuai langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan baik. 2) kualitas produk media EDUPOL yang dikembangkan memiliki kategori baik. 3) berdasarkan perhitungan dengan uji t untuk sample independen dengan bantuan SPSS diperoleh hasil nilai Sig. pre-tes sebesar $0,637 > 0,05$ menunjukkan bahwa kondisi awal siswa kelas kontrol dan eksperimen sama. Nilai Signifikansi post-

¹¹ Yuniastuti dan Budiharti. *Pengembangan Media Pembelajaran Edupol (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Siswa* (Jurnal PGSD Indonesia, Vol 2, No 3, 2016)

tes $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan kondisi siswa setelah diberikan media EDUPOL. Nilai Signifikansi partisipasi awal $0,083 > 0,05$ menunjukkan partisipasi awal siswa di kelas kontrol dan eksperimen adalah sama. Nilai Signifikansi partisipasi akhir $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan partisipasi akhir siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan EDUPOL efektif untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa pada materi memecahkan masalah yang melibatkan uang, dan 4) berdasarkan uji N-gain didapat gain score partisipasi kelas kontrol 0,48 pada klasifikasi sedang dan kelas eksperimen 0,71 pada klasifikasi tinggi. Sementara gain score prestasi kelas kontrol 0,44 berada pada klasifikasi sedang dan di kelas eksperimen adalah 0,72 pada klasifikasi tinggi.

6. Daniela Elivas Hastunar, dkk : *Modifying a Monopoly Game for Teaching Written Vocabulary for the Seventh Graders of Terang Bangsa Junior High School pada tahun 2014*.¹²

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan keadaan media pembelajaran *vacabualary* di SMP Terang Bangsa, untuk mendiskripsikan macam-macam media Bahasa Inggris yang dibutuhkan oleh siswa kelas VII yang tidak ada di SMP Terang Bangsa, untuk mendiskripsikan permainan *Gladden Monopoly* untuk pembelajaran *vocabulary* pada kelas VII, dan untuk menjelaskan keefektifan permainan *Gladden Monopoly* untuk pembelajaran *vocabulary* pada

¹² Daniela Elivas Hastunar, Dwi Anggani Linggar Bharati, Djoko Sutopo. *Modifying a Monopoly Game for Teaching Written Vocabulary for the Seventh Graders of Terang Bangsa Junior High School* (English Education Journal: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej>, 2014)

kelas VII. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan permainan *Gladden Monopoly* adalah efektif dapat meningkatkan prestasi siswa pada materi *vocabulary*. Berdasarkan hasil data observasi, angket, dan validasi ahli menunjukkan bahwa media permainan *Gladden Monopoly* dapat membantu pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket siswa bahwa lebih dari 75% siswa menjawab “A” atau “B”, ini menunjukkan bahwa produk media ini mudah dan menarik untuk digunakan.

Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang terdahulu:

Tabel 1.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Chun-Hung Lin, dkk. “ <i>Game-Based Remedial Instruction in Mastery Learning for Upper Primary School Students</i> ”	- Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan - Media pembelajaran untuk siswa SD/MI	- Mengkombinasikan media pembelajaran monopoli dan video untuk kelas VI pada remidi pembelajaran tuntas	- Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan - Mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan - Media fokus pada pembelajaran tematik tema 7 kelas IV SD/MI
2	Anang Gatot Subroto, dkk. “ <i>Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA...</i> ”	- Media pembelajaran untuk siswa SD/MI	- Menggunakan jenis penelitian PTK - Media yang digunakan untuk materi IPA kelas III SD/MI	- Media fokus pada pembelajaran tematik tema 7 kelas IV SD/MI

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
3	Faudany Agustiya, Ali Sunarso, dan Sri Haryani. <i>"Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation ..."</i>	- Media pembelajaran untuk siswa SD/MI	- Menggunakan desain <i>quasy experiment</i> - Media yang digunakan hanya untuk materi IPA SD/MI	- Lokasi penelitian adalah MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar
4	Sri Suciati, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari. <i>"Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian ..."</i>	- Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan - Media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD/MI	- Media yang dikembangkan hanya fokus pada materi bahasa Indonesia kelas IV SD/MI	
5	Yuniastuti dan Budiharti. <i>"Pengembangan Media Pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan ..."</i>	- Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan - Media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD/MI	- Media yang dikembangkan bukan untuk media pembelajaran tematik	
6	Daniela Elivas Hastunar, dkk. <i>"Modifying a Monopoly Game for Teaching ..."</i>	- Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan	- Media pembelajaran untuk materi bahasa Inggris pada SMP kelas VII	

Berdasarkan tabel 1.1. di atas, maka penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar" adalah benar-benar penelitian dan pengembangan yang orisinal dan belum pernah dilakukan sebelumnya.

G. Definisi Istilah

Untuk memberikan persamaan pemahaman yang lebih tentang beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti memberikan pemaparan tentang beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam konteks ini adalah berhubungan dengan penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah proses untuk mengembangkan dan memvadasasi produk pendidikan. Pada penelitain ini mengikuti beberapa langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah dalam proses penelitain dan pengembangan ini adalah studi dari inovasi produk media pembelajaran yang dikembangkan, melakukan penelitian lapangan, dan juga merevisi produk setelah uji coba lapangan.¹³ Dalam pengembangan ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran monopoli tematik pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas IV MIN Tegalasri Wlingi Blitar.

2. Media Pembelajaran

Menurut *Association for Educational and Communication Technology* (AECT) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer informasi atau pengetahuan. Penggunaan media dengan kreatif akan membuat pembelajaran kepada

¹³ Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm.194

siswa semakin menarik dan juga akan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.¹⁴

Pendapat ini berbeda dengan pernyataan yang disampaikan oleh *National Educational Association* (NEA) bahwa media adalah bentuk komunikasi yang berupa cetak, audio, visual maupun alat. Media dapat dimanipulasi, didengarkan, dilihat, dan dibaca yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran.¹⁵

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa media cetak yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh siswa. Media dalam penelitian ini termasuk dalam media permainan yaitu media pembelajaran monopoli tematik.

3. Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan yang terdiri dari papan monopoli, bidak, dadu, kartu dana umum, kesempatan, uang-uangan dan sebagainya. Biasanya permainan ini dimainkan oleh 2 anak atau lebih¹⁶. Secara umum permainan ini mengajarkan kepada anak-anak untuk belajar berbisnis dan mengetahui kegiatan perdagangan. Namun dalam media pembelajaran monopoli tematik ini lebih ditekankan pada penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah dalam hal evaluasi pembelajaran. Siswa diharapkan dapat mengulang dan mempelajari materi kembali dengan senang dan semangat yang tinggi.

¹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Ciputat Pres, 2002), hlm.12

¹⁵ Arif Sudirman,dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta:PT Raja Grafindo, 2006), hlm.7

¹⁶ A. Husna M. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2009), hlm. 151

4. Tematik

Tematik adalah salah satu cara pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013. Di dalam pembelajaran tematik ini terdapat beberapa muatan pelajaran yang berbeda, namun mempunyai pembahasan dalam satu tema tertentu. Misalnya tema keragaman budaya, maka dalam tema tersebut terdapat beberapa muatan pelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan ini fokus pada tematik kelas IV tema 7 Indahnya keragaman di Negeriku yang terdiri dari lima muatan pelajaran yaitu IPA, IPS, PKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan
- C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan
- D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan
- E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
- F. Orisinalitas Penelitian
- G. Defnisi Operasioal

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Landasan Teoritik
- B. Kajian Teori dalam Perspektif Islam

C. Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba
2. Subjek Uji Coba
3. Jenis Data
4. Instrumen Pengumpulan Data
5. Teknis Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

B. Analisis Data

C. Revisi Produk

BAB V PEMBAHASAN

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa¹⁷. Sedangkan menurut Rusman, pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik¹⁸.

Pembelajaran tematik atau lebih dikenal sebagai tematik integratif yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam beberapa tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar sehingga siswa tidak

¹⁷ Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 147

¹⁸ Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011). hlm. 254

belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pelajarannya memberikan makna yang utuh kepada siswa yang tercermin pada berbagai tema yang tersedia¹⁹.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pembelajarannya dilakukan pengintegrasian beberapa materi atau mata pelajaran yang terangkum dalam satu tema pembahasan yang sama.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain adalah²⁰:

- 1) berpusat pada siswa;
- 2) pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas;
- 3) mengembangkan keterampilan siswa;
- 4) menggunakan prinsip bermain sambil belajar;
- 5) mengembangkan komunikasi siswa;
- 6) menyajikan pembelajaran sesuai tema;
- 7) menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran.

¹⁹ Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI), [www. Pendidikan-diy.go.id/file/mendiknas/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-sd-ver-3-3-2013.pdf](http://www.Pendidikan-diy.go.id/file/mendiknas/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-sd-ver-3-3-2013.pdf) dalam Google.com, 2014, hlm.137

²⁰ Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktis* (Jakarta:Kencana, 2014), hlm. 100-109

Berdasarkan pendapat ahli, bahwa karakteristik pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung melalui penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran.

c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik integratif yang diterapkan di SD/MI dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa "Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu". Pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pendekatan tematik terpadu/integratif dari kelas I sampai kelas VI.

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut²¹:

- 1) Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi satu pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- 2) Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara

²¹ Kemendikbud. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta:Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan,Kementerian Pendidikan danKebudayaan, 2013), hlm. 189

bermakna. Mungkin terjadi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi. Namun ingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.

- 3) Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- 4) Materi pembelajaran yang dapat di padukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- 5) Materi awal yang dipadukan tidak terlalu di paksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin di padukan, maka tidak perlu dipadukan.

Pendapat lain menyebutkan prinsip-prinsip pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut²²:

- 1) Peserta didik mencari tahu, bukan diberi tahu.
- 2) Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu nampak. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik.
- 3) Terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, keterampilan, dan sikap.

²² Nurul Hidayah. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar* (jurnal Terampil: volume 4 nomor 1, Juni 2015), hlm. 40

- 4) Sumber belajar tidak terbatas pada buku.
- 5) Peserta didik dapat bekerja secara mandiri maupun berkelompok sesuai dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan.
- 6) Guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki perbedaan tingkat kecerdasan, pengalaman dan ketertarikan terhadap suatu topik.
- 7) Kompetensi dasar mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan dapat diajarkan sendiri.
- 8) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experinces*) dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak.

d. Manfaat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa manfaat, menurut Rusman manfaat pembelajaran tematik diantaranya adalah sebagai berikut²³:

- 1) Menggabungkan beberapa kompetensi dasar akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi,
- 2) Peserta didik dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir,
- 3) Pembelajaran tidak terpecah-pecah karena peserta didik dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu,
- 4) Memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata,

²³ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hlm. 258

- 5) Penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat karena adanya keterpaduan antar mata pelajaran.

Sedangkan menurut Masnur manfaat pembelajaran tematik diantaranya adalah sebagai berikut²⁴:

- 1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama,
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan,
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik,
- 5) Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas,
- 6) Peserta didik mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata,
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus.

Berdasarkan pendapat ahli bahwa manfaat pembelajaran tematik adalah perhatian peserta didik akan lebih terpusat, pemahaman materi lebih mendalam dan berkesan, peserta didik belajar lebih bergairah

²⁴ Masnur Muslich. *KTSP Pembelajaran berbasis Kompetensi dan Kontektual* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 164

karena berkomunikasi dengan dunia nyata, dengan digabungkan beberapa kompetensi dasar akan terjadi penghematan terhadap waktu.

e. Materi Tematik Kelas IV

Media pembelajaran monopoli tematik yang telah dikembangkan adalah media pembelajaran yang berfokus pada materi tematik kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran. Diantaranya adalah muatan Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, PPkn, dan SbdP. Dalam tema 7 ini terbagi menjadi 3 subtema diantaranya adalah subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku, dan subtema 3 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.

Pada masing-masing subtema pembelajaran tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku telah dibuat kumpulan soal-soal evaluasi pembelajaran. Soal-soal tersebut diambil berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada masing-masing muatan pelajaran pada setiap subtema. Sehingga dihasilkan media pembelajaran monopoli tematik yang dapat digunakan pada setiap subtema maupun media pembelajaran yang secara keseluruhan mencakup tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara epistimologi, media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medium*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara terminologi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Atwi dalam Pupuh dan Sobry (2009) mengatakan bahwa media adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan²⁵. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi²⁶.

Selanjutnya, pengertian media pembelajaran menurut Gearlach & Elly dalam Pupuh dan Sobry (2009) bahwa media pembelajaran secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang mampu membangun suatu kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap²⁷.

Sedangkan menurut Bovee dalam Hujair (2009) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan

²⁵ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009). hlm. 65

²⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran...*, hlm. 11

²⁷ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm 65

sarana untuk menyampaikan pesan²⁸. Menurut I Wayan Santyasa, Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*bahan pembelajaran*), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar²⁹.

Berdasarkan uraian di atas, maka terjadi pergeseran makna media ke arah yang lebih luas yaitu dari media pembelajaran yang menitikberatkan pada alat untuk menyampaikan informasi yang berarti media lebih mementingkan sumber pesan dalam hal ini guru, menjadi media sebagai segala sesuatu yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa, yang berarti media menitikberatkan pada proses dan siswa itu sendiri. Berdasarkan penjelasan ini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala suatu sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala sesuatu bentuk kegiatan yang terkondisikan yang berguna untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menambah keterampilan seseorang yang memanfaatkan media tersebut.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) Mempermudah pembelajaran di kelas,

²⁸ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.3

²⁹ I Wayan Santyasa, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, (paper ini disampaikan pada Workshop media pembelajaran untuk guru SMA Negeri Banjar Angkan pada 10 Januari 2007), hlm. 3

- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran,
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran³⁰.

Disamping mempunyai tujuan, penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar juga mempunyai beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik, hal ini akan menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
- 3) Dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan kreatif,
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok materi yang disajikan secara sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi³¹.

c. Fungsi Media Pembelajaran

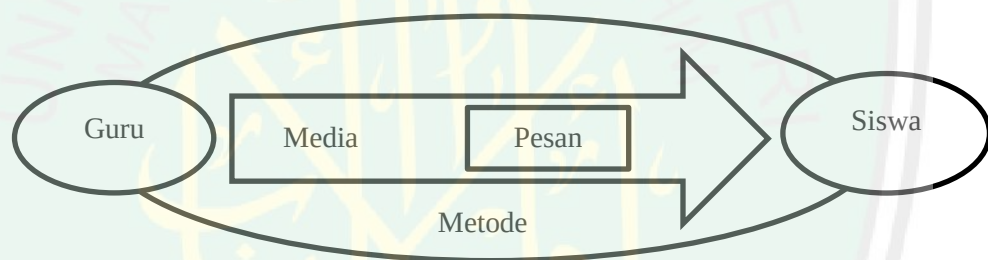
Sekarang banyak guru yang membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar di kelas. Media pembelajaran dipandang tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi lebih dari itu, media dapat digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran agar lebih efektif

³⁰ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran...*, hlm. 4

³¹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran...*, hlm. 5

dan efisien. Media sebagai alternatif untuk mengkomunikasikan ide-ide kepada para siswa, agar siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar dan akhirnya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal³².

Pada proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai pengirim informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Kemudian metode pembelajaran berfungsi membantu siswa dalam menerima dan memproses informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Fungsi media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut³³:



Gambar 2.1. Fungsi Media Pembelajaran

Pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata, dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa tidak dapat langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari, sedangkan akan lebih abstrak jika memperoleh pengetahuan

³² Richard Schifter and others. *Media and Instruction* (US: Maryland State Board of Education, 1976), hlm.5

³³ I Wayan, *Landasan Konseptual...*, hlm. 4

melalui benda atau perantara, seperti televisi, gambar hidup/film, radio, *tape recorder*, lambang visual, lambang verbal.

Dari penjelasan di atas maka kedudukan komponen media pembelajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam hal ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami.³⁴

Menurut Nana Sudjana (1991) dalam proses kegiatan pembelajaran, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan sebagai fungsi tambahan, melainkan mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif,
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru,
- 3) Media pembelajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pembelajaran,
- 4) Penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai hiburan atau pelengkap saja, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,

³⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 203

- 5) Media pembelajaran diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam,
- 6) Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar³⁵.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Bretz (1972) mengidentifikasikan ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu unsur: suara, visual, dan gerak. Media visual sendiri dibedakan menjadi tiga, yaitu: gambar, garis, dan simbol, yang merupakan suatu bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping ciri tersebut, Bretz (1972) juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu:

- 1) media audio visual gerak
- 2) media audio visual diam
- 3) media audiosemi gerak,
- 4) media visual gerak,
- 5) media visual diam,
- 6) media visual semi gerak,
- 7) media audio, dan
- 8) media cetak³⁶.

³⁵ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 66

³⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran...*, hlm. 28

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Antara lain media dua dimensi, media tiga dimensi, media proyeksi, dan lingkungan sebagai media³⁷.

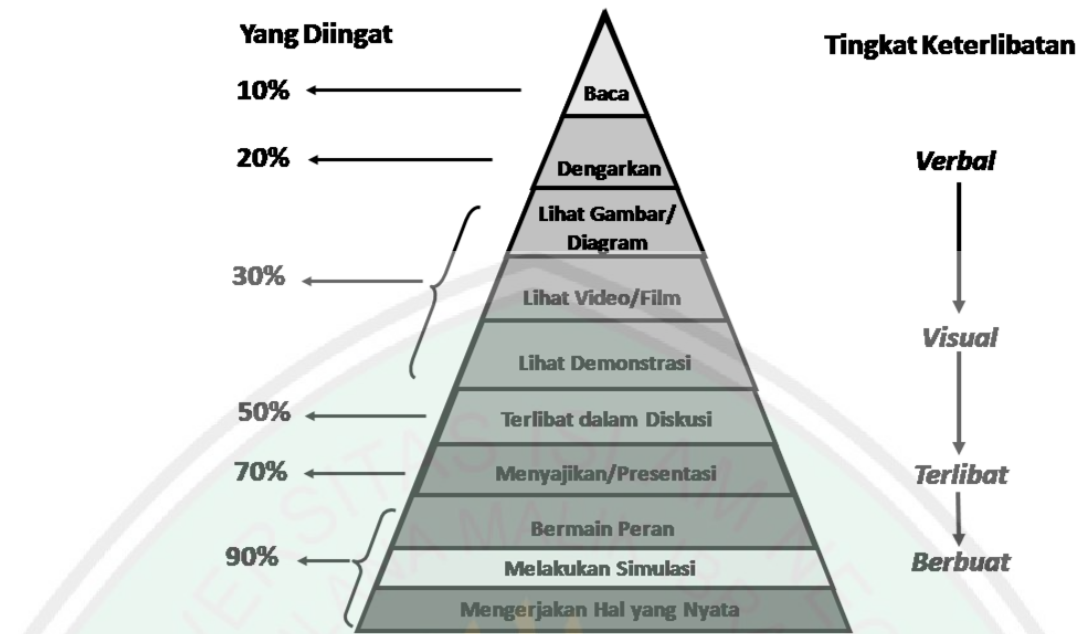
Tabel 2.1. Jenis Media Pembelajaran

Jenis Media	Contoh Media Pembelajaran
Media dua dimensi (media grafis)	Gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun komik, dll.
Media tiga dimensi	Model padat (<i>solid model</i>), model penampang, model susun, model kerja, <i>mock up</i> , diorama, dll
Media proyeksi	Slide, film strips, film, penggunaan OHP dll.
Lingkungan sebagai media	Lingkungan belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Sedangkan Edgar Dale mengadakan klasifikasikan media pembelajaran menurut tingkat dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan dianut secara luas dalam menentukan media, alat bantu serta alat peraga yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.

Pada sisi kanan piramida menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam melakukan pembelajaran sesuai media yang digunakan. Sedangkan pada sisi kiri piramida menunjukkan seberapa besar siswa dalam mengingat materi yang disampaikan guru sesuai dengan tingkat kegiatan yang dilakukan atau media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

³⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru Bandung, 1991), hlm. 3



Gambar 2.2. Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Edgar Dale³⁸

Berdasarkan piramida di atas, maka macam-macam media pembelajaran menurut Edgar Dale adalah sebagai berikut:

1. Simbol Verbal (buku atau bacaan lainnya)
2. Simbol Visual (bagan, diagram, grafik, dan sejenisnya)
3. Rekaman Radio (foto, ilustrasi, slide, dan sebagainya)
4. Film (film, tuntunan diskusi)
5. Televisi (video, tape, tuntunan)
6. Pameran (poster, display, papan)
7. Darmawisata (tuntunan observasi)
8. Demonstrasi (alat-alat, bahan mentah, papan tulis)
9. Pengalaman yang didramatisir (wayang, skrip, drama)
10. Pengalaman yang logis (model, objek, specimen)
11. Pengalaman langsung bertujuan (manual tuntunan)

³⁸ Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 114

e. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, guru hendaknya perlu memperhatikan beberapa prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menajapai tujuan pembelajaran dengan baik. Menurut Nana Sujana (1991) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut³⁹:

- 1) Menentukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran seharusnya dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan,
- 2) Menentukan subjek media pembelajaran dengan tepat. Pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat perkembangan maupun kemampuan peserta didik,
- 3) Menyajikan media pembelajaran dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana pembelajaran,
- 4) Menempatkan dan memperlihatkan media pembelajaran pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Hal ini berarti bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak boleh sembarangan karena perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran tentunya tidak boleh dilakukan dengan sembarangan. Ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan. Terutama jika media pembelajaran

³⁹ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno..., hlm. 68-69

yang akan digunakan adalah media rancangan sendiri, maka ada beberapa pertanyaan yang perlu diperhatikan sebagai acuan pemilihan media tersebut, diantaranya adalah⁴⁰:

- 1) Apakah materi yang akan disampaikan itu untuk tujuan pengajaran atau hanya informasi tambahan atau hiburan saja?
- 2) Apakah media pembelajaran yang dirancang itu untuk kepentingan pembelajaran atau sebagai alat bantu (peraga)?
- 3) Apakah dalam pengajarannya akan menggunakan strategi pembelajaran yang mengarah pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor?
- 4) Apakah materi pelajaran yang akan disampaikan itu masih asing bagi peserta didik?
- 5) Apakah perlu rangsangan gerak seperti untuk pengajaran seni atau olah raga?
- 6) Apakah perlu menggunakan rangsangan warna?

Selanjutnya, setelah beberapa pertanyaan tersebut terjawab, maka guru dapat mengajukan alternatif media pembelajaran yang akan dirancang. Alternatif tersebut bisa menggunakan jenis media audio, media visual, atau media audio visual. Kemudian diajukan pula beberapa pertanyaan lagi sebagai acuan, yaitu sebagai berikut⁴¹:

- 1) Apakah bahan dasarnya tersedia dengan mudah?
- 2) Apakah alat pembuatnya tersedia?
- 3) Apakah pembuatan media tidak terlalu rumit?

⁴⁰ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 70-71

⁴¹ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 71

- 4) Apabila pembuatannya rumit, apakah ada orang lain yang dapat membantunya?
- 5) Apakah media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dengan mudah dan tidak membahayakan peserta didik?
- 6) Apakah ada dana untuk membuat media pembelajaran tersebut?

Setelah beberapa pertanyaan tersebut dapat dijawab, maka guru akan bisa menentukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah permainan yang terkenal di dunia. Salah satu karakteristik dari permainan ini adalah memperkenalkan sesuatu yang ada di sekitar kita dengan menggunakan kartu-kartu seperti kartu kompleks tanah, kartu dana umum, kartu kesempatan, dll⁴². Biasanya permainan ini dimainkan oleh 2 sampai 4 anak. Secara umum permainan ini mengajarkan kepada anak-anak untuk belajar berbisnis dan mengetahui kegiatan perdagangan.

b. Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum monopoli sudah ada permainan serupa, diantaranya adalah The landord's Games yang diciptakan oleh Elizabeth Magie

⁴² Purwanto, Ika Mustika Sari, Hanna Nurul Husna. *Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP* (Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 17, Nomor 1, April 2012), hlm. 70

untuk mempermudah orang mengerti bagaimana aturan tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini ditahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksi secara luas sampai tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya pemain ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Games Company di London dengan nama Brear an' Brear Rabbit.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut Auction Monopoly atau kemudian disingkat menjadi monopoli. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan lalu dijual olehnya kepada Parker Brohers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.⁴³

c. Peralatan dan Teknik Permainan Monopoli

Secara umum, dalam permainan monopoli diperlukan peralatan sebagai berikut: 1) Bidak atau pion untuk mewakili pemain, 2) dua buah dadu yang masing-masing berisi 6 sisi, 3) kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel, 4) Papan permainan dengan petak-petak:

⁴³ Maya Siskawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa* (Tesis. Bandar Lampung : PPs Universitas Lampung, 2016). hlm. 38

22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat, 5) Uang-uangan monopoli, 6) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik, dan 7) Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan⁴⁴.

Sedangkan teknik permainan secara singkat adalah sebagai berikut: Pemain mengocok dadu secara bergiliran, jika seorang pemain mendapatkan angka yang terbanyak, maka ia berhak main dahulu. Permainan dimulai dari petak *start*. Setelah itu bidak pemain dijalankan bergiliran sesuai angka dadu ke petak menurut anak panah. Di mana bidak pemain berhenti, maka tanah atau bangunan dapat dibelinya, dan membayar sewa jika tanah atau bangunan tersebut telah dimiliki orang, atau membayar pajak dan sebagainya. Dan jika dadu menunjukkan angka yang sama pemain tetap bisa berjalan, akan tetapi pada lemparan ketiga masih menunjukkan angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara⁴⁵.

d. Manfaat Permainan Monopoli

Dalam permainan monopoli ini banyak manfaat yang dapat diperoleh siswa, diantaranya adalah: 1) dapat meningkatkan interaksi sosial anak, 2) mengasah kecerdasan, strategi dan ketrampilan bermain, 3) mengenalkan perjalanan hidup, 4) meningkatkan

⁴⁴ *Monopoli Permainan* ([https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))) diakses pada 16 Februari 2017)

⁴⁵ *Monopoli Permainan* ([https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))) diakses pada 16 Februari 2017)

kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah, 5) mengatur uang dengan bijak, dan 6) anak dapat belajar tentang tujuan hidup⁴⁶.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu.⁴⁷ Sedangkan menurut A.M. Sardiman mengatakan bahwa motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.⁴⁸

Selanjutnya menurut Mc Donald mengatakan bahwa, *motivation is energy change within the person characterized arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan tersebut berbentuk suatu aktifitas yang nyata berupa kegiatan fisik.⁴⁹

Dari berbagai pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan

⁴⁶ *Mainan Anak: Manfaat Bermain Monopoli* (<http://sayangianak.com/mainan-anak/manfaat-bermain-monopoli/> diakses pada 16 Februari 2017)

⁴⁷ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English, 1991), hlm.997

⁴⁸ A.M. Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : CV. Rajawali, 1990), Cet. Ke-12, hlm.73

⁴⁹ Syaiful Bhari Djamarah. *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. 114

belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa. Karena dengan motivasi yang tinggi dan kuat, siswa akan menjadi tekun belajar dan pasti akan berhasil dalam belajarnya. Fungsi motivasi menurut Sardiman adalah sebagai berikut:⁵⁰

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan mana yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

⁵⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi...*, hlm. 84

c. Bentuk Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, bentuk-bentuk motivasi belajar pada siswa ada dua, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seorang siswa yang memiliki motivasi intrinsik pasti akan rajin dalam belajar, karena tidak memerlukan dorongan dari luar.

Dalam proses belajar, siswa yang mempunyai motivasi intrinsik dapat terlihat dari belajarnya. Aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang ada di dalam dirinya dan akan terkait dengan belajarnya. Seorang siswa merasa butuh dan mempunyai keinginan untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar, bukan karena hanya ingin suatu pujian atau ganjaran.⁵¹

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik apabila dilihat dari segi tujuannya, tidak secara langsung bergayut pada esensi yang dilakukan. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi di

⁵¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi...*, hlm. 89-90

dalam aktivitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar⁵².

d. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menurut De Decce dan Grawford ada empat fungsi sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, diantaranya adalah⁵³ :

1) Menggairahkan anak didik

Guru seharusnya menghindari cara mengajar yang monoton dan membosankan. Ia harus memberikan materi yang menarik sehingga dapat memelihara dan meningkatkan minat belajar siswa.

2) Memberikan harapan realistik

Guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan dan kegagalan akademik para siswanya di masa lalu. Apabila siswa mengalami banyak kegagalan, maka guru seharusnya memberikan harapan yang realistis yang dapat dijangkau oleh para siswanya.

3) Memberikan insentif

Apabila siswa mengalami keberhasilan, maka guru diharapkan memberikan hadiah kepada siswanya atas keberhasilannya. Misalnya memberikan pujian yang baik, nilai yang bagus, dan lain sebagainya. Sehingga para siswa akan terdorong untuk

⁵² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi...*, hlm. 90-91

⁵³ Syaiful Bhari Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hlm. 169

melakukan usaha yang lebih baik lagi guna mencapai tujuan pembelajaran.

4) Mengarahkan perilaku anak didik

Caranya yaitu dengan memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut dan dengan perkataan yang ramah dan baik kepada para siswa.

Sedangkan menurut Sardiman ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut diantaranya (a) memberi angka; (b) hadiah; (c) saingan atau kompetisi; (d) ego-involvement; (e) memberi ulangan; (f) mengetahui hasil; (g) pujian; (h) hukuman; (i) hasrat untuk belajar; (j) minat; (k) tujuan yang diakui.⁵⁴

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat ditumbuhkan melalui cara-cara mengajar yang bervariasi sehingga mampu menumbuhkan hasrat dan menarik perhatian siswa. Misalnya saja memberikan pujian, nilai yang tinggi, melakukan permainan yang menantang dan menuntut untuk berkompetisi dan lain sebagainya.

⁵⁴ Sardiman., *Interaksi dan Motivasi...*, hlm. 92-95

5. Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

a. Karakteristik Monopoli Tematik

Permainan monopoli tematik pada prinsipnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Namun dalam media pembelajaran monopoli tematik ini lebih ditekankan pada penggunaan media pembelajran sebagai alat untuk mempermudah dalam hal evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran monopoli tematik yang telah dikembangkan ini memiliki rancangan beberapa komponen, diantaranya adalah: a) dadu, b) papan monopoli, c) pion atau bidak, d) uang-uangan, e) kartu soal, f) kartu hak milik, g) kartu peluang, h) kartu iuran sekolah, dan i) peraturan permainan.

Berdasarkan kajian pustaka sebelumnya, media pembelajaran monopoli tematik ini menurut Bertz (1972) termasuk dalam kategori media pembelajaran yang berbasis media visual gerak, karena media ini dapat dimainkan dan digerakkan oleh para siswa. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai termasuk dalam jenis media pembelajaran tiga dimensi, karena bentuk papan media ini berbentuk seperti papan pada permainan catur.

b. Karakteristik Siswa Kelas IV

Menurut teori Piaget, siswa mengalami empat tahap perkembangan kognitif yang berbeda, yang semuanya memiliki pola pemikiran yang unik pula. Perbedaan perkembangan kognitif siswa ini

secara umum dipengaruhi oleh usia masing-masing siswa tersebut.

Berikut ini adalah tabel perkembangan kognitif siswa menurut Piaget.

Tabel 2.2. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget⁵⁵

Tahap	Usia	Pencapaian
Sensiomotor	0 – 2 th	Skema-skema didasarkan terutama pada perilaku dan persepsi; anak berfokus pada apa yang terjadi di sini dan saat ini (<i>here and now</i>).
Pra Operasional	2 – 6 atau 7 th	Skema-skema mulai merepresentasikan objek-objek yang berada di luar jangkauan pandangan langsung si anak, namun anak belum mampu melakukan penalaran logis seperti orang dewasa.
Operasional Konkret	6 atau 7 – 11 atau 12 th	Penalaran yang menyerupai penalaran orang dewasa mulai muncul, namun terbatas pada penalaran mengenai realitas konkret.
Operasional Formal	11 atau 12 – dewasa	Proses-proses penalaran logis diterapkan ke ide-ide abstrak ataupun ke objek-objek konkret.

Berdasarkan pada tabel 2.2. di atas, maka siswa kelas IV secara umum telah mencapai tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak berfikir secara operasional dan pemikiran yang logis menggantikan pemikiran intuitif, tetapi hanya dalam situasi yang konkret. Dalam tahap ini terdapat ketrampilan mengklasifikasikan, tetapi persoalan abstrak sulit untuk diselesaikan.⁵⁶ Pada tahap ini anak juga mengalami perkembangan pemikiran konsep, prinsip, logis, dan pengurutan. Oleh karena itu, pada siswa kelas IV perlu dilakukan pembelajaran yang sesuai dengan karakter perkembangan kognitif anak.

⁵⁵ Jeanne Ellis Ormrod. *Edisi ke-enam – Psikologi Pendidikan – Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang* (Jakarta : Penerbit Erlangga), hlm.43

⁵⁶ John W. Santrock. *Psikologi Pendidikan (Educational Psychology) – Edisi 3 Buku 1* . (Jakarta: Penerbit Salemba Humanika), hlm 55

c. Tujuan Media Pembelajaran Monopoli Tematik

Perancangan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini ditujukan kepada siswa kelas IV dengan tujuan agar mereka dapat semangat atau termotivasi dalam belajar tematik khususnya pada tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku. Media monopoli tematik ini diharapkan dapat menjadikan proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Sehingga dapat memberikan keuntungan baik bagi para siswa maupun guru. Siswa yang selama ini motivasi belajarnya rendah, akan berangsur-angsur memiliki motivasi belajar yang tinggi dan selanjutnya akan berdampak pada prestasi yang meningkat pula. Sedangkan bagi guru, dengan media ini diharapkan seluruh materi yang disampaikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Pentingnya Media Pembelajaran Monopoli tematik

Media pembelajaran monopoli tematik mempunyai peranan penting dalam pembelajaran tematik kelas IV, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar anak karena menggunakan konsep belajar sambil bermain.
- 2) Pembelajaran di kelas menjadi mudah dan menyenangkan, karena dilakukan dengan permainan.
- 3) Mempercepat siswa dalam menghafal soal-soal tematik dari berbagai muatan pelajaran yang ada.

e. Perbedaan antara Monopoli Umum dengan Monopoli Tematik

Berkaitan dengan monopoli tematik kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, tentunya terdapat beberapa perbedaan dengan monopoli pada umumnya. Berikut ini beberapa perbedaan antara monopoli umum dengan monopoli tematik :

Tabel 2.3. Perbedaan Monopoli Umum dengan Monopoli Tematik

Aspek Pembeda	Monopoli Umum	Monopoli Tematik
Tujuan	- Menguasai kekayaan	- Menguasai kekayaan dengan cara yang baik - Pendalaman materi melalui soal-soal latihan
Alat	- Papan permainan dengan 42 petak - Kartu-kartu (dana umum, dana khusus, kepemilikan property) - 2 buah dadu - Bidak dan rumah-rumahan - Alat transaksi uang kertas mainan	- Papan permainan terdiri dari 32 petak - Kartu-kartu (peluang, iuran sekolah, hak milik, dan kartu soal) - 1 buah dadu - Bidak untuk pemain - Alat transaksi uang mainan
Pemain	- Dimainkan oleh umum	- Dimainkan oleh siswa kelas IV
Fasilitator	- Tempat pengatur transaksi (langsung dari pemain)	- Guru sebagai fasilitator
Teknik Permainan	- Secara umum hanya terjadi jual beli tanah dan bangunan	- Selain belajar jual beli, juga ada konsep pembelajaran di dalamnya yaitu ada soal yang harus dijawab, dan ada ringkasan materi pada kartu hak milik.

B. Kajian Teori dalam Perspektif Islam

1. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya tidak bisa terlepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran digunakan tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dalam belajar para anak didik kita sehingga mereka dapat mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an yang menganjurkan untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira baik dalam hal muamalah maupun hal ibadah, diantaranya adalah sebagai berikut:

... يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ...

"...Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu..." (QS: Al-Baqoroh/2:185)⁵⁷

﴿ إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِنْ ثُلَاثِي إِلِيلٍ وَنِصْفَهُ ۚ وَثُلَاثُهُ ۖ وَطَائِفَةٌ مِّنَ الَّذِينَ مَعَكَ ۚ وَاللَّهُ يُقَدِّرُ إِلِيلَ وَالنَّهَارَ ۚ عَلِمَ أَن لَّنْ نَّحْصُوهُ فَتَابَ عَلَيْكُمْ ۖ فَاقْرَءُوا مَا تَيَسَّرَ مِنَ الْقُرْآنِ ۚ عَلِمَ أَن سَيَكُونُ مِنكُم مَّرْضَىٰ ۚ وَءَاخِرُونَ يَضْرِبُونَ فِي الْأَرْضِ يَبْتَغُونَ مِن فَضْلِ اللَّهِ ۚ وَءَاخِرُونَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ ۚ فَاقْرَءُوا مَا تَيَسَّرَ مِنْهُ ۚ وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَأَقْرِضُوا اللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا ۚ وَمَا تُقَدِّمُوا

⁵⁷ Al-Qur'an Terjemahan dan Tafsir. *Mushaf Madinah* (Bandung: Penerbit Jabal, 2010). hlm. 28

لَا أَنْفُسِكُمْ مِّنْ خَيْرٍ تَجِدُوهُ عِنْدَ اللَّهِ هُوَ خَيْرٌ وَأَعْظَمُ أَجْرًا وَاسْتَغْفِرُوا اللَّهَ إِنَّ

اللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ ﴿٥٨﴾

“Sesungguhnya Tuhanmu mengetahui bahwasanya kamu berdiri (sembahyang) kurang dari dua pertiga malam, atau seperdua malam atau sepertiganya dan (demikian pula) segolongan dari orang-orang yang bersama kamu. dan Allah menetapkan ukuran malam dan siang. Allah mengetahui bahwa kamu sekali-kali tidak dapat menentukan batas-batas waktu-waktu itu, Maka dia memberi keringanan kepadamu, Karena itu Bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran. dia mengetahui bahwa akan ada di antara kamu orang-orang yang sakit dan orang-orang yang berjalan di muka bumi mencari sebagian karunia Allah; dan orang-orang yang lain lagi berperang di jalan Allah, Maka Bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran dan Dirikanlah sembahyang, tunaikanlah zakat dan berikanlah pinjaman kepada Allah pinjaman yang baik. dan kebaikan apa saja yang kamu perbuat untuk dirimu niscaya kamu memperoleh (balasan)nya di sisi Allah sebagai balasan yang paling baik dan yang paling besar pahalanya. dan mohonlah ampunan kepada Allah; Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang” (QS: Al-Muzammil/73:20)⁵⁸

Dari penjelasan ayat di atas, dapat kita ketahui bahwa Allah SWT memberikan semangat dan motivasi kepada manusia yang mendapatkan masalah atau beban hidupnya yaitu dengan Allah memberikan kemudahan-kemudahan bagi hambaNya. Maka dari itu media pembelajaran ini juga bertujuan untuk memudahkan para siswa dalam belajar.

Selain dari pada itu, Rosulullah SAW juga memberikan tauladan kepada kita, bahwa agar selalu memberikan kabar gembira kepada siapa saja, tidak menakut-nakuti dan mempermudah urusan orang lain. Maka dari itu media pembelajaran ini juga bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan membuat hati dan pikiran siswa menjadi senang. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat terserap baik oleh siswa dan menjadikan suasana kelas yang nyaman, senang, dan gembira.

⁵⁸ Al-Qur'an Terjemahan dan Tafsir. *Mushaf Madinah...*, hlm. 575

حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ وَأَبُو كُرَيْبٍ وَاللَّفْظُ لِأَبِي بَكْرٍ قَالَا حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ بُرَيْدِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ عَنْ أَبِي بُرْدَةَ عَنْ أَبِي مُوسَى قَالَ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا بَعَثَ أَحَدًا مِنْ أَصْحَابِهِ فِي بَعْضِ أَمْرِهِ قَالَ بَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا وَيَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا

Telah menceritakan kepada kami [Abu Bakar bin Abu Syaibah] dan [Abu Kuraib] sedangkan lafadznya dari Abu Bakar, keduanya berkata; telah menceritakan kepada kami [Abu Usamah] dari [Bura'id bin Abdullah] dari [Abu Burdah] dari [Abu Musa] dia berkata, "Apabila Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam mengangkat seseorang dari sahabatnya untuk melaksanakan perintahnya, beliau bersabda: "Berilah mereka kabar gembira dan janganlah menakut-nakuti, mudahkan urusan mereka jangan kamu persulit." (HR Imam Muslim No. 3262)⁵⁹

Dalam Hadits lain, Rosulullah SAW juga memberikan teladan dalam memberikan pelajaran kepada para sahabat dengan menggunakan perumpamaan dua jari tentang hubungan beliau dengan orang yang merawat anak yatim.

عَنْ سَهْلِ بْنِ سَعْدٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَنَا وَكَافِلُ الْيَتِيمِ فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا , وَأَشَارَ بِالسَّبَّابَةِ وَالْوُسْطَى وَفَرَجَ بَيْنَهُمَا شَيْئًا

Dari Sahl bin Sa'ad Radhiyallahu 'anhu dia berkata: Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda : "Aku dan orang yang menanggung anak yatim (kedudukannya) di surga seperti ini", kemudian beliau Shallallahu 'alaihi wa sallam mengisyaratkan jari telunjuk dan jari tengah beliau shallallahu 'alaihi wa sallam, serta agak merenggangkan keduanya. (HR al-Bukhari no. 4998 dan 5659).

⁵⁹ Kitab Hadits Sahih Imam Muslim. SHAMELZAM/ePUSTAKA/root/data/Data/AlHadits /QURAN_HADITS_DIGITAL/Terjemah%20Hadits/Shahih%20Muslim/Shahih%20Muslim-Part 09of20.html

Pada Hadits di atas, memang tidak dijelaskan secara jelas bahwa Rosulullah menerangkan sesuatu menggunakan media, namun secara tersirat Nabi Muhammad memberikan contoh tentang penggunaan alat peraga dalam memberikan penjelasan dengan cara menunjukkan kedua jari Beliau sebagai perumpamaan. Hal ini bisa kita pahami bahwa dalam memahami konsep yang abstrak, maka kita dapat memberikan suatu konsep pemahaman atau alat peraga yang lebih kongkrit sehingga materi atau pengetahuan yang disampaikan dapat mudah dipahami.

Di sisi lain, pembelajaran yang baik adalah jika para siswa mempunyai semangat dan motivasi yang tinggi pula. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan cara menyampaikan pelajaran yang baik dan didukung dengan media yang baik pula. Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (QS: An-Nahl/16:125).⁶⁰

Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang baik dan menarik sangatlah penting bagi kegiatan belajar mengajar. Dengan penggunaan media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pada akhirnya pemahaman dan prestasi belajar para siswa akan meningkat.

⁶⁰ Al-Qur'an Terjemahan dan Tafsir. *Mushaf Madinah...*, hlm. 281

2. Permainan dalam Perspektif Islam

Selanjutnya, berkaitan dengan media pembelajaran yang dalam hal ini berfokus pada media pembelajaran yang berbasis permainan, maka ada beberapa pandangan menurut islam. Menurut Imam Al Ghazali, bahwa melarang anak-anak bermain seraya memaksanya untuk melakukan belajar secara terus-menerus, maka hal ini akan mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Sehingga ia akan melepaskan diri melakukan kewajibannya untuk belajar.⁶¹ Hal ni disebabkan karena pada permainan anak terdapat hubungan yang erat kaitannya antara tubuh dan pikiran. Oleh karena itu apa saja yang mempengaruhi tubuh, pasti akan berpengaruh pula pada akal dan pikiran, dan begitu juga perubahan yang dialami oleh kecerdasan akan berpengaruh pada tubuh⁶².

Sementara itu, hubungannya dengan bermain, Nabi Muhammmad SAW telah mengajarkan bagaimana seharusnya memperlakukan anak dengan baik. Yaitu dengan memberikan contoh menimang dan memanjakan cucunya Hasan dan Husain, bermain kuda-kudaan, bermain *cilub ba* dan banyak permainan lainnya⁶³. Dalam sebuah Hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari di dalam kitab *al-Adabul Mufrad* menyebutkan bahwa:

مَرَرْتُ مَعَ ابْنِ عُمَرَ مَرَّةً بِاطْرَيقٍ، فَمَرَّ بِغُلَمَةٍ مِنَ الْحَبَشِ، فَرَأَى هُمَ يَلْعَبُونَ، فَأَخْرَجَ دِرْهَمِي فَأَعْطَا هُمَ.

⁶¹ Andang Ismail. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm 15

⁶² Syaikh Jamal Abdur Rahman, trj. Achmad Sunarto, *Kiat Mendidik Anak Menurut Rosulullah* (Semarang: Pustaka Adnan, 2010), hlm 72

⁶³ Andang Ismail. *Education Games: Panduan...*, hlm 14

“Pada suatu ketika aku bersama Ibnu Umar melalui sebuah jalan, lalu melihat beliau melewati beberapa anak kecil dari keturunan Habasyah (Etiopia), beliau melihat mereka sedang bermain, kemudian beliau mengeluarkan uang sebanyak dua dirham dan memberikannya pada mereka.”⁶⁴

Dari Hadits di atas, jelas bahwa Rosulullah tidak melarang dan tidak membubarkan anak-anak yang sedang bermain tersebut. Nabi Muhammad SAW senantiasa memperhatikan anak-anak dan membiarkan mereka melakukan apa yang menjadi keperluan jiwa mereka. Beliau tidak mengekang mereka bermain, karena khawatir hal ini hanya akan menimbulkan hasrat mereka untuk berontak.

Selanjutnya, selain Rosulullah SAW, Nabi lain pun juga tidak melarang. Seperti Nabi Ya’qub a.s yang tidak melarang anak-anaknya untuk bermain dengan temannya. Hal ini telah dijelaskan dalam Al-Qur’an surat Yusuf ayat 12 sebagai berikut:

أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya”.

Dalam ayat di atas, bermain yang dimaksudkan adalah kegiatan bermain dan menyenangkan diri dalam koridor yang masih diperbolehkan, bukan permainan yang dilarang dan bertentangan dengan kebenaran. Oleh karena itu, Nabi Ya’qub a.s tidak membantah perkataan mereka⁶⁵.

⁶⁴ Syaikh Musthafa al-‘Adawi trj. Beni Sarbeni, *Ensiklopedia Pendidikan Anak* (Bogor: al-Inabah, 2006), hlm 129

⁶⁵ Syaikh Imam Al Qurtubi trj. Muhyiddin Masridha, *Tafsir Al Qurtubi 9* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008). Hlm. 316

C. Kerangka Berikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Borg and Gall, *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*⁶⁶ (penelitian dan pengembangan pendidikan adalah sebuah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini tidak hanya berupa produk saja, melainkan juga untuk memecahkan permasalahan yang muncul. Menurut Sugiyono Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut⁶⁷ Selaras dengan tujuan tersebut, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa model diantaranya seperti model IDI, ADDIE, Borg and Gall, Dick and Carey, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Walter Dick and Lou Carey. Pemilihan model penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada beberapa alasan yakni, *pertama* model penelitian dan pengembangan Dick and Carey merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan yang telah dikuasai oleh peneliti, serta referensi

⁶⁶ Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall, *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition* (New York: Longman, 1989), hlm. 624

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 294

mengenai model dan langkah pengembangan telah tersedia sehingga akan lebih mudah dipahami. *Kedua* adalah langkah-langkah dalam model pengembangan ini sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli tematik. Berdasarkan langkah-langkah yang dipaparkan dalam model pengembangan Dick and Carey sangat sesuai dalam menyusun media monopoli tematik yang harus dikaji dari berbagai sudut kebutuhan, analisa Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator hingga pembuatan, revisi serta pengujian produk. *Ketiga* berdasarkan pertimbangan bahwa model Dick and Carey telah berhasil membantu berhasilnya beberapa penelitian dan pengembangan (RnD) dalam bidang pendidikan.

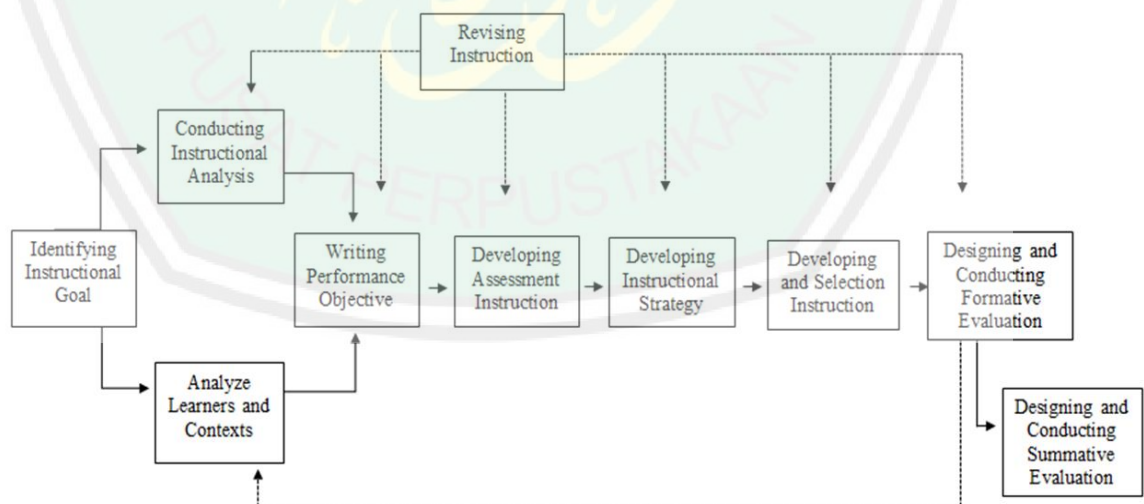
Dalam model Dick and Carey ada 10 tahapan pembuatan media pembelajaran. Namun dalam penelitaian dan pengembangan ini hanya menggunakan 9 tahapan saja. Tahapan ini diselesaikan dengan pertimbangan bahwa pengembangan dalam pembelajaran hanya sampai pada pengujian prototype produk. Pada tahapan kesepuluh (*Sumative Evaluation*) adalah tidak dilakukan, karena ini di luar sistem pembelajaran.

Berikut ini merupakan beberapa tahapan yang ada dalam proses penelitian dan pengembangan model Walter Dick and Lou Carey⁶⁸.

1. *Identifying Instructional Goal* (Identifikasi Tujuan Pembelajaran)
2. *Conducting Instructional Analysis* (Melaksanakan Analisis Pembelajaran)
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristic* (Identifikasi Karakteristik dan Tingkah Laku Siswa)

⁶⁸ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Intruction Third Edition*, (US: Harper Collins Publishers, 1990), hlm. 5

4. *Writing Performance Objective* (Menuliskan Tujuan Khusus Pembelajaran)
5. *Developing Criterion Referenced Test* (Pengembangan Instrumen Pembelajaran)
6. *Developing Instructional Strategy* (Pengembangan Strategi Pembelajaran)
7. *Developing and Selection Instruction* (Pengembangan dan Penyeleksian Media)
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif)
9. *Revising Instruction* (Revisi Media Pembelajaran)
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif)



Gambar 3.1. Bagan Model Pengembangan Dick and Carey⁶⁹

⁶⁹ Walter Dick and Lou Carey, *ibid.*, hlm. 2

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan penelitian dan pengembangan dari Dick and Carey di atas, maka prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut⁷⁰:

1. *Identifying Instructional Goal* (Identifikasi Tujuan Pembelajaran)

*The first step in the model is to determine what it is that you want students to be able to do when they have completed your instruction. The definition of the instructional goal may be derived from a list of goals, from a need assessment with regard to a particular curriculum, from practical experience with learning difficulties of students in the classroom, from the analysis of someone who is already doing a job, or from other requirement for new instruction.*⁷¹

Langkah pertama dalam model penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan identifikasi tujuan umum pembelajaran yang berarti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Tujuan umum pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh para siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran. Tujuan umum pembelajaran dapat diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum materi, serta dari kondisi lapangan.

Tujuan umum pembelajaran yang diharapkan adalah tujuan umum pembelajaran tematik kelas IV. Tujuan umum ini dapat di kaji dalam struktur kurikulum tematik 2013 dalam hal ini terletak pada Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti tematik kelas IV yakni sebagai berikut:

⁷⁰ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, hlm. 5 - 6

⁷¹ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, hlm. 5

Tabel 3.1. Standar Kompetensi Lulusan Tematik Kelas IV⁷²

Dimensi	Standar Kompetensi Lulusan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berakarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani Sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar berkenaan dengan: 1. ilmu pengetahuan, 2. teknologi, 3. seni, dan 4. budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: 1. kreatif, 2. produktif, 3. kritis, 4. mandiri, 5. kolaboratif, dan 6. komunikatif Melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan tahap perkembangan anak yang relevan dengan tugas yang diberikan.

Tujuan kurikulum pada kelas IV mencakup empat kompetensi inti, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

⁷² Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Hlm. 3-8

Tabel 3.2. Kompetensi Inti Kelas IV⁷³

Dimensi	Kompetensi Inti
Spiritual	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
Sosial	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
Pengetahuan	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
Ketampilan	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. *Conducting Instructional Analysis* (Melaksanakan Analisis Pembelajaran)

After you identify the instructional goal, you will determine what type of learning is required of the student. The goal will be analyzed to identify the subordinate skills that must be learned and any subordinate procedural steps that must be followed to learn a particular process. This analysis will result in a chart or diagram that depicts these skills and shows the relationship among them.⁷⁴

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran, maka selanjutnya melakukan analisis pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengenali dan menentukan pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa tabel muatan pelajaran beserta kompetensi dasar pada masing-masing subtema tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku:

⁷³ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

⁷⁴ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 5

Tabel 3.3. Kompetensi Dasar pada Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku⁷⁵

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar
1	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
2	IPA	3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
3	IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4	PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
5	SBdP	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

⁷⁵ Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnya Keragaman di Negeriku: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). hlm. 1

Tabel 3.4. Kompetensi Dasar pada Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku⁷⁶

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar
1	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
2	IPA	3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
3	IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4	PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
5	SBdP	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. 4.3 Memperagakan gerak tari kreasi daerah.

⁷⁶ Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnnya Keragaman di Negeriku: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). hlm. 39

Tabel 3.5. Kompetensi Dasar pada Subtema 3 Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku⁷⁷

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar
1	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
2	IPA	3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
3	IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4	PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
5	SBdP	3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel. 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.

⁷⁷ Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnya Keragaman di Negeriku: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). hlm. 77

3. *Identifying Entry Behaviors and Characteristic* (Identifikasi Karakteristik dan Tingkah Laku Siswa)

*In addition to identifying the subordinate skills and procedural steps that must be included in the instruction, it will be necessary to identify the specific skills that students must have prior to beginning instruction. This is not a listing of all the things learners can do, but the identification of the specific skills they must be able to do in order to begin. It is also important to identify any specific characteristics of the learners that may be important to consider in the design of the instructional activities.*⁷⁸

Langkah selanjutnya adalah menganalisis siswa dan konteks yang mencakup kemampuan sikap dan karakteristik awal siswa dalam latar pembelajaran. Media pembelajaran monopoli tematik ini diperuntukkan siswa kelas IV SD/MI. Siswa pada kelas ini biasanya berusia pada rentang antara 7-11 tahun. Menurut Piaget dalam Asrori (2007), siswa pada usia ini dikategorikan pada tahap operasional kongkrit yang mempunyai karakteristik sebagai berikut⁷⁹:

- a. Segala sesuatu dipahami oleh individu sebagai sebuah realitas atau sesuatu yang nyata,
- b. Cara berfikir siswa tidak bisa mencapai berfikir yang abstrak,
- c. Dalam pemahaman konsep, sangat tergantung pada pengalaman individu siswa tersebut. Hal ini berarti bahwa siswa akan mudah memahami konsep ketika siswa tersebut melakukan observasi atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan suatu konsep.

⁷⁸ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 5

⁷⁹ Muhammad Asrori. *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007). Hlm.

Oleh sebab itu, siswa kelas IV SD/MI pada pembelajaran tematik ini memerlukan suatu media pembelajaran yang kongkrit dan juga menarik, sehingga siswa akan mempunyai semangat yang tinggi dalam belajar, dan pada akhirnya pemahaman dan prestasi siswa akan meningkat.

4. *Writing Performance Objective* (Menuliskan Tujuan Khusus Pembelajaran)

*Based on the instructional analysis and the statement of entry behaviors, you will write specific statements of what it is the learners will be able to do when they complete your instruction. These statements, which are derived from the skills identified in the instructional analysis, will identify the skills to be learned, the conditions under which the skills must be performed, and the criteria for successful performance.*⁸⁰

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis tujuan pembelajaran khusus. Pada tahap ini dirumuskan tujuan khusus pembelajaran yang mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran pada masing-masing muatan. Selanjutnya akan menghasilkan indikator pembelajaran merupakan tolok ukur pencapaian siswa dalam belajar.

**Tabel 3.6. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 1
Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku**

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan informasi tentang suku bangsa yang ada di Indonesia.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	3.7.2 Menyebutkan pokok pikiran dalam setiap paragraf dalam teks bacaan.

⁸⁰ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 5-6

Kompetensi Dasar	Indikator
Ilmu Pengetahuan Alam	
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.2 Menjelaskan contoh pemanfaatan gaya dalam kehidupan sehari-hari.
Ilmu pengetahuan Sosial	
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengenal keadaan pulau-pulau yang ada di Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.2 Memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
	3.2.3 Memahami informasi baru tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia.
PPKn	
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	3.4.1 Memahami keragaman bahasa daerah di Indonesia.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.2 Menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat mencegah punahnya bahasa daerah dengan benar.
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP	
3.3 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam lagu “Apuse”.
4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.2 Mengetahui tempo serta tinggi rendah nada dalam lagu “ Satu Nusa Satu Bangsa”

**Tabel 3.7. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 2
Indahnya Keragaman Budaya Negeriku**

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menyebutkan dan menjelaskan kata-kata sulit dalam suatu teks bacaan.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	3.7.2 Menentukan gagasan pokok pada setiap paragraf bacaan.
Ilmu Pengetahuan Alam	
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan pengertian listrik statis dan dinamis.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.2 Menjelaskan penyebab alat elektronik dapat digunakan sesuai fungsinya.
	3.3.3 Menjelaskan manfaat gaya listrik dengan benar.
Ilmu Pengetahuan Sosial	
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan rumah adat dan daerah asalnya.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.2 Menjelaskan keunikan rumah adat dari suatu daerah.
	3.2.3 Menjelaskan nama, keunikan, asal, dan penggunaan pakaian adat di Indonesia.
PPKn	
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang	3.4.1 Mengetahui berbagai keragaman pakaian adat di Indonesia.

Kompetensi Dasar	Indikator
terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berba-gai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.2 Menjelaskan cara menjaga dan melestarikan pakaian adat di Indonesia.
SBdP	
3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Mengetahui formasi serta arah gerakan suatu tarian daerah.
4.3 Memperagakan gerak tari kreasi daerah.	3.3.2 Menyebutkan asal alat musik tradisional dan tarian daerah di Indonesia.

**Tabel 3.8. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 3
Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku**

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan kata-kata sulit dan menjelaskan artinya.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	3.7.2 Menemukan pokok pikiran pada setiap paragraf suatu bacaan.
	3.7.3 Menemukan pengetahuan baru dari suatu bacaan.
Ilmu Pengetahuan Alam	
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan informasi tentang gaya magnet.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.2 Menjelaskan informasi tentang gaya grafitasi.
	3.3.3 Menjelaskan manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar	Indikator
Ilmu Pengetahuan Sosial	
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan berbagai keragaman aktifitas ekonomi di Indonesia. 3.2.2 Menjelaskan perbedaan berbagai macam aktifitas ekonomi bidang pertambangan, perdagangan, industri, dan jasa.
PPKn	
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menjelaskan arti pentingnya memahami keragaman aktifitas ekonomi di Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap toleransi terhadap keragaman suku, budaya, agama, ras, dan gender. 3.4.3 Menyebutkan cara melaksanakan sikap toleransi dalam kehidupan keluarga, sekolah dan masyarakat.
SBdP	
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel. 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	3.4.1 Menjelaskan perbedaan antara montase, kolase, mozaik, dan aplikasi.

5. *Developing Criterion Referenced Test* (Pengembangan Instrumen Pembelajaran)

Based on the objectives you have written, you develop assessment items that are parallel to and measure the learner's ability to achieve what you described in the objectives. Major emphasis is placed on relating the kind of behavior described in the objectives to what the items required⁸¹.

Langkah selanjutnya adalah mengembangkan instrumen pembelajaran sebagai tolok ukur pengujian terhadap media pembelajaran monopoli tematik yang merupakan produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini.

Dari rumusan tujuan pembelajaran khusus di atas, selanjutnya akan dirumuskan mengenai instrumen tes penilaian dan pengukuran untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran khusus tersebut. Berdasarkan rumusan tujuan khusus pembelajaran di atas, dapat dirumuskan instrumen tes penilaiannya terbagi menjadi dua, yaitu :

- a. Bentuk *pre-test* (tes sebelum materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang lama).
- b. Bentuk *post-test* (tes setelah materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan).

Masing-masing tes penilaian (*pre-test dan post-test*) keseluruhannya berjumlah 30 item soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, 5 soal isian, dan 5 soal uraian.

⁸¹ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 5-6

6. *Developing Instructional Strategy* (Pengembangan Strategi Pembelajaran)

*Given information from the five preceding steps, you will identify the strategy that you will use in your instruction to achieve the terminal objective. The strategy will include sections on pre-instructional activities, presentation of information, practice and feedback, testing and follow-through activities. The strategy will be based upon current outcomes of learning research, current knowledge of the learning process, content to be taught, and the characteristics of the learners who will receive the instruction. These features are used to develop or select materials, or to develop a strategy for interactive classroom instruction.*⁸²

Pada langkah ini mempunyai tujuan untuk memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai dengan karakteristik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran erat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam pembelajaran tematik. Pelaksanaan pembelajarannya terbagi menjadi tigatahab, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

a. **Kegiatan Pendahuluan**

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Memulai pembelajaran dengan berdo'a kepada Tuhan Yang Maha Esa.

⁸² Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 5-6

- 2) Menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk mengikuti proses pembelajaran;
- 3) Memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- 5) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
- 6) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan saintifik, model kooperatif, strategi pembelajaran langsung dan interaktif, dan menggunakan metode demonstrasi dan permainan kelompok.

Setelah guru memberikan pendahuluan pembelajaran, maka langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dengan jumlah anggota kelompok 4-5 anak.

- 2) Guru mendemonstrasikan cara permainan monopoli tematik di depan kelas dengan menggunakan peraga/peralatan monopoli tematik.
- 3) Siswa memahami cara permainan monopoli tematik dengan bertanya pada hal yang belum dipahami.
- 4) Guru memberikan peralatan monopoli tematik kepada setiap kelompok.
- 5) Siswa bermain dan belajar dengan monopoli tematik pada masing-masing kelompok selama waktu yang ditentukan.
- 6) Guru mengawasi aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan monopoli tematik hingga waktu berakhir.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- 1) Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- 2) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- 3) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya;
- 4) Memberikan motivasi dan semangat kepada siswa.

5) Menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama.

7. *Developing and Selection Instruction* (Pengembangan dan Penyeleksian Media)

*In this step you will use your instructional strategy to produce the instruction. This typically includes a learner manual, instructional materials, tests, and instructors guide. The decision to develop original materials will depend upon the type of learning to be taught, the availability of existing relevant materials, and developmental resources available to you. Criteria for selecting from among existing materials are provided.*⁸³

Langkah utama dari desain pembelajaran tematik adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran tematik berupa media monopoli tematik untuk siswa kelas IVA MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. Media monopoli tematik yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen diantaranya adalah a) dadu *dodecahedron*, b) pion, c) papan monopoli, d) kartu soal, e) kartu hak milik, f) kartu iuran sekolah, g) kartu peluang, h) uang-uangan, dan i) peraturan permainan.

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif)

*Formative evaluation is the process intstructors use to obtain data in order to revise their instruction to make it more efficient and effective.*⁸⁴

Langkah berikutnya dalam model pengembangan Dick and Carey adalah melakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mendapatkan data efektifitas dan efisiensi produk yang dikembangkan.

⁸³ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 5-6

⁸⁴ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 234

*Following the completion of a draft of the instruction, a series of evaluation is conducted to collect data that are used to identify how to improve it. The three types of formative evaluation are referred to as one-to one evaluation, small group evaluation, and field evaluation. Each type of information that can be used to improve the instruction. Similar techniques can be applied to the formative evaluation of materials or classroom instruction.*⁸⁵

Pada pelaksanaan langkah ini, sesuai dengan model pengembangan Dick and Carey yaitu dengan melakukan uji coba secara formatif. Pengujian terhadap produk penelitian dan pengembangan ini diantaranya adalah uji validasi yang diuji oleh beberapa ahli seperti ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajar. Setelah uji validasi dilakukan, maka selanjutnya dilakukan uji efektifitas kepada siswa yang menggunakan desain uji eksperimental yang mana ada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dalam melakukan uji produk tersebut, maka perlu dikembangkan instrumen penelitian yang terbagi menjadi beberapa kriteria instrumen uji coba, yakni sebagai berikut:

- a. Uji validasi menggunakan angket, uji validasi produk ini terbagi menjadi beberapa kriteria, diantaranya adalah:
 - 1) Validasi materi/isi: dilakukan oleh validator dengan kriteria berkompeten dalam pembelajaran tematik.
 - 2) Validasi desain media pembelajaran: dilakukan oleh validator dengan kriteria berkompeten dalam desain media pembelajaran.

⁸⁵ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 6

- 3) Validasi Praktisi Pembelajaran: dilakukan oleh validator dengan kriteria berkompeten dalam pengajaran pembelajaran tematik kelas IV MI.

b. Uji efektifitas pada siswa:

- 1) Angket siswa: angket ini berupa tanggapan siswa terhadap media monopoli tematik yang telah diujikan kepada siswa.
- 2) Bentuk *pre-test* (tes yang diberikan sebelum pembelajaran dengan media monopoli tematik diberikan)
- 3) Bentuk *post-test* (tes yang diberikan setelah pembelajaran dengan media monopoli tematik diberikan kepada siswa)

c. Uji motivasi siswa:

- 1) Lembar observasi siswa: lembar observasi ini terdiri dari dua yaitu lembar observasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media monopoli tematik yang dilakukan oleh seorang observator.
- 2) Lembar angket motivasi siswa: lembar angket motivasi siswa ini terdiri dari dua yakni lembar angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media monopoli tematik yang dilakukan oleh para siswa.

9. *Revising Instruction* (Revisi Media Pembelajaran)

*The final step (and the first step in a repeat cycle) is revising the instruction. Data from the formative evaluation are summarized and interpreted to attempt to identify difficulties experienced by learners in achieving the objectives, and to relate these difficulties to specific deficiencies in the instruction.*⁸⁶

Setelah mendapatkan data sebagai acuan revisi, baru kemudian media pembelajaran tersebut direvisi sesuai dengan kebutuhan yang telah didapatkan pada data angket validasi. Setelah media pembelajaran selesai divalidasi dan di revisi, baru kemudian buku ajar tersebut sudah siap untuk diujicobakan kepada siswa yang merupakan subjek uji coba *pre-test* dan *post-test*.

Pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carrey ini, dijelaskan bahwa langkah ke sembilan ini merupakan langkah akhir dari proses pengembangan produk, dan pada langkah ke sembilan inilah baru bisa dilakukan pengembangan ulang produk, apabila pada tahap ini hasil data ujicoba serta masukan para ahli (*expert*) menunjukkan bahwa perlu dilakukan revisi yang sangat signifikan maka setelah melalui tahap ini bisa kembali pada tahap kedua (*Conduct Instructional Analysis*), dan berputar ke bawah melakukan langkah-langkah selanjutnya sampai didapatkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pengembangan produk yang telah ditetapkan.

⁸⁶ Walter Dick and Lou Carey. *The Systematic...*, Hlm. 6

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang mana dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran monopoli tematik. Berikut ini merupakan beberapa hal yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini oleh peneliti:

1. Desain Uji Coba

Uji coba ini dilakukan dalam rangka untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan produk monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yang dikembangkan. Tingkat validitas dan keefektifan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

a. Tahap I : Tinjauan Ahli (Validasi)

Tinjauan ahli ini bertujuan untuk menggali berbagai informasi baik kritik dan saran terhadap hasil pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan kepada beberapa orang ahli, yaitu:

- 1) Ahli desain media pembelajaran;
- 2) Ahli materi/isi;
- 3) Ahli Pembelajar.

Kemudian hasil data dari ahli desain media pembelajaran, ahli materi/isi, dan ahli pembelajar dilakukan analisis untuk digunakan sebagai pijakan merevisi media pembelajaran (revisi I). Adapun pedoman

penilaian validator ahli desain media pembelajaran pada tabel 3.9., pedoman penilaian ahli materi/isi terdapat pada tabel 3.10., dan pedoman penilaian ahli pembelajar terdapat pada tabel 3.11. yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9. Pedoman Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran⁸⁷

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kesesuaian Media	Kesesuaian media dengan pembelajaran
2.	Kualitas Fisik Media	Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran, dan bahan dengan karakteristik siswa
		Kesesuaian pemilihan desain grafis pada media
		Ketahanan media
3.	Kualitas Teknis	Kualitas Aturan Permainan Media
4.	Kemenarikan Media	Kemenarikan media pembelajaran

Tabel 3.10. Pedoman Penilaian Ahli Materi/Isi⁸⁸

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi
		Kesesuaian pengemasan materi
		Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motivasi
2.	Penilaian Bahasa	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat
		Kejelasan penggunaan istilah
		Kesesuaian penggunaan bahasa
		Kesesuaian dengan ejaan yang berlaku

⁸⁷ Diadopsi dari sumber: Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) dan Ainul Maghfuroh. *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Pokok Materi Permasalahan Sosial di Daerah Setempat* (Skripsi. Universitas Negeri Malang : Program Studi Teknologi Pendidikan, 2010)

⁸⁸ Diadopsi dari sumber: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Pembukuan. *Instrumen dan Rubrik D Penelaian Buku Panduan Pendidik* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pebukuan, 2012) dan Nurlita Virlyani. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter di MI Raudlotul Falah Talok* (Tesis. Pasca Sarjana UIN Malang: Magister PGMI, 2016)

Tabel 3.11. Pedoman Penilaian Ahli Pembelajar⁸⁹

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kesesuaian Materi/isi	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi
2.	Penyampaian dan Bahasa	Kemudahan penyampaian media
		Kesesuaian penggunaan bahasa
3.	Tampilan Media	Kesesuaian pemilihan desain grafis
		Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran dan bahan
		Kemenarikan media
		Ketahanan media
4.	Soal Evaluasi	Kecukupan dan relevansi soal terhadap materi

b. Tahap II : Uji Coba Perorangan

Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data kemernarikan media pembelajaran melalui angket tanggapan siswa. Uji coba ini melibatkan 3 orang siswa sebagai subjek data. Data hasil uji coba perorangan kemudian dianalisis dan dijadikan pijakan merevisi media pembelajaran (revisi II) sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil.

c. Tahap III : Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap III ini dilakukan untuk memperoleh data kemernarikan media pembelajaran melalui angket tanggapan siswa. Uji coba ini dilakukan kepada 6 orang siswa sebagai subjek data. Data hasil uji coba perorangan kemudian dianalisis dan dijadikan pijakan merevisi media pembelajaran (revisi III) sebelum dilakukan uji coba lapangan.

⁸⁹ Diadopsi dari sumber Nurlita Virlyani. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter di MI Raudlotul Falah Talok* (Tesis. Pasca Sarjana UIN Maliki Malang : Magister PGMI, 2016)

d. Tahap IV : Uji Coba Lapangan.

Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh data tentang keefektifan produk yang dikembangkan melalui subjek uji coba siswa kelas IV. Data keefektifan pembelajaran dihimpun melalui hasil belajar siswa dan lembar observasi aktifitas siswa. Selanjutnya hasil uji coba lapangan ini dianalisis dan dijadikan bahan untuk merevisi media pembelajaran (revisi IV). Adapun pedoman angket siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12. Pedoman Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Karakteristik Media	Kemenarikan bentuk media
		Kemenarikan gambar dan warna
2.	Teknik dan metode permainan	Kemudahan atauran permainan media
3.	Tanggapan terhadap media	Senang belajar dengan media pembelajaran
		Kemenarikan media pembelajaran
4.	Pemahaman materi	Kepahaman siswa terhadap materi dalam media
		Tingkat kemudahan soal dalam kartu soal
		Tingkat kemudahan penggunaan bahasa
5.	Motivasi belajar	Meningkatkan motivasi dan keinginan menggunakan lagi

Sedangkan peningkatan motivasi siswa dapat diukur dengan menggunakan angket motivasi siswa dan lembar observasi motivasi oleh observator. Adapun pedoman angket motivasi siswa dan pedoman lembar observasi motivasi pada tabel 3.13. yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.13. Pedoman Angket Motivasi Siswa dan Lembar Observasi Motivasi

No	Indikator
1	Kuatnya kemauan untuk berbuat
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan
3	Minat terhadap pelajaran
4	Belajar mandiri
5	Cepat bosan terhadap tugas rutin
6	Ketepatan waktu

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model *eksperimen control group pre-test post-test*.⁹⁰ Pada penelitian ini, kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Subjek dalam kelas eksperimen digunakan teknik pengambilan sample dengan *Simple Random Sampling*, yakni pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁹¹ Sehingga pada penelitian ini, peneliti bebas memilih kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol ataupun kelas eksperimen.

Pada metode eksperimen ukuran minimal sampel yang dapat diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁹² Oleh karena itu, peneliti menggunakan hasil tes dari 15 siswa di kelas kontrol dan 15 siswa di kelas eksperimen. Adapun desain eksperimen dapat digambarkan seperti gambar berikut ini :

⁹⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian...*, hlm. 135

⁹¹ Sugiyono. *Metode Penelitian...*, hlm 120

⁹² Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

Tabel 3.14. Desain Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E (Eksperimen)	O_1	X_1	O_2
K (Kontrol)	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

O_1 = Nilai awal kelompok eksperimen menggunakan media monopoli tematik yang dikembangkan.

O_3 = Nilai awal kelompok kontrol menggunakan media tematik yang telah ada sebelumnya.

X_1 = Pembelajaran menggunakan media monopoli tematik yang dikembangkan.

X_2 = Pembelajaran menggunakan media tematik yang telah ada sebelumnya.

O_2 = Pretasi kelompok eksperimen setelah menggunakan media monopoli tematik yang dikembangkan.

O_4 = Prestasi kelompok kontrol setelah menggunakan media tematik yang telah ada sebelumnya.

Adapun langkah-langkah dalam uji coba yang dilakukan di madrasah adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana;
- 2) Memberikan pengajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan menggunakan media pembelajaran

konvensional kemudian dilakukan observasi motivasi belajar siswa oleh obsevator dan memberikan angket motivasi belajar kepada siswa;

- 3) Menyelenggarakan tes awal (*pre-test*) tentang pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas kontrol dan kelas eksperimen;
- 4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan media konvensional untuk kelas kontrol yaitu kelas IV B dan menggunakan media pembelajaran monopoli tematik bagi kelas eksperimen yaitu kelas IV A;
- 5) Mendorong siswa di kelas eksperimen yaitu kelas IV A untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran monopoli tematik dengan angket yang telah disediakan;
- 6) Melakukan observasi motivasi belajar siswa oleh obsevator dan memberikan angket motivasi kepada siswa setelah pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen;
- 7) Menyelenggarakan tes akhir (*post-test*) tentang pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas kontrol maupun kelas eksperimen;
- 8) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan.

2. Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku terdiri atas:

a. Ahli Materi/isi

Bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah minimal seorang magister di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang pendidikan dasar khususnya pembelajaran tematik dengan media permainan. Ahli materi memberikan komentar baik kritik dan saran secara mendalam terhadap keterkaitan materi pembelajaran dengan media pembelajaran khususnya dengan permainan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam validasi ahli materi/isi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendatangi ahli materi/isi pembelajaran tematik;
- 2) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan;
- 3) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan;
- 4) Melalui instrumen angket, ahli materi/isi dimohon untuk memberikan pendapat dan komentar mengenai isi dari hasil produk yang telah dikembangkan dari aspek isi atau materi yang disajikan.

b. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah minimal seorang magister yang mempunyai ahli dalam bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan mempunyai kompetensi dalam bidang desain yang terkait dengan media pembelajaran. Ahli media pembelajaran memberikan kritik dan saran secara yang mendalam terhadap desain media pembelajaran yang baik bagi siswa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mendatangi ahli desain media pembelajaran;
- 2) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan;
- 3) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan;
- 4) Melalui instrumen angket, ahli desain media pembelajaran dimohon untuk memberikan pendapat dan komentar mengenai isi dari hasil produk yang telah dikembangkan dari aspek desain yang dibuat.

c. Ahli Pembelajar

Ahli pembelajar adalah seorang guru kelas IV yang kesehariannya mengajar di MIN Tegalsri – Wlingi – Blitar. Pemilihan ahli pembelajar dalam hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan mempunyai banyak pengalaman mengajar. Ahli

pembelajar memberikan kritik dan saran yang berkaitan dengan kepraktisan media pembelajaran terhadap materi yang disampaikan.

d. Siswa Kelas IV MIN Tegalasri – Wlingi – Blitar.

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan pemberian media pembelajaran monopoli tematik dalam kegiatan pembelajaran dan siswa kelas IV B sebagai kelompok kontrol dengan sample sebanyak 15 siswa pada masing-masing kelas.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dari uji coba produk pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari dua macam yaitu:

- a. Data Kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data yang diambil dari penilaian angket ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran media, dan guru yang berupa kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran monopoli tematik.
- b. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka yang menggambarkan kevaliditasan dan keefektifan media pembelajaran yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data diantaranya yaitu:
 - 1) Penilaian ahli materi/isi, desain media pembelajaran dan ahli pembelajar terhadap kevalidan produk;

- 2) Observasi motivasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran tematik yang dilakukan oleh observator;
- 3) Angket motivasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran tematik;
- 4) Angket tanggapan siswa terhadap media monopoli tematik;
- 5) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tematik yang dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa lembar validasi, angket siswa, lembar observasi motivasi, lembar penilaian (*pre-test dan post-test*), dan angket motivasi siswa. Untuk menentukan kevaliditasan produk media maka diperlukan responden ahli media, ahli materi dan ahli pembelajar dengan menggunakan lembar validasi dan angket siswa untuk para siswa. Kemudian untuk menentukan keefektifan produk media diperlukan responden siswa dengan menggunakan instrumen *pre-test, post-test*. Selanjutnya untuk mengukur tingkat motivasi siswa digunakan lembar observasi motivasi yang dilakukan oleh observator dan angket motivasi untuk siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat secara jelas pada tabel 3.15. sebagai berikut :

Tabel 3.15. Rancangan Instrumen Penelitian

Aspek yang dinilai	Responden	Data yang diamati	Instrumen
Kevalidan produk	Ahli media, ahli materi/isi, guru, dan siswa	Kevalidan media pembelajaran	Lembar validasi dan angket siswa
Keefektifan produk	Siswa	Hasil belajar dan Aktifitas siswa	<i>Pre-test dan post-test</i>
Motivasi	Siswa	Tingkat motivasi siswa	Lembar observasi dan angket siswa

Instrumen yang berupa berupa angket berfungsi untuk mendapatkan 2 macam data, yakni pada bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

Tabel 3.16. Skala Penilaian Likert

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap/Setuju)
2	Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap/Setuju)
3	Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap/Setuju)
4	Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap/Setuju)
5	Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap/Setuju)

Sedangkan instrument berupa angket pada bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar validator. Selanjutnya, kisi-kisi untuk lembar validasi untuk ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajar, angket siswa, lembar observasi motivasi, dan angket motivasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.17. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi/Isi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jml Soal
1.	Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1-2	2
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi	3-5	3
		Kesesuaian pengemasan materi	6-7	2
		Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motivasi	8	1
2.	Penilaian Bahasa	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat	9	1
		Kejelasan penggunaan istilah	10	1
		Kesesuaian penggunaan bahasa	11-12	2
		Kesesuaian dengan ejaan yang berlaku	13	1

Tabel 3.18. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jml Soal
1.	Kesesuaian Media	Kesesuaian media dengan pembelajaran	1-2	2
2.	Kualitas Fisik Media	Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran, dan bahan dengan karakteristik siswa	3-5	3
		Kesesuaian pemilihan desain grafis pada media	6-10	5
		Ketahanan media	11-12	2
3.	Kualitas Teknis	Kualitas Aturan Permainan Media	13-14	2
4.	Kemenarikan Media	Kemenarikan media pembelajaran	15-17	3

Tabel 3.19. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Pembelajar

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jml Soal
1.	Kesesuaian Materi/isi	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1	1
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi	2-3	2
2.	Penyampaian dan Bahasa	Kemudahan penyampaian media	4	1
		Kesesuaian penggunaan bahasa	5-7	3
3.	Tampilan Media	Kesesuaian pemilihan desain grafis	8-9	2
		Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran dan bahan	10-12	3
		Kemenarikan media	13-14	2

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jml Soal
		Ketahanan media	15	1
4.	Soal Evaluasi	Kecukupan dan relevansi soal terhadap materi	16-17	2

Tabel 3.20. Kisi-kisi Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jml Soal
1.	Karakteristik Media	Kemenarikan bentuk media	1	1
		Kemenarikan gambar dan warna	2	1
2.	Teknik dan metode permainan	Kemudahan atauran permainan media	3	1
3.	Tanggapan terhadap media	Senang belajar dengan media pembelajaran	4	1
		Kemenarikan media pembelajaran	5	1
4.	Pemahaman materi	Kepahaman siswa terhadap materi dalam media	6	1
		Tingkat kemudahan soal dalam kartu soal	7	1
		Tingkat kemudahan penggunaan bahasa	8	1
5.	Motivasi belajar	Meningkatkan motivasi dan keinginan menggunakan lagi	9-10	2

Tabel 3.21. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi dan Angket Motivasi siswa

No	Indikator	No soal	Jml Soal
1	Kuatnya kemauan untuk berbuat	1-4	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5-7	3
3	Minat terhadap pelajaran	8-10	3
4	Belajar mandiri	11-13	3
5	Cepat bosan terhadap tugas rutin	14	1
6	Ketepatan waktu	15	1

5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data sangat penting dalam penelitian dan pengembangan, dalam proses ini akan terlihat hasil penelitian dari angket dan observasi. Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁹³ Analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan.⁹⁴ Adapun analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Pada tahap uji coba produk terhadap ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajar menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka yang untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan. Angket tertutup dianalisis dengan analisis data kuantitatif, sedangkan angket terbuka dianalisis dengan analisis data kualitatif yaitu dianalisis secara logis dan bermakna sebagai bahan pertimbangan revisi produk.

b. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket siswa, dan angket motivasi belajar dihitung dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir

⁹³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 106

⁹⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 133

untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut⁹⁵:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban pilihan

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang dikembangkan, maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut⁹⁶:

Tabel 3.22. Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
90 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
75 – 89%	Valid	Tidak perlu revisi
65 – 74%	Cukup Valid	Direvisi
55 – 64%	Kurang Valid	Direvisi
0 – 54%	Tidak Valid	Direvisi

Berdasarkan tabel 3.22. di atas, maka media pembelajaran yang dikatakan valid adalah jika media pembelajaran memenuhi

⁹⁵ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). hlm. 313

⁹⁶ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi...* .hlm. 313

kriteria skor minimal 75 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajar dan siswa. Oleh karena ini akan dilakukan revisi kembali jika belum memenuhi kriteria media yang valid.

Sedangkan untuk data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam rangka untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran tematik. Pada soal ini dilakukan penskoran yang mengacu pada rumus penskoran yang biasa dilakukan di sekolah yang diteliti.

Bentuk tes pada *pre-test* dan *post-test* berjumlah 30 item soal, yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, 5 soal isian, dan 5 soal uraian. Penskoran pada 20 soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

$$S_a = R \times 1$$

Keterangan :

S_a (score) = Nilai soal pilihan ganda

R (right) = Jawaban yang benar

Penskoran pada 5 soal isian adalah sebagai berikut:

$$S_b = R \times 2$$

Keterangan :

S_a (score) = Nilai soal isian

R (right) = Jawaban yang benar

Sedangkan penskoran 5 soal uraian adalah sebagai berikut:

$$S_c = R \times 4$$

Keterangan :

S_a (score) = Nilai uraian

R (*right*) = Jawaban yang benar

Kemudian, skor dari soal pilihan ganda, isian, dan uraian dijumlahkan dengan rumus sebagai berikut:

$$S_t = 2 \times (S_a + S_b + S_c)$$

Keterangan :

S_t (score) = Nilai total

S_a (score) = Nilai soal pilihan ganda

S_b (score) = Nilai soal isian

S_c (score) = Nilai soal uraian

1) Uji Asumsi Analisis Data Awal

a) Uji Normalitas

Menguji normalitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 21* dengan taraf signifikansi 0,05.

b) Uji Homogenitas

Menguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji *Levene* dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 21* dengan taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Asumsi Analisis Data Akhir

a) Uji Kesamaan Dua Rerata (Uji-T)

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t, perhitungan ini digunakan

untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada suatu kelompok objek penelitian satu pihak yaitu uji pihak kanan dengan nilai signifikansinya 0,05. Kriteria pengujian dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansinya 0,05. Sebelum analisis data, peneliti membuat hipotesis. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pembelajaran konvensional dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli tematik.

H_1 : Nilai hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media pembelajaran monopoli tematik lebih baik daripada nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga dilengkapi dengan analisis secara manual. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05⁹⁷:

⁹⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian...*, hlm. 424

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2 \cdot r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata nilai kelompok kontrol

s_1 = standar deviasi kelompok eksperimen

s_2 = standar deviasi kelompok kontrol

S_1^2 = varian kelompok eksperimen

S_2^2 = varian kelompok kontrol

r = korelasi antara x_1 dan x_2

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t-tabel dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H0: Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

H1: Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1) Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H1 diterima

2) Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak.

b) Uji N-Gain

Tujuan dari perhitungan indeks gain ini adalah untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli tematik dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli tematik. Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks gain adalah sebagai berikut:

$$(g) = \frac{(\text{skor post test} - \text{skor pre test})}{(\text{skor maksimum} - \text{skor pre test})}$$

Kriteria Nilai

1. $g \geq 0,7$: Tinggi
2. $0,3 \leq g < 0,7$: Sedang
3. $g < 0,3$: Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Spesifikasi Produk

1. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran monopoli tematik ini terdiri dari beberapa macam, diantaranya adalah a) dadu, b) papan, c) pion, d) peraturan permainan, e) kartu hak milik, f) kartu soal, g) kartu peluang, h) kartu iuran sekolah, dan i) uang-uangan.

a. Dadu

Dadu pada media monopoli tematik ini menggunakan dadu *dodecahedron*. Dadu ini berbentuk segi lima sama sisi yang berjumlah 12 sisi. Pemilihan dadu bentuk *dodecahedron* ini didasarkan pada beberapa alasan. *Pertama* dadu ini memiliki bentuk yang unik, tidak seperti bentuk dadu pada umumnya yaitu berbentuk kubus, sehingga akan menambah inovasi dari media pembelajaran. *Kedua*, pada dadu ini menggunakan berbagai warna yang berfungsi untuk menambah daya tarik media. *Ketiga*, pada dadu ini menggunakan angka dengan rentan 1 sampai 12, hal ini akan menambah kesempatan pemain dalam berjalan pada bidak yang lebih jauh. Pada dasarnya pemilihan dadu *dodecahedron* pada media monopoli tematik ini adalah untuk menambah daya tarik dan orisinalitas media pembelajaran.



Gambar 4.1. Jaring-jaring Dadu Monopoli Tematik (Dodecahedron)



Gambar 4.2. Dadu Monopoli Tematik (Dodecahedron)

b. Papan

Desain papan media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan sangatlah berbeda dengan desain papan monopoli pada umumnya. Papan monopoli pada media ini memiliki warna yang bervariasi yang berfungsi agar media pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemilihan warna dilakukan sesuai dengan karakteristik anak. Warna yang dipilih menggunakan warna yang terang. Warna merah untuk kotak mutan PPKn, warna hijau untuk kotak muatan Bahasa Indonesia, warna kuning untuk kotak muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), warna biru untuk kotak muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),

dan warna coklat untuk kotak muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Selain itu, gambar yang terdapat pada papan monopoli tematik ini dipilih sesuai tema pembelajaran tematik yaitu Indahny Keragaman di Negeriku. Pemilihan gambar pada masing-masing kotak juga disesuaikan dengan muatan pelajaran yang ada pada tema. Misalnya gambar garuda digunakan sebagai gambar kotak pada salah satu kotak muatan PPKn.

Selanjutnya, pada sisi papan bagian kanan terdapat beberapa kotak untuk menempatkan kartu soal muatan pelajaran. Warna pada kotak ini juga disesuaikan dengan warna kotak muatan pelajaran pada area jalan permainan monopoli tematik.



Gambar 4.3. Desain Papan Permainan Monopoli Tematik

c. Pion

Pion atau orang-orangan digunakan untuk mengindikasikan posisi pemain pada kotak/petak tertentu yang terdapat pada permainan monopoli tematik. Pion pada media pembelajaran monopoli tematik ini menggunakan pion dari bahan kayu. Pemilihan pion dari kayu ini karena bahan kayu yang awet dan sesuai dengan papan monopoli yang terbuat dari bahan kayu juga.



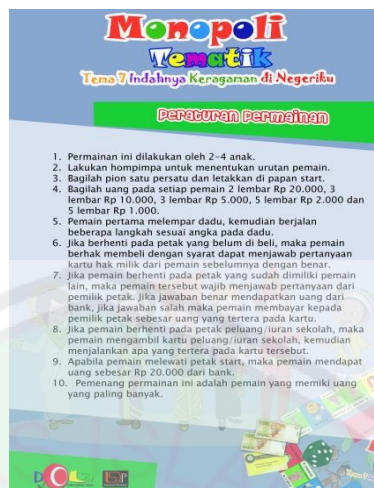
Gambar 4.4. Pion Permainan Monopoli Tematik

d. Peraturan permainan

Peraturan permainan pada monopoli tematik ini secara umum sama dengan peraturan permainan monopoli pada umumnya. Namun ada beberapa aturan yang berbeda. Misalnya adanya kewajiban pemain untuk menjawab soal terlebih dahulu sebelum membeli kotak/petak tertentu. Jika jawaban benar, maka ia berhak membeli kotak/petak tersebut, namun jika jawabannya salah, maka ia belum berhak membelinya. Perubahan peraturan ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam melakukan permainan monopoli tematik ini. Berikut ini adalah beberapa peraturan permainan dalam monopoli tematik:

- 1) Permainan ini dilakukan oleh 2-4 anak.

- 2) Lakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain.
- 3) Bagilah pion satu persatu dan letakkan di papan start.
- 4) Bagilah uang pada setiap pemain 2 lembar Rp 20.000, 3 lembar Rp 10.000, 3 lembar Rp 5.000, 5 lembar Rp 2.000 dan 5 lembar Rp 1.000.
- 5) Pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah sesuai angka pada dadu.
- 6) Jika berhenti pada petak yang belum di beli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya dengan benar.
- 7) Jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak. Jika jawaban benar mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu.
- 8) Jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut.
- 9) Apabila pemain melewati petak start, maka pemain mendapat uang sebesar Rp 20.000 dari bank.
- 10) Pemenang permainan ini adalah pemain yang memiliki uang yang paling banyak.



Gambar 4.5. Desain Peraturan Monopoli Tematik

e. Kartu Hak Milik

Kartu hak milik dalam media monopoli tematik ini adalah sebuah kartu yang digunakan untuk menunjukkan kepemilikan suatu kotak atau petak oleh seorang pemain. Pada kartu hak milik ini terdapat beberapa bagian diantaranya adalah 1) nama kartu hak milik (misalnya kartu hak milik - garuda), 2) harga kartu hak milik, 3) soal, dan 4) jawaban soal. Selanjutnya warna kartu hak milik ini disesuaikan dengan warna kotak/petak pada masing-masing muatan pelajaran.



Gambar 4.6. Desain Kartu Hak Milik

f. Kartu Soal

Kartu soal yang dimaksud dalam permainan ini adalah kartu yang berisi soal-soal muatan pelajaran tertentu yang materinya sesuai dengan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Pada kartu ini ada beberapa bagian di dalamnya, diantaranya adalah 1) jenis kartu soal (misalnya kartu soal-ST1, ini berarti soal untuk Sub Tema 1), 2) judul (misalnya SBdP), 3) soal, 4) jawaban soal, dan 5) harga kartu (misalnya harga kartu Rp 2.000, maka jika pemain bisa menjawab ia mendapat uang dari bank sebesar Rp 2.000, jika sebaliknya maka ia membayar Rp 2.000 kepada pemilik kotak/petak).



Gambar 4.7. Desain Kartu Soal

g. Kartu Peluang

Kartu peluang dalam permainan monopoli tematik ini mirip dengan kartu kesempatan pada permainan monopoli pada umumnya. Pada kartu ini berisi kesempatan/peluang untuk para pemain mendapatkan bonus. Diantaranya adalah peluang untuk mendapatkan beasiswa, maju beberapa langkah, ataupun kembali ke start.



Gambar 4.8. Desain Kartu Peluang

h. Kartu Iuran Sekolah

Kartu iuran sekolah ini jika dalam permainan monopoli pada umumnya seperti dana umum. Misalnya saja iuran kebersihan, iuran untuk teman yang sedang sakit, dan lain sebagainya.



Gambar 4.9. Desain Kartu Iuran Sekolah

i. Uang-uangan

Uang-uangan dalam permainan ini terdiri dari beberapa pecahan uang diantaranya adalah pecahan Rp 1.000, Rp, 2.000, Rp 5.000, Rp 10.000, Rp 20.000, Rp 50.000, dan pecahan Rp 100.000.



Gambar 4.9. Uang Mainan

2. Proses Pengembangan Produk

Proses penelitaian dan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku ini mengacu pada proses desain model pengembangan Dick and Carey yang terdiri dari 10 tahapan, namun hanya dilakukan sampai pada tahapapan ke-9, karena pada tahapan ke-10 hanya dilakukan untuk produksi masal.

Pada proses penelitian dan pengembangan produk ini secara umum dilakukan dalam dua tahap yaitu a) pra produksi, b) produksi, dan c) pasca produksi. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

a) Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan beberapa proses, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis materi pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.
- 2) Melakukan penyusunan soal-soal untuk soal pada kartu hak milik dan kartu soal.
- 3) Merancang papan media monopoli tematik secara sederhana.
- 4) Mengumpulkan bahan desain berupa gambar yang sesuai dengan rancangan awal.
- 5) Menyusun aturan permainan monopoli tematik yang mudah.
- 6) Mendesain jaring-jaring dadu *dodecahedron* serta gambar ular dan tangga dengan bantuan program Corel Draw X5.

- 7) Mendesain papan, kartu hak milik, kartu soal, kartu peluang, kartu iuran sekolah, uang-uangan dan peraturan permainan monopoli tematik dengan bantuan program Adobe Photoshop.

b) Produksi

Pada tahapan ini dilakukan beberapa proses, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mencetak semua desain yang telah dibuat. Desain papan dan dadu monopoli dicetak pada kertas bontax ukuran A3+. Selanjutnya, desain kartu hak milik, kartu soal, kartu peluang, dan kartu iuran sekolah dicetak pada kertas Art Paper 210 ukuran A3+. Sedangkan desain peraturan permainan dan uang-uangan dicetak pada kertas Art Paper 120 ukuran A3+.
- 2) Membuat papan permainan monopoli tematik yang berbahan kayu dan triplek. Bentuk papan monopoli ini menyerupai papan catur pada umumnya, namun memiliki ukuran yang berbeda. Proses selanjutnya adalah dilakukan penempelan desain papan monopoli tematik yang sudah dicetak pada papan monopoli yang sudah dibuat tersebut.
- 3) Membuat dadu *dodecahedron* dari bahan kertas karton. Karto yang sudah ditemplei jaring-jaring dadu, kemudian digunting sesuai pola. Kemudian dilakukan pengeleman dengan lem G, hal ini dilakukan agar dadu yang yang dibuat dapat kuat dan tahan lama. Selanjutnya, dadu yang sudah dibuat tersebut ditemplei

jaring-jaring dadu yang sudah dicetak, sehingga tampilan dadu akan lebih menarik.

- 4) Melakukan pemotongan pada kartu hak milik, kartu soal, kartu peluang, kartu iuran sekolah, uang-uangan, dan peraturan permainan sesuai ukuran yang telah ditemukan.

c) Pasca Produksi

Setelah semua bahan dan komponen media pembelajaran monopoli tematik dibuat, maka langkah selanjutnya adalah proses pengecekan produk. Pada proses ini dilakukan pengecekan spesifikasi/komponen produk yang meliputi 1) dadu, 2) papan, 3) peraturan permainan, 4) pion/orang-orangan, 5) kartu hak milik, 6) kartu soal, 7) kartu peluang, 8) kartu iuran sekolah, dan 9) uang-uangan. Setelah semua komponen lengkap, kemudian dikemas dalam wadah yang menarik.

B. Penyajian Data dan Analisis

1. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Produk

Penyajian data dan analisis hasil validasi produk pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik terdiri dari tiga, diantaranya adalah validasi ahli materi/isi, validasi ahli desain media pembelajaran, dan validasi ahli pembelajar.

a. Validasi Ahli Materi/Isi

1) Profil Umum Ahli Materi/Isi

Ahli validasi materi/isi pada media pembelajaran monopoli tematik adalah seorang yang menguasai pembelajaran tematik. Adapun kriteria ahli materi/isi dengan kriteria minimal S-2 pendidikan/non pendidikan teknologi pendidikan dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Identitas subyek validasi ahli dapat dilihat pada lampiran.

2) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Hasil produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi berupa media pembelajaran monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi terhadap produk media monopoli tematik yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket menghasilkan dua macam data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Butir Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
Kelayakan Materi						
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indicator	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Kejelasan materi yang disajikan	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu

No	Butir Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
						revisi
5	Kelengkapan materi yang disajikan	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk soal yang terdapat pada kartu soal	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk materi singkat dan soal yang terdapat pada kartu hak milik	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Penilaian Bahasa						
9	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat dengan tingkat kognitif siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
10	Kejelasan penggunaan istilah-istilah dalam materi dan soal	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
11	Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
12	Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
13	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		52	65	80%	Valid	Tidak perlu revisi

Keterangan :

S = Skor

TK = Tingkat Kevalidan

SM = Skor Maksimal

Ket = Keterangan

P = Presentase

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran monopoli tematik yang diberikan oleh ahli materi/isi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi/Isi

No.	Nama Validator	Kritik dan Saran
1.	Dr.Hj. Samsul Susilawati, M.Pd	1. Abjad kartu soal lebih diperbesar untuk lebih mudah dipahami. 2. Sebaiknya papan monopoli lebih diperbesar lagi.

3) Analisis Data Validasi Ahli Materi/Isi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana tercantum dalam tabel 4.1., maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{65} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan tingkat validasi sebesar 80%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, pesentase tingkat pencapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu direvisi. Berdasarkan data kualitatif pada tabel 4.2. yang diperoleh dari kritik dan saran ahli materi/isi, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai ukuran

abjad pada kartu soal dan ukuran papan media pembelajaran monopoli tematik untuk diperbesar. Selanjutnya, saran-saran perbaikan dari ahli materi/isi dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

b. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Profil Umum Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli validasi desain media pembelajaran pada media pembelajaran monopoli tematik adalah seorang yang menguasai desain media pembelajaran. Adapun kriteria ahli desain media pembelajaran dengan kriteria minimal S-2 pendidikan/non pendidikan teknologi pendidikan dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Identitas subyek validasi ahli dapat dilihat pada lampiran.

2) Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Hasil produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media pembelajaran berupa media pembelajaran monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk media monopoli tematik yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket menghasilkan dua macam data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

a) Data Kuantitatif

Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Butir Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
Kesesuaian Media						
1	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Kesesuaian media dengan materi/tema pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Kualitas Fisik Media						
3	Kesesuaian pemilihan bentuk media dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa	3	5	60%	Kurang valid	Revisi
5	Kesesuaian pemilihan bahan media dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa	3	5	60%	Kurang Valid	Revisi
7	Kesesuaian pemilihan gambar dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Kesesuaian ukuran gambar dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
9	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
10	Kesesuaian ukuran tulisan dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Baik	Tidak perlu revisi
11	Ketahanan/ keawetan media untuk jangka waktu lama	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
12	Tingkat kemudahan dalam perawatan/ pemeliharaan media	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Kualitas Teknis						
13	Kesesuaian aturan permainan media dengan	4	5	80%	Valid	Tidak perlu

No	Butir Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
	karakteristik siswa					revisi
14	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Kemenarikan Media						
15	Kemampuan media untuk menarik perhatian siswa	3	5	60%	Kurang Valid	Revisi
16	Kemampuan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang gembira	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
17	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		68	85	80%	Valid	Tidak perlu revisi

Keterangan :

S = Skor

TK = Tingkat Kevalidan

SM = Skor Maksimal

Ket = Keterangan

P = Presentase

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran monopoli tematik yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media Pembelajaran

No.	Nama Validator	Kritik dan Saran
1.	Dr. Muhammad Walid, MA	1. Pewarnaan pada sebagian kotak kurang sesuai, sehingga perlu ada perubahan warna. 2. Bahan dasar kertas (stiker papan) yang kurang menempel di papan media, perlu diperhatikan. 3. Gambar kurang besar.

3) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media pembelajaran terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana tercantum dalam tabel 4.3., maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{68}{85} \times 100\% \\ &= 80\%\end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan tingkat validasi sebesar 80%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu direvisi. Namun jika dianalisa secara rinci per poin, maka ada tiga poin yang harus direvisi yaitu:

Tabel 4.5. Poin Pernyataan yang Direvisi

No	No. Poin	Pernyataan
1.	4	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa
2.	6	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa
3.	15	Kemampuan media untuk menarik perhatian siswa

Selanjutnya, berdasarkan data kualitatif pada tabel 4.4. yang diperoleh dari kritik dan saran ahli desain media pembelajaran, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pewarnaan papan media, kerapian penempelan stiker papan media, dan ukuran gambar pada kolom papan media monopoli tematik. Selanjutnya, saran-saran perbaikan dari ahli

desain media pembelajaran dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli desain media pembelajaran seperti di atas, maka media pembelajaran monopoli tematik perlu dilakukan revisi kembali pada beberapa hal seperti pada tabel 4.5. setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran monopoli tematik, maka dilakukan kembali validasi kepada ahli desain media pembelajaran dengan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.6. Hasil Validasi Ulang Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Butir Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
Kesesuaian Media						
1	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
2	Kesesuaian media dengan materi/tema pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Kualitas Fisik Media						
3	Kesesuaian pemilihan bentuk media dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Revisi
5	Kesesuaian pemilihan bahan media dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Revisi
7	Kesesuaian pemilihan gambar dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
8	Kesesuaian ukuran gambar dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
9	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dengan karakteristik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu

No	Butir Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
	siswa					revisi
10	Kesesuaian ukuran tulisan dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
11	Ketahanan/ keawetan media untuk jangka waktu lama	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
12	Tingkat kemudahan dalam perawatan/ pemeliharaan media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Kualitas Teknis						
13	Kesesuaian aturan permainan media dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
14	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Kemenarikan Media						
15	Kemampuan media untuk menarik perhatian siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Revisi
16	Kemampuan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang gembira	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
17	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		82	85	96%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

Keterangan :

S = Skor

TK = Tingkat Kevalidan

SM = Skor Maksimal

Ket = Keterangan

P = Presentase

Berdasarkan hasil penilaian ulang ahli desain media pembelajaran terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana tercantum

dalam tabel 4.6., maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{82}{85} \times 100\% \\ &= 96\%\end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan tingkat validasi sebesar 96%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, pesentase tingkat pencapaian 96% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid, sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu direvisi.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

1) Profil Umum Ahli Pembelajaran

Ahli validasi pembelajaran tematik pada pengembangan media pembelajaran monopoli tematik terdiri dari satu ahli pembelajaran. Adapun kriteria ahli pembelajaran tematik yaitu dengan kriteria minimal S-1 pendidikan, memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Ibu Murdrikun Nikmah, S. Pd.I merupakan ahli pembelajaran tematik kelas IV di MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar yang telah memenuhi kriteria tersebut.

2) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajar dalam hal ini guru kelas IV berupa media pembelajaran monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Paparan

deskriptif hasil validasi ahli pembelajar terhadap produk media monopoli tematik yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket menghasilkan dua macam data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Pembelajar

No	Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
Kesesuaian Materi/isi						
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Kejelasan dan kelengkapan materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Penyampaian dan Bahasa						
4	Kemudahan penggunaan (aturan permainan) media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
5	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Tampilan Media						
8	Kesesuaian pemilihan desain warna, gambar, dan tulisan dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
9	Kesesuaian pemilihan ukuran gambar dan tulisan dengan karakter siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
10	Kesesuaian pemilihan bentuk media dengan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu

No	Pernyataan	S	SM	P	TK	Ket
	karakteristik siswa					revisi
11	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
12	Kesesuaian pemilihan bahan media dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
13	Kemampuan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang gembira	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
14	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
15	Ketahanan/ keawetan media untuk jangka waktu lama	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Soal Evaluasi						
16	Kecukupan soal evaluasi pada media	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
17	Relevansi soal evaluasi dengan materi/tema pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		76	85	89%	Valid	Tidak perlu revisi

Keterangan :

S = Skor

TK = Tingkat Kevalidan

SM = Skor Maksimal

Ket = Keterangan

P = Presentase

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran monopoli tematik yang diberikan oleh ahli pembelajar disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran

No.	Nama Validator	Kritik dan Saran
1.	Murdrikun Nikmah, S. Pd.I	1. Dengan adanya media monopoli tematik ini, siswa sangat antusias dan ingin selalu mempelajarinya. 2. Adanya media bentuk yang lain lagi untuk pembelajaran tematik Kurikulum 2013. 3. Tambahan media untuk pembelajaran Kurikulum 2013 Agama.

3) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana tercantum dalam tabel 4.7., maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{76}{85} \times 100\% \\
 &= 89\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan tingkat validasi sebesar 89%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, pesentase tingkat pencapaian 89% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu direvisi. Berdasarkan data kualitatif pada tabel 4.8. yang diperoleh dari kritik dan saran ahli pembelajaran, bahwa media pembelajaran monopoli tematik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya diharapkan dapat membuat media pembelajaran bentuk lain dan juga

media pembelajaran pada materi agama. Kemudian, saran-saran perbaikan dari ahli materi/isi dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

2. Penyajian Data dan Analisis Hasil Uji Coba Produk

Produk pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini diujikan pada siswa kelas IV MIN Tegalsari Wlingi Blitar pada bulan februari hingga maret 2017. Uji coba dilakukan di kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli tematik, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Peneliti mengambil 15 siswa dari kelas kontrol dan 15 siswa dari kelas eksperimen dengan kriteria dari koresponden adalah 5 siswa koresponden kemampuan baik, 5 siswa koresponden berkemampuan sedang, dan 5 siswa koresponden berkemampuan rendah. Daftar nama responden secara lengkap dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.9. Daftar Nama Responden Kelas IV A (kelompok eksperimen) dan IV B (kelompok kontrol) MIN Tegalasri Wlingi

Responden	Nama Responden	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
X1	Agchell Zaky A.	Alfian Ramadani
X2	Akbar Putra Siera N.	Amelia Erdina Putri
X3	Annisa Aulia Safitri	Anita Widiayanti
X4	Arfa Zaky Mafasa	Asmaul Husna Al-Sanah
X5	Ayudhita Nazwa F.	Damay Anjasmara
X6	Bagas Dwi Cahyono	Divane Raecha Alfaizin
X7	Bunga Keishadanis P.	Eka Prasetyo
X8	Elysia Rahma Maulani	M. Taufiq Fajrianto
X9	Mugi Khairul Hamdani	Mar'atus Sholihah
X10	Neviya Putri Anjani	Marta Prastya
X11	Nia Daniati	Muhammad Fahru Rifa'i
X12	Nika Kurnia	Muhammad Hamim Ilham
X13	Risa Agustina	Risky Dwi Kurniawan
X14	Sofiana Latifatul K.	Sinta Nabilatul H.
X15	Yunita Robiatul A.	Tasya Yulianingsih

Selanjutnya, dalam sub bab ini ada dua hal yang dipaparkan, yaitu

- a) penyajian dan analisis data hasil angket siswa dan b) penyajian dan analisis data hasil pre-test dan post-test siswa.

a. Penyajian dan Analisis Data Hasil Angket Siswa

Sesuai dengan rancangan penelitian yang sudah dipaparkan pada bab III, maka pemberian angket siswa terhadap media pembelajaran monopoli tematik ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berikut ini penyajian dan analisis data hasil angket siswa pada media pembelajaran monopoli tematik:

1) Uji Coba Perorangan

a) Profil Siswa Uji Coba Perorangan

Produk pengembangan ini diujicobakan pada perorangan yang diwakili oleh 3 responden yaitu satu anak mewakili siswa berkemampuan baik, satu anak berkemampuan sedang, dan satu anak berkemampuan rendah.

Tabel 4.10. Profil Siswa Uji Coba Perorangan

Responden	Nama
X1	Arfa Zaky Mafasa
X2	Heri Kuswanto
X3	Muchamad Ilham Fauzi

b) Hasil Uji Coba Perorangan

Produk media pembelajaran monopoli tematik ini diujicobakan pada perorangan siswa kelas IV A MIN Tegalasri Wlingi Blitar dengan hasil uji coba yang telah dilampirkan. Secara ringkas berikut ini adalah rekap hasil uji coba perorangan:

Tabel 4.11. Rekap Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Skor Total
1	Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?	12
2	Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?	9
3	Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?	4
4	Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?	11
5	Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajaranmu?	10
6	Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?	7

No	Pertanyaan	Skor Total
7	Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?	8
8	Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?	12
9	Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?	12
10	Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?	12
Skor Total		97
Skor Maksimal		120

c) Analisis Hasil Uji Coba Perorangan

Berdasarkan rekap hasil uji coba perorangan terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.11., maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{97}{120} \times 100\% \\
 &= 81\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan presentase hasil validasi sebesar 81%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase 81% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu direvisi.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

a) Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Produk pengembangan ini diujicobakan pada kelompok kecil yang diwakili oleh 6 responden yaitu dua anak mewakili siswa berkemampuan baik, dua anak berkemampuan sedang, dan dua anak berkemampuan rendah.

Tabel 4.12. Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Nama
X1	Andhien Novita F.
X2	Meilya Wibia Inova
X3	Nia Daniati
X4	Pipya Kumara Jodi
X5	Sofiana Latifatul K.
X6	Yunita Robiatul A.

b) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Produk media pembelajaran monopoli tematik ini diujicobakan pada kelompok kecil siswa kelas IV A MIN Tegalsari Wlingi Blitar dengan hasil uji coba yang telah dilampirkan. Secara ringkas berikut ini adalah rekap hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.13. Rekap Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Skor Total
1	Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?	24
2	Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?	24
3	Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?	19
4	Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?	24

No	Pertanyaan	Skor Total
5	Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajaranmu?	24
6	Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?	20
7	Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?	19
8	Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?	21
9	Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?	24
10	Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?	24
Skor Total		223
Skor Maksimal		240

c) Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.13., maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{223}{240} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan presentase hasil validasi sebesar 93%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase 93% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid, sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu direvisi.

3) Uji Coba Lapangan

a) Profil Siswa Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan terhadap media pembelajaran monopoli tematik ini dilakukan pada kelas eksperimen yang diwakili oleh 15 responden yaitu lima anak mewakili siswa berkemampuan baik, lima anak berkemampuan sedang, dan lima anak berkemampuan rendah.

Tabel 4.14. Profil Siswa Uji Coba Lapangan

Responden	Nama
X1	Agchell Zaky A.
X2	Akbar Putra Siera N.
X3	Annisa Aulia Safitri
X4	Arfa Zaky Mafasa
X5	Ayudhita Nazwa F.
X6	Bagas Dwi Cahyono
X7	Bunga Keishadanis P.
X8	Elysia Rahma Maulani
X9	Mugi Khairul Hamdani
X10	Neviya Putri Anjani
X11	Nia Daniati
X12	Nika Kurnia
X13	Risa Agustina
X14	Sofiana Latifatul K.
X15	Yunita Robiatul A.

b) Hasil Uji Coba Lapangan

Produk media pembelajaran monopoli tematik ini diujicobakan pada siswa kelas IV A MIN Tegalasri Wlingi Blitar dengan hasil uji coba yang telah dilampirkan. Secara ringkas berikut ini adalah rekap hasil uji coba lapangan:

Tabel 4.15. Rekap Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Skor Total
1	Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?	60
2	Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?	59
3	Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?	51
4	Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?	60
5	Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajaranmu?	59
6	Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?	52
7	Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?	51
8	Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?	56
9	Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?	57
10	Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?	60
Skor Total		565
Skor Maksimal		600

c) Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran monopoli tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.15. maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{565}{600} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan presentase hasil validasi 94%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 94% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu dilakukan revisi.

b. Penyajian dan Analisis Data Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

Hasil *pre test* dan *post test* di bawah ini merupakan data nilai siswa dari hasil penyelesaian soal *pre test* dan *post test* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yang sesuai dengan materi pada media monopoli tematik dikembangkan. Hasil *pre test* dan *post test* disini dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Jika nilai *post test* lebih tinggi dari pada nilai *pre test*, maka media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif.

1) Data Hasil Pre-test dan Post-test

Berikut adalah data hasil *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen:

a) Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Dari pemberian soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas IV B, maka berikut ini adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai hasil nilai dari kelompok kontrol.

**Tabel 4.16. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas IV B
(kelompok kontrol)**

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	Alfian Ramadani	50	68
2	Amelia Erdina Putri	52	70
3	Anita Widiayanti	60	62
4	Asmaul Husna Al-Sanah	66	65
5	Damay Anjasmara	52	68
6	Divane Raecha Alfaizin	78	70
7	Eka Prasetyo	60	64
8	M. Taufiq Fajrianto	66	66
9	Mar'atus Sholihah	74	70
10	Marta Prastya	66	66
11	Muhammad Fahru Rifa'i	62	70
12	Muhammad Hamim Ilham	75	82
13	Risky Dwi Kurniawan	52	50
14	Sinta Nabilatul H.	60	66
15	Tasya Yulianingsih	74	74
Jumlah		947	1011
Rata-rata		63,133	67,4

Hasil tes menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*. Persentase ketuntasan belajar dari hasil *pre test* sebesar 27%. Sedangkan ketuntasan belajar dari hasil *post test* sebesar 40 %.

b) Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Dari pemberian soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas IV A, maka berikut ini adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai hasil nilai dari kelompok eksperimen.

**Tabel 4.17. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas IV A
(kelompok eksperimen)**

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	Agchell Zaky A.	62	64
2	Akbar Putra Siera N.	72	90
3	Annisa Aulia Safitri	75	76
4	Arfa Zaky Mafasa	62	76
5	Ayudhita Nazwa F.	60	74
6	Bagas Dwi Cahyono	58	70
7	Bunga Keishadanis P.	56	72
8	Elysia Rahma Maulani	76	80
9	Mugi Khairul Hamdani	52	70
10	Neviya Putri Anjani	82	80
11	Nia Daniati	56	70
12	Nika Kurnia	44	72
13	Risa Agustina	60	72
14	Sofiana Latifatul K.	60	76
15	Yunita Robiatul A.	70	76
Jumlah		945	1118
Rata-rata		63	74,5333

Hasil tes menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*. Persentase ketuntasan belajar dari hasil *pre test* sebesar 33%. Sedangkan ketuntasan belajar dari hasil *post test* sebesar 93%. Data nilai *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada tabel di atas selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas IV MIN Tegalasri Wlingi Blitar.

2) Analisis Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

a) Uji Asumsi Data Awal

(1) Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test*

Data yang dianalisis pada uji normalitas disini adalah data nilai *pre test* dari kelas kontrol dan eksperimen. Berikut adalah hasil analisis uji normalitas yang dilakukan dengan uji *Shapiro Wilks* menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21* dengan taraf signifikansi 0.05.

Tabel 4.18. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test*

	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	Kontrol	.923	15	.211
	Eksperimen	.959	15	.676

Dari hasil analisis uji normalitas di atas diketahui bahwa signifikansi kelompok kontrol adalah 0,211 dan signifikansi kelompok eksperimen adalah 0,676. Karena nilai signifikansi kedua data di atas $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data di atas berdistribusi normal.

(2) Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-test*

Data yang dianalisis pada uji homogenitas adalah data nilai *pre test* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut adalah hasil analisis uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21*, dengan taraf signifikansi 0.05.

Tabel 4.19. Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-test*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.040	1	28	.843

Dari hasil analisis uji homogenitas di atas diketahui bahwa signifikansinya adalah 0,843. Karena nilai signifikansi data di atas > 0.05 maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

b) Uji Asumsi Data Akhir

(1) Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Data yang dianalisis pada uji normalitas disini adalah data nilai *post test* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut adalah hasil analisis uji normalitas yang dilakukan dengan uji *Shapiro Wilks* menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21* dengan taraf signifikansi 0.05

Tabel 4.20. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Nilai	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
	Kontrol	.890	15	.068
	Eksperimen	.915	15	.162

Dari hasil analisis uji normalitas di atas diketahui bahwa signifikansi kelompok kontrol adalah 0,068 dan signifikansi kelompok eksperimen adalah 0,162. Karena nilai signifikansi kedua data di atas $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data di atas berdistribusi normal.

(2) Hasil Uji-T Data *Post-test*

Uji-t disini dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel. Data yang diuji adalah data *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t pada penelitian ini dianalisis menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21*, dengan taraf signifikansi 0,05. Karena jumlah subjek pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 30 anak, maka T_{tabel} taraf signifikansi 0,05 adalah 2,048. Jika hasil $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ maka kelompok yang dibandingkan dikatakan berbeda secara signifikan. Jika $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$ maka kelompok yang dibandingkan dikatakan tidak berbeda secara signifikan. Adapun ketentuan pengambilan keputusan didasarkan pada beberapa ketentuan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a) Jika $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.
- b) Jika $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak H_0 diterima.

Adapun hasil Uji-t pada data *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21. Hasil Uji T Data Pots-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Std. Error Difference
Nilai	Equal variances assumed	.002	.966	3.063	28	.005	2.32925
	Equal variances not assumed			3.063	27.584	.005	2.32925

Dari data yang ditunjukkan pada tabel 4.21. di atas, diketahui bahwa taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,966 dan hasil t-hitung $> t$ -tabel, yaitu :

$$t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = 3,063 > 2,048$$

Maka dapat disimpulkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ada perbedaan nilai secara signifikan. Selanjutnya, dapat disimpulkan juga bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

(3) Hasil Uji N-Gain

Uji n-gain disini dilakukan untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis adalah data hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil analisis uji n-gain:

Tabel 4.22. Rekap Hasil Uji N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	Interpretasi Indeks Gain	Jumlah	Presentase%
1	Eksperimen	Tinggi	0	0%
		Sedang	11	73%
		Rendah	4	27%
2	Kontrol	Tinggi	0	0%
		Sedang	4	27%
		Rendah	11	73%

Dari tabel 4.22. di atas menunjukkan bahwa kategori indeks *gain* tinggi pada kelompok eksperimen terdapat 0 (0%) siswa sedangkan pada kelompok kontrol juga terdapat 0 (0%). Kemudian kategori indeks *gain* sedang pada kelompok eksperimen terdapat 11 (73%) siswa sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 4 (27%) siswa. Selanjutnya kategori indeks *gain* rendah pada kelompok eksperimen terdapat 4 (27%) siswa sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 11 (73%) siswa.

3. Penyajian Data dan Analisis Hasil Observasi dan Angket Motivasi

a) Penyajian Data dan Analisis Hasil Observasi

Dalam penyajian data dan analisis hasil observasi ini terbagi dalam dua kategori yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Observasi motivasi ini dilakukan oleh seorang observer dalam hal ini adalah guru kelas. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi atau besar motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

1) Penyajian Data dan Analisis Hasil Observasi Kelas Kontrol

a) Data Hasil Observasi Sebelum Pembelajaran

Data hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas terhadap motivasi siswa sebelum melakukan pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.23. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
Kuatnya kemampuan untuk Berbuat			
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran	4	5
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	4	5
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	4	5
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	3	5
Ulet dalam menghadapi kesulitan			
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	4	5
6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit	4	5
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	4	5
Minat terhadap pelajaran			
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	5
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat merangsang rasa ingin tahu siswa	4	5
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	5
Belajar mandiri			
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	4	5
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	4	5
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas	4	5

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
	pada kelompoknya masing-masing		
Cepat bosan terhadap tugas rutin			
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	3	5
Ketepatan waktu			
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	3	5
Jumlah		57	75

b) Analisis Hasil Observasi Sebelum Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi kelas kontrol yang dilakukan sebelum pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.23, maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{75} \times 100\% \\
 &= 76\%
 \end{aligned}$$

c) Data Hasil Observasi Setelah Pembelajaran

Data hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas terhadap motivasi siswa setelah melakukan pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Kontrol Setelah Pembelajaran

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
Kuatnya kemampuan untuk Berbuat			
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran	4	5

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	5	5
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	4	5
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	4	5
Ulet dalam menghadapi kesulitan			
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	4	5
6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit	4	5
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	4	5
Minat terhadap pelajaran			
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	5
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat merangsang rasa ingin tahu siswa	4	5
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	5
Belajar mandiri			
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	4	5
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	4	5
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing	4	5
Cepat bosan terhadap tugas rutin			
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	3	5
Ketepatan waktu			
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	4	5
Jumlah		60	75

d) Analisis Hasil Observasi Setelah Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi kelas kontrol yang dilakukan setelah pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.24. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{60}{75} \times 100\% \\ &= 80\%\end{aligned}$$

2) Penyajian Data dan Analisis Hasil Observasi Kelas Eksperimen

(a) Data Hasil Observasi Sebelum Pembelajaran

Data hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas terhadap motivasi siswa sebelum melakukan pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.25. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
Kuatnya kemampuan untuk Berbuat			
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran	4	5
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	4	5
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	3	5
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	4	5
Ulet dalam menghadapi kesulitan			
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	4	5
6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit	3	5
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan	4	5

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
	dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik		
Minat terhadap pelajaran			
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	5
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat merangsang rasa ingin tahu siswa	4	5
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	5
Belajar mandiri			
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	4	5
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	4	5
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing	4	5
Cepat bosan terhadap tugas rutin			
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	3	5
Ketepatan waktu			
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	3	5
Jumlah		56	75

(b) Analisis Hasil Observasi Sebelum Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi kelas eksperimen yang dilakukan sebelum pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.25. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{75} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

(c) Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran

Data hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas terhadap motivasi siswa setelah melakukan pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.26. Rekap Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
Kuatnya kemampuan untuk Berbuat			
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran	5	5
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	5	5
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	4	5
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	5	5
Ulet dalam menghadapi kesulitan			
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	5	5
6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit	4	5
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	5	5
Minat terhadap pelajaran			
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media monopoli tematik	5	5
9	Pembelajaran menggunakan media monopoli tematik merangsang rasa ingin tahu siswa	5	5
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan media monopoli tematik	5	5
Belajar mandiri			
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	5	5
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	4	5
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing	5	5
Cepat bosan terhadap tugas rutin			
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	4	5
Ketepatan waktu			

No	Item Observasi	Skor	Skor Maks
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	4	5
Jumlah		70	75

(d) Analisis Hasil Observasi Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi kelas eksperimen yang dilakukan setelah pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.26. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{70}{75} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

b) Penyajian Data dan Analisis Hasil Angket Motivasi

Dalam pemberian angket motivasi siswa ini dilakukan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pemberian angket dilakukan dua kali, yaitu sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data angket motivasi siswa diambil dari 15 siswa pada masing-masing kelas secara acak. Berikut ini data nama siswa responden penerima angket motivasi siswa terhadap pembelajaran tematik.

Tabel 4.27. Daftar Nama Responden Angket Motivasi Siswa Kelas IV A (kelompok eksperimen) dan IV B (kelompok kontrol)

Responden	Nama Responden	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
X1	Agchell Zaky A.	Alfian Ramadani
X2	Akbar Putra Siera N.	Amelia Erdina Putri
X3	Annisa Aulia Safitri	Anita Widiayanti
X4	Arfa Zaky Mafasa	Asmaul Husna Al-Sanah
X5	Ayudhita Nazwa F.	Damay Anjasmara
X6	Bagas Dwi Cahyono	Divane Raecha Alfaizin
X7	Bunga Keishadanis P.	Eka Prasetyo
X8	Elysia Rahma Maulani	M. Taufiq Fajrianto
X9	Mugi Khairul Hamdani	Mar'atus Sholihah
X10	Neviya Putri Anjani	Marta Prastya
X11	Nia Daniati	Muhammad Fahru Rifa'i
X12	Nika Kurnia	Muhammad Hamim Ilham
X13	Risa Agustina	Risky Dwi Kurniawan
X14	Sofiana Latifatul K.	Sinta Nabilatul H.
X15	Yunita Robiatul A.	Tasya Yulianingsih

1) Penyajian Data dan Analisis Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Kontrol

a) Penyajian Data Hasil Angket Siswa Sebelum Pembelajaran

Data hasil angket siswa terhadap motivasi belajar yang dilakukan sebelum pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.28. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	60
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	64
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	59

No	Pernyataan	Skor Total
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	50
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	61
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	55
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	56
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	54
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	52
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	52
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	63
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	60
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	54
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	51
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	58
Skor Total		849
Skor Maksimal		1125

b) Analisis Data Hasil Angket Siswa Sebelum Pembelajaran

Berdasarkan rekap data hasil angket siswa pada kelas kontrol yang dilakukan sebelum pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.28. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{849}{1125} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

c) **Penyajian Data Hasil Angket Siswa Setelah Pembelajaran**

Data hasil angket siswa terhadap motivasi belajar yang dilakukan setelah pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.29. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Kontrol Setelah Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	65
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	63
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	60
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	50
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	60
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	55
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	57
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	55
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	55
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	57
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	63
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	59
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada	54

No	Pernyataan	Skor Total
	kelompok	
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	50
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	58
Skor Total		861
Skor Maksimal		1125

d) Analisis Data Hasil Angket Siswa Setelah Pembelajaran

Berdasarkan rekap data hasil angket siswa pada kelas kontrol yang dilakukan setelah pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.29. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{861}{1125} \times 100\% \\
 &= 77\%
 \end{aligned}$$

2) Penyajian Data dan Analisis Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen

a) Penyajian Data Hasil Angket Siswa Sebelum Pembelajaran

Data hasil angket siswa terhadap motivasi belajar yang dilakukan sebelum pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.30. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	54
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	59

No	Pernyataan	Skor Total
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	60
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	58
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	61
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	52
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	65
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	56
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	55
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	56
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	55
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	64
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	59
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	48
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	58
Skor Total		860
Skor Maksimal		1125

b) Analisis Data Hasil Angket Siswa Sebelum Pembelajaran

Berdasarkan rekap data hasil angket siswa pada kelas eksperimen yang dilakukan sebelum pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.30. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{860}{1125} \times 100\% \\
 &= 76\%
 \end{aligned}$$

c) **Penyajian Data Hasil Angket Siswa Setelah Pembelajaran**

Data hasil angket siswa terhadap motivasi belajar yang dilakukan setelah pembelajaran tematik di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.31. Rekap Data Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	73
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	64
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	63
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	62
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	66
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	64
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	67
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran monopoli tematik	71
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli tematik dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	71
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tematik	73
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	66
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	69

No	Pernyataan	Skor Total
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	65
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	60
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	65
Skor Total		999
Skor Maksimal		1125

d) Analisis Data Hasil Angket Siswa Setelah Pembelajaran

Berdasarkan rekap data hasil angket siswa kelas eksperimen yang dilakukan setelah pembelajaran tematik sebagaimana tercantum pada tabel 4.31. maka dapat dihitung presentase tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{999}{1125} \times 100\% \\
 &= 89\%
 \end{aligned}$$

C. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi kepada para ahli dan uji lapangan, maka terhadap media pembelajaran monopoli tematik ini dilakukan revisi. Berikut ini merupakan beberapa bagian media yang direvisi, antara lain yaitu pada papan permainan, kartu monopoli, dan peraturan permainan.

1. Papan Permainan

Papan permainan monopoli tematik ini mengalami revisi pada beberapa bagian, diantaranya adalah ukuran, desain gambar papan, warna

tulisan dan pengeleman bahan. Untuk ukuran papan sebelumnya 6 x 32 x 36 cm menjadi 6 x 41 x 42 cm. Kemudian, gambar desain papan diperbesar sehingga gambar lebih jelas. Sedangkan warna tulisan yang semula hitam diganti menjadi putih.



Gambar 4.10. Papan Permainan Sebelum Direvisi



Gambar 4.11. Papan Permainan Setelah Direvisi

2. Kartu Monopoli

Secara umum kartu monopoli tematik (kartu hak milik, karyu soal, kartu peluang, dan kartu iuran sekolah) direvisi pada ukuran hurufnya. Ukuran hurufnya yang semula 8 diperbesar menjadi 10.



Gambar 4.12. Desain Kartu Soal Sebelum Direvisi

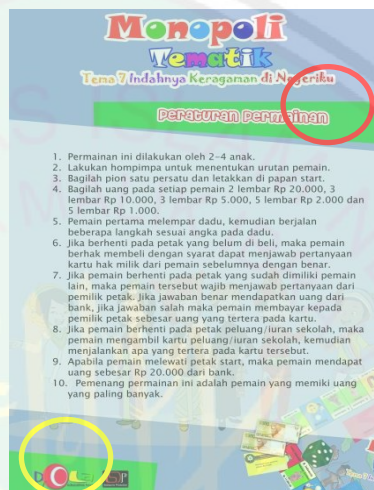


Gambar 4.13. Desain Kartu Soal Setelah Direvisi

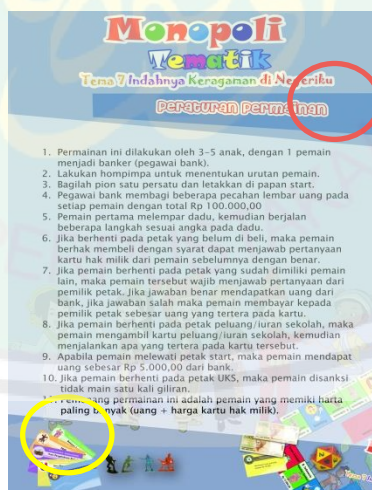
3. Peraturan Permainan

Pada peraturan permainan monopoli tematik ini dilakukan revisi pada beberapa bagian diantaranya adalah 1) ditambahkannya pemain yang bertugas sebagai *banker* (petugas bank), 2) pemberian modal kepada pemain sebesar Rp 100.000 dengan beberapa uang pecahan, 3) jika

pemain melewati petak Start maka mendapat uang sebesar Rp 5.000, 4) apabila pemain berhenti pada petak UKS maka pemain disanksi satu giliran permainan, dan 5) pemenang pada permainan ini adalah pemain yang memiliki harta paling banyak (uang+harga kartu hak milik).



Gambar 4.14. Desain Peraturan Permainan Sebelum Direvisi



Gambar 4.15. Desain Peraturan Permainan Setelah Direvisi

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Pengembangan Media Monopoli Tematik

Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk siswa kelas IV MI ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar, bahwa belum tersedianya media pembelajaran pada kelas IV khususnya media pembelajaran yang berbasis permainan. Hal ini disebabkan karena perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia, yaitu perubahan kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013. Perubahan inilah yang mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kurikulum terbaru.

Media pembelajaran menurut I Wayan Santyasa adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*bahan pembelajaran*), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar⁹⁸. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memahami siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pemilihan media pembelajaran haruslah mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya mata pelajaran, daya dukung kelas, dan karakteristik siswa.

Pemilihan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini juga

⁹⁸ I Wayan Santyasa, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, (paper ini disampaikan pada Workshop media pembelajaran untuk guru SMA Negeri Banjar Angkan pada 10 Januari 2007), hlm. 3

berlandaskan pada tujuan penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah 1) mempermudah pembelajaran di kelas, 2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, 3) menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, dan 4) membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran⁹⁹. Hal ini sejalan dengan pandangan islam tentang media dalam pembelajaran. Islam mengajurkan menggunakan media dalam menerangkan sesuatu kepada orang lain, seperti misalnya menggunakan alat peraga. Dengan demikian pemahaman yang rumit akan dapat dipahami dengan mudah. Dalam sebuah Hadist Rosulullah bersabda:

مَرَرْتُ مَعَ ابْنِ عُمَرَ مَرَّةً بِاطْرَاقٍ، فَمَرَّ بَغْلَمَةً مِنَ الْحَبَشِ، فَرَأَوْهُمْ يَلْعَبُونَ، فَأَخْرَجَ دِرْهَمِي فَأَعْطَا هُم.

“Pada suatu ketika aku bersama Ibnu Umar melalui sebuah jalan, lalu melihat beliau melewati beberapa anak kecil dari keturunan Habasyah (Etiopia), beliau melihat mereka sedang bermain, kemudian beliau mengeluarkan uang sebanyak dua dirham dan memberikannya pada mereka.”¹⁰⁰

Dari Hadits di atas, jelas bahwa Rosulullah tidak melarang dan tidak membubarkan anak-anak yang sedang bermain tersebut. Nabi Muhammad SAW senantiasa memperhatikan anak-anak dan membiarkan mereka melakukan apa yang menjadi keperluan jiwa mereka. Beliau tidak mengekang mereka bermain, karena khawatir hal ini hanya akan menimbulkan hasrat mereka untuk berontak. Oleh karena itu, pengembangan media monopoli tematik ini juga relevan dengan apa yang dicontohkan Rosulullah, yaitu sebagai alat untuk bermain sekaligus belajar dengan menyenangkan.

⁹⁹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran...*, hlm. 4

¹⁰⁰ Syaikh Musthafa al-‘Adawi trj. Beni Sarbeni, *Ensiklopedia Pendidikan Anak* (Bogor: al-Inabah, 2006), hlm 129

Selanjutnya, hasil pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini dimaksudkan dapat meningkatkan keefektifan sekaligus semangat atau motivasi siswa kelas IV dalam belajar materi tematik khususnya pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

Media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan memiliki beberapa spesifikasi, diantaranya adalah 1) dadu, 2) papan, 3) pion, 4) peraturan permainan, 5) kartu hak milik, 6) kartu soal, 7) kartu peluang, 8) kartu iuran sekolah, dan 9) uang-uangan. Secara umum seluruh spesifikasi media pembelajaran dibuat dari bahan kertas, kecuali papan permainan dan pion. Media pembelajaran monopoli tematik ini dirancang sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi ulangan ataupun ujian terkait dengan tema tersebut.

Produk pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui beberapa *review* yaitu, validasi oleh para ahli dan uji coba awal produk. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi adalah dari unsur isi materi, kebahasaan, keseuaian dengan kurikulum dan desain media pembelajaran secara keseluruhan. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta sebagai bahan evaluasi dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diuji cobakan. Validasi pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tiga subjek, yaitu ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, dan guru pembelajaran tematik kelas IV di MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar.

Hasil validasi oleh ahli mater/isi mendapatkan skor 80% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid. Kemudian hasil validasi ahli desain media pembelajaran mendapat skor 80% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid, namun pada tahap ini, jika dikaji secara detail per poin, maka ada beberapa poin yang harus direvisi. Oleh karena itu dilakukan revisi dan validasi kembali yang kemudian mendapatkan skor 96% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Selanjutnya hasil validasi dari ahli pembelajar mendapatkan skor 89% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid. Setelah media pembelajaran yang dikembangkan selesai divalidasi oleh beberapa ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi sesuai kritik dan saran yang sudah diberikan oleh validator. Dari paparan tersebut, secara ringkas dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.

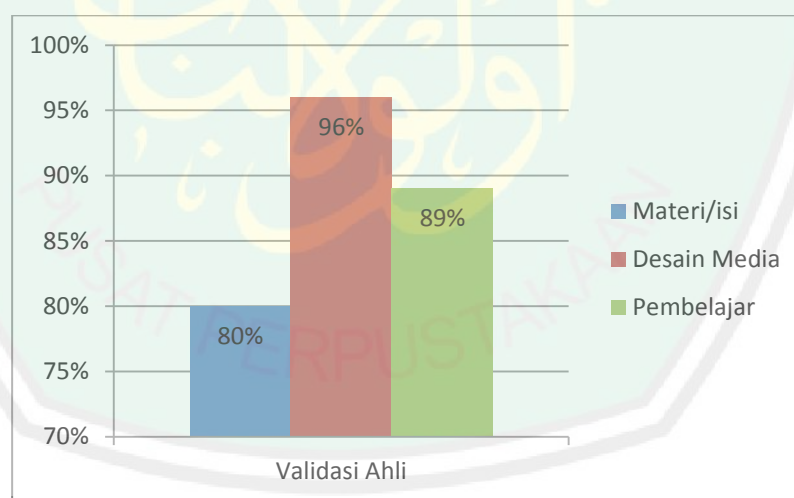


Diagram 5.1. Hasil Akhir Validasi Ahli

Selain dilakukan validasi terhadap para ahli, peneliti juga memberikan angket berisi penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan kepada para siswa sebagai subjek penelitian guna mengetahui tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Pengisian

angket oleh siswa sebagai pengguna ini terbagi atas tiga kelompok, pertama uji pengguna perorangan yang terdiri dari tiga siswa, yang diambil dari siswa peringkat atas, sedang, dan rendah. Hal ini dengan alasan agar dapat mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dari beberapa siswa yang memiliki nilai prestasi tinggi hingga rendah. Kedua, uji pengguna kelompok kecil, yang terdiri dari enam orang siswa yang diambil secara acak. Jika kedua uji pengguna tersebut sudah dilakukan, maka akan mendapatkan beberapa respon siswa terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada kelompok uji pengguna perorangan didapatkan skor 81% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid dan tidak perlu direvisi lagi dan pada uji pengguna kelompok kecil mendapatkan skor 93% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi.

Uji pengguna perorangan dan uji pengguna kelompok kecil tersebut termasuk dalam kelompok uji terbatas. Setelah uji terbatas selesai dilakukan dan menghasilkan nilai valid, pengisian angket selanjutnya dilakukan pada subjek uji pengguna kelompok besar yang terdiri dari 15 siswa yang tergabung dalam kelompok eksperimen. Pada uji pengguna kelompok besar ini mendapatkan skor 94%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 94% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran monopoli tematik tidak perlu dilakukan revisi. Dari paparan tersebut, secara ringkas dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.

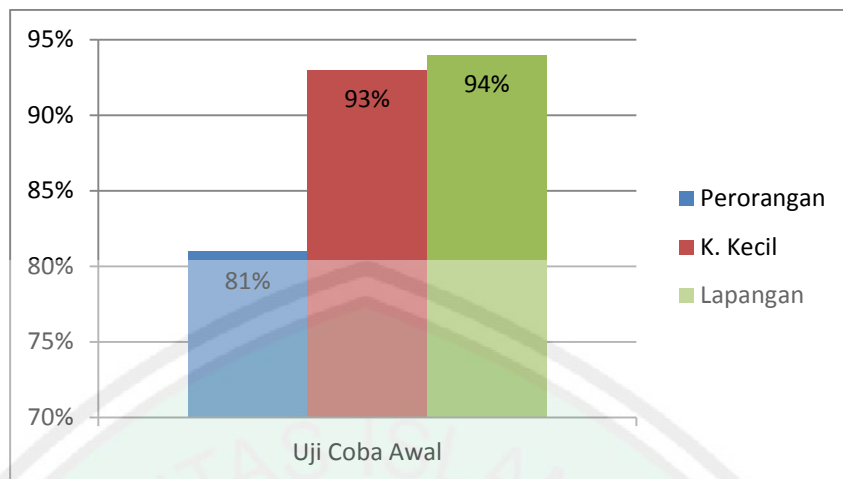


Diagram 5.2. Hasil Uji Coba Awal Produk

B. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk di MIN Tegalasri Wlingi Blitar

Uji coba produk media pembelajaran monopoli tematik ini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran tematik integratif di kelas IV. Dalam kegiatan pembelajaran tematik haruslah mengacu pada karakteristik pembelajarannya. Ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain adalah: 1) berpusat pada siswa; 2) pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas; 3) mengembangkan keterampilan siswa; 4) menggunakan prinsip bermain sambil belajar; 5) mengembangkan komunikasi siswa; 6) menyajikan pembelajaran sesuai tema; 7) menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran¹⁰¹. Media monopoli tematik yang dikembangkan ini pada prinsipnya dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik integratif tersebut.

Selanjutnya, setelah peneliti melakukan pengajaran pada kedua kelas tersebut, peneliti melakukan kegiatan *post-test* untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses

¹⁰¹ Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktis* (Jakarta:Kencana, 2014), hlm. 100-109

belajar selama 5 kali pertemuan. *Post-test* ini disusun dengan soal yang berbeda dari soal *pre-test*. Hal ini dilakukan peneliti untuk menghindari *hallo-effect* pada responden. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto bahwa salah satu kesalahan yang bersumber pada penilai adalah adanya kesan tertentu dari penilai terhadap peserta didik yang dinilainya, baik yang berasal dari pengalaman pribadinya mengenai peserta didik tersebut maupun informasi yang berasal dari orang lain mengenai peserta didik yang bersangkutan.¹⁰²

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran monopoli tematik ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

Selanjutnya kegiatan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar, uji coba ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelompok yang tidak sama (*non equivalent*) dan kemudian salah satu kelompok berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan satu lagi berfungsi sebagai kelompok eksperimen.

Pada hasil uji homogenitas melalui program SPSS 16.0 for Windows dinyatakan bahwa nilai signifikansinya kemampuan kedua kelas mengenai kemampuan materi tematik tema 7 adalah 0,843. Karena nilai signifikansi data di atas > 0.05 maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas eksperimen dan

¹⁰² Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 120

kelas kontrol mempunyai varian yang homogen. Maka, metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pre-test post-test design* sesuai digunakan dalam penelitian ini.

Pada metode kuasi eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok¹⁰³. Sehingga pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya mengambil ukuran minimal sampel yaitu 15 responden pada kelompok kontrol dan 15 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media monopoli tematik. Sedangkan pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tematik.

Hasil *pre-test* di kelas IVB dan IVA yang dilakukan secara bersamaan ini menunjukkan nilai rata-rata di bawah KKM yaitu 63,13 pada kelas kontrol dan 63 di kelas eksperimen. Dari hasil *pre-test* ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dimiyati dan Mujiono yakni hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰⁴

¹⁰³ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

¹⁰⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 201

Setelah dilakukan *pre-test*, maka selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran monopoli tematik pada kelas eksperimen dan dengan media konvensional pada kelas kontrol. Tahap selanjutnya dilakukan *post-test*, hal ini dilakukan guna memperoleh data peningkatan hasil belajar. Hasil rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol adalah 67,4 dan pada kelas eksperimen 74,53. Dari paparan tersebut, secara ringkas dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.

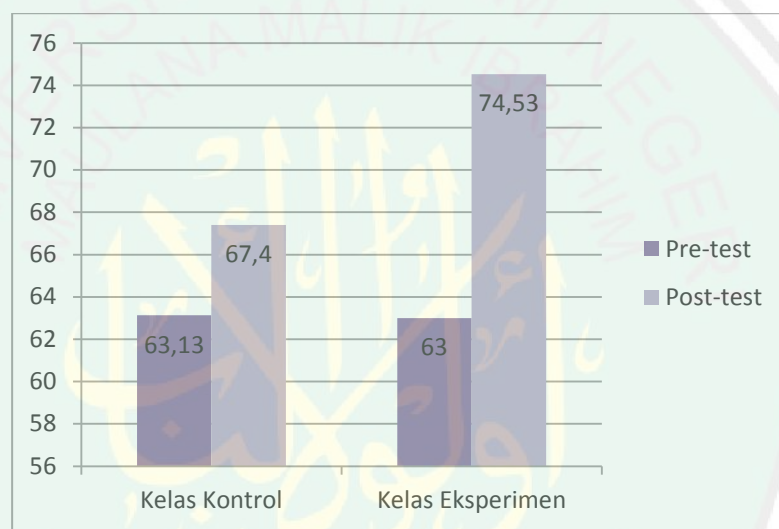


Diagram 5.3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari diagram di atas dapat kita ketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Pada kelas kontrol ada peningkatan hasil belajar 4.27 dari rata-rata nilai 63,13 menjadi 67,4. Sedangkan pada kelas eksperimen ada peningkatan hasil belajar yang signifikan yaitu 11.53 dengan nilai rata-rata 63 menjadi 74,53.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil *post-test* yang diuji dengan *independent sample t-test* melalui *SPSS 16.0 for Windows* dinyatakan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) kemampuan kedua kelas

mengenai pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku adalah 0,966 yang berarti $> 0,05$ dan hasil t_{hitung} terbukti lebih besar dari t_{tabel} , yaitu t_{hitung} sebesar $3,063 > t_{\text{tabel}}$ yaitu 2,048. Dari uji-t dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik tema 7 dengan media monopoli tematik yang dikembangkan dapat dikatakan efektif secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil uji n-gain yang dilakukan pada kedua kelas. Dari uji n-gain menunjukkan bahwa kategori indeks *gain* tinggi pada kelompok eksperimen terdapat 0 (0%) siswa sedangkan pada kelompok kontrol juga terdapat 0 (0%). Kemudian kategori indeks *gain* sedang pada kelompok eksperimen terdapat 11 (73%) siswa sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 4 (27%) siswa. Selanjutnya kategori indeks *gain* rendah pada kelompok eksperimen terdapat 4 (27%) siswa sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 11 (73%) siswa. Meskipun siswa pada tingkatan tinggi tidak ada peningkatan, namun siswa pada tingkatan sedang di kelas eksperimen terdapat peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini pun sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anang Gatot Subroto, dkk bahwa ketuntasan hasil belajar siklus pertama 45% siswa, sedangkan 55% siswa tidak tuntas. Pada siklus kedua ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 75% siswa, sedangkan 25% siswa tidak tuntas¹⁰⁵. Maka dalam penelitian ini telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua yaitu sebesar 30% siswa.

¹⁰⁵ Anang Gatot Subroto, dkk. *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Florea Volume 3 No. 2, Nopember 2016). hlm. 54

Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli edukatif (monopoli yang telah direvisi dan dikembangkan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembahasan Hasil Observasi dan Angket Motivasi Siswa

Motivasi belajar adalah keinginan atau kemauan keras untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa. Karena dengan motivasi yang tinggi dan kuat, siswa akan menjadi tekun belajar dan pasti akan berhasil dalam belajarnya. Fungsi motivasi menurut Sardiman adalah sebagai berikut: 1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi; 2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai; 3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan mana yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.¹⁰⁶

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Secara umum jika siswa memiliki motivasi

¹⁰⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi...*, hlm. 84

belajar yang tinggi, maka pemahaman dan hasil belajarnya pun juga akan tinggi. Sedangkan sebaliknya, jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka untuk mendapatkan pemahaman dan hasil belajar yang tinggi sangat sulit dilakukan.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini selain digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, juga digunakan untuk meningkatkan semangat atau motivasi belajar siswa khususnya siswa kelas IV dalam pembelajaran tematik tema 7 *Indahnya Keragaman di Negeriku*.

Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa Menurut De Decce dan Grawford adalah dengan menggairahkan anak didik. Guru seharusnya menghindari cara mengajar yang monoton dan membosankan. Ia harus memberikan materi yang menarik sehingga dapat memelihara dan meningkatkan minat belajar siswa.¹⁰⁷ Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan ini menjadi salah satu media yang sangat relevan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam melihat peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti melakukan observasi dan pemberian angket kepada siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru diperoleh data yang dapat digambarkan sebagaimana diagram di bawah ini.

¹⁰⁷ Syaiful Bhari Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hlm. 169

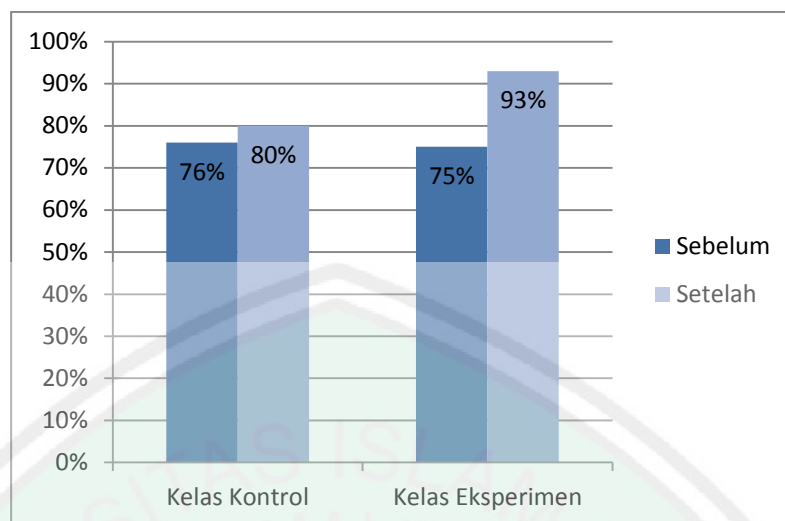


Diagram 5.4. Hasil Observasi Motivasi pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Presentasi motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran dilakukan adalah sebesar 76%. Sedangkan setelah pembelajaran, presentase motivasi belajar siswa adalah sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, motivasi belajar siswa hanya mengalami sedikit peningkatan yaitu sebesar 4%. Selanjutnya, pada kelas eksperimen presentasi motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran adalah sebesar 75%. Sedangkan setelah pembelajaran, presentase motivasi belajar siswa adalah sebesar 93%. Dengan demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 18% setelah pembelajaran menggunakan media monopoli tematik.

Selain dilakukan observasi, dalam penelitian dan pengembangan ini juga dilakukan pemberian angket motivasi siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Presentase hasil angket motivasi siswa sebelum dan setelah pembelajaran tematik baik di kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

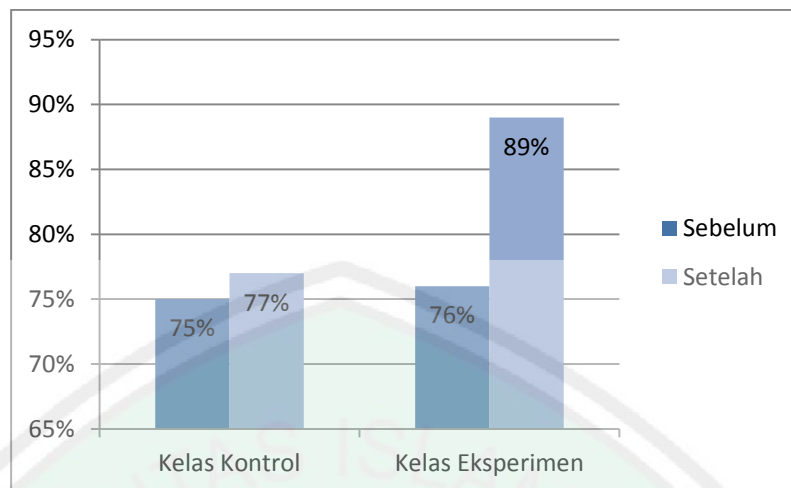


Diagram 5.5. Hasil Angket Motivasi Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data dari diagram di atas, dapat diketahui bahwa presentase motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran adalah sebesar 75%. Sedangkan presentase motivasi belajar siswa setelah pembelajaran adalah sebesar 77%. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli tematik hanya mengalami sedikit peningkatan motivasi belajar yaitu sebesar 2%. Selanjutnya, pada kelas eksperimen presentasi motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran adalah sebesar 76%. Sedangkan setelah pembelajaran, presentase motivasi belajar siswa adalah sebesar 89%. Dengan demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 13% setelah pembelajaran menggunakan media monopoli tematik. Selanjutnya, dari data observasi maupun pemberian angket motivasi siswa disimpulkan bahwa dengan penggunaan media monopoli tematik pada pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang signifikan.

Hasil penelitian dan pengembangan ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan Faudany Agustiya, dkk. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol motivasi siswa sebelum perlakuan adalah 52% sedangkan setelah perlakuan 69% yang hanya mengalami peningkatan 7%. Selanjutnya pada kelas eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 35%, yaitu sebelum perlakuan itu adalah 51%, dan setelah perlakuan 86%¹⁰⁸. Oleh karena itu, secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli edukatif (monopoli yang sudah dimodifikasi dan dikembangkan) pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga akan berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Menurut Menurut De Decce dan Grawford ada empat fungsi sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, salah satunya adalah menggairahkan anak didik. Yaitu guru seharusnya menghindari cara mengajar yang monoton dan membosankan. Ia harus memberikan materi yang menarik sehingga dapat memelihara dan meningkatkan minat belajar siswa¹⁰⁹. Oleh karena itu, media monopoli tematik yang telah dikembangkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN Tegalsri Wlingi Blitar yang mengalami peningkatan motivasi belajar dengan media pembelajaran tersebut.

¹⁰⁸ Faudany Agustiya, dkk, *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes* (Journal of Primary Education - JPE 6 (2) 2017, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>). hlm. 116

¹⁰⁹ Syaiful Bhari Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hlm. 169

Selain itu pula, menurut Hamzah (2007) ada beberapa teknik untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar, diantaranya adalah:¹¹⁰

1. Menggunakan kaitan yang unik dan tidak terduga untuk menerapkan suatu prinsip dan konsep yang telah dipahami.
2. Menggunakan simulasi dan permainan.
3. Membuat persaingan yang sehat diantara siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran monopoli tematik telah dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Media pembelajaran monopoli tematik bisa menjadi media pembelajaran yang unik, menarik, dan tidak terduga oleh siswa, karena media ini mengkombinasikan permainan monopoli dengan pembelajaran tematik tema 7, yang pada umumnya monopoli hanya permainan biasa yang tidak terkait dengan pelajaran di sekolah.

Pembelajaran di kelas yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan pada umumnya sangat digemari oleh siswa karena akan menjadikan suasana kelas yang gembira dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Sadirman dkk bahwa media pembelajaran permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:¹¹¹

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan.
2. Permainan bisa menjadikan siswa aktif untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

¹¹⁰ Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya – Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). Hlm.35

¹¹¹ Sadirman, Rahardjo, R. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 81

4. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Penggunaan media pembelajaran monopoli tematik yang dilakukan di kelas IV MIN Tegalasri pada pembelajaran tematik tema 7 telah terbukti dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas yang riang gembira, sehingga menambah motivasi siswa dalam belajar.

Lebih lanjut, media pembelajaran monopoli tematik yang telah dikembangkan, juga bisa digunakan untuk menciptakan suasana persaingan pembelajaran yang sehat di kelas. Pembelajaran dengan monopoli tematik ini dilakukan secara kelompok. Dalam pelaksanaannya, masing-masing kelompok akan dipilih salah satu pemenang dari permainan tadi, dan pemenang akan mewakili kelompoknya untuk bermain monopoli kembali dengan kelompok lain. Hal inilah yang bisa menjadikan pembelajaran semakin menarik dan tentunya akan menambah motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli tematik yang telah dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema 7 kelas IV di MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. Hal ini telah dibuktikan dari hasil penelitian yang diambil dari observasi motivasi yang dilakukan oleh guru dan hasil angket motivasi yang dilakukan oleh siswa. Pada observasi motivasi di kelas eksperimen diperoleh data peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 18% dan pada angket motivasi siswa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 13%.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penelitian terhadap media monopoli tematik untuk siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan *Walter Dick & Law Carrey* yang terdiri dari 9 tahapan. Media yang dikembangkan menghasilkan media pembelajaran monopoli tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk siswa kelas IV SD/MI dengan beberapa spesifikasi diantaranya adalah 1) dadu, 2) papan, 3) pion, 4) peraturan permainan, 5) kartu hak milik, 6) kartu soal, 7) kartu peluang, 8) kartu iuran sekolah, dan 9) uang-uangan. Secara umum seluruh spesifikasi media pembelajaran dibuat dari bahan kertas, kecuali papan permainan dan pion yang terbuat dari bahan kayu.
2. Media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan ini telah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli serta telah direvisi sesuai dengan penilaian para ahli tersebut. Secara umum hasil validasi dari beberapa ahli terhadap media pembelajaran monopoli tematik ini berada pada tingkat kualifikasi valid. Dari ahli materi/isi mendapat skor 80%, ahli desain media pembelajaran 96%, dan validasi dari ahli pembelajar

mendapatkan skor 89% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid. Dari hasil pengisian angket oleh subjek pengguna perorangan didapatkan skor 81% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid, pada uji pengguna kelompok kecil mendapatkan skor 93% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi sangat valid, sedangkan uji lapangan mendapatkan skor 94% yang berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Sehingga secara keseluruhan media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan berada pada tingkat kualifikasi valid.

Pembelajaran tematik dengan media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Wlingi Blitar. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji-t melalui *SPSS 16.0 for Windows* dinyatakan bahwa nilai sinifikansi (*2-tailed*) kemampuan kedua kelas mengenai pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku adalah 0,966 yang berarti $> 0,05$ dan hasil *t*-hitung terbukti lebih besar dari *t*-tabel, yaitu *t*-hitung sebesar $3,063 > t\text{-tabel}$ yaitu 2,048. Dari uji-t dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik tema 7 dengan media monopoli tematik yang dikembangkan dapat dikatakan efektif secara signifikan.

3. Pembelajaran tematik dengan media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Wlingi Blitar. Hal ini dibuktikan dengan melakukan observasi dan pemberian angket motivasi belajar kepada siswa dengan hasil yang meningkat. Presentase motivasi belajar siswa

pada kelas eksperimen sebelum pembelajaran adalah sebesar 75%, sedangkan setelah pembelajaran adalah sebesar 93%. Dengan demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 18% setelah pembelajaran menggunakan media monopoli tematik. Selanjutnya, dari hasil angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen presentasi motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran adalah sebesar 76%. Sedangkan setelah pembelajaran, presentase motivasi belajar siswa adalah sebesar 89%. Dengan demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 13% setelah pembelajaran menggunakan media monopoli tematik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran monopoli tematik yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan memahami peraturan permainan terlebih dahulu sehingga dapat menggunakan permainan dengan baik sekaligus belajar terhadap soal-soal yang terdapat pada permainan monopoli tematik yang dikembangkan.
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari dan bisa menjawab soal-soal yang terdapat pada permainan monopoli tematik.

- c. Guru diharapkan dapat membimbing siswa dalam memahami dan menggunakan media monopoli tematik, sehingga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar tematik dan pada akhirnya prestasi belajar ataupun pemahaman materi para siswa akan meningkat.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki keterbatasan diantaranya adalah (1) diujicobakan pada subyek yang relative kecil, (2) waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat karena menyesuaikan jadwal yang diberikan di madrasah tempat melaksanakan uji coba, (3) uji coba kelompok subyek di lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu, dan (4) materi yang dikembangkan terbatas pada tema 7 saja. Dengan demikian, disarankan produk pengembangan dapat diujicobakan pada kelompok bahasan dan materi yang lebih luas.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut terkait dengan penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada pembahasan tema lain pada pembelajaran tematik kelas IV.
- b. Produk pengembangan yang dihasilkan dapat diperbanyak agar dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Dapat dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran berbasis online maupun android.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Abdur Rahman, Syaikh Jamal trj. Achmad Sunarto. 2010. *Kiat Mendidik Anak Menurut Rosulullah*. Semarang: Pustaka Adnan
- Agustiya, Faudany. dkk. *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes* (Journal of Primary Education - JPE 6 (2) 2017, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>)
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Al-'Adawi, Syaikh Musthafa trj. Beni Sarbeni. 2006. *Ensiklopedia Pendidikan Anak*. Bogor: al-Inabah
- Al Qurtubi, Syaikh Imam trj. Muhyiddin Masridha. 2008. *Tafsir Al Qurtubi 9*. Jakarta: Pustaka Azzam
- Al-Qur'an Terjemahan dan Tafsir. 2010. *Mushaf Madinah*. Bandung: Penerbit Jabal
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pres
- Asrori, Muhammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Bhari Djamarah, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall, 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman
- Dick, Walter and Lou Carey. 1990. *The Systematic Design of Intruction Third Edition*. US: Harper Collins Publishers
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama
- Gatot Subroto, Anang. dkk. *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Florea Volume 3 No. 2, Nopember 2016)
- Hidayah, Nurul. 2015. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Jurnal Terampil: volume 4 nomor 1
- Husein, Umar. 1999. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh*. Yogyakarta: Pro-U Media
- I Wayan Santyasa, 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Peper dipresentasikan pada seminar di SMA Negeri Banjar Angkan pada 10 January 2007
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Indahnya Keragaman di Negeriku: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta:Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Pembukuan. 2012. *Instrumen dan Rubrik D Penelaian Buku Panduan Pendidik*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pebukuan
- Kitab Hadits Sahih Imam Muslim.SHAMELZAM/ePUSTAKA/root/data/Data/AlHadits/QURAN_HADITS_DIGITAL/Terjemah%20Hadits/Shahih%20Muslim/Shahih%20Muslim-Part 09of20.html
- Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI),www.Pendidikan-diy.go.id/file/mendiknas/kurikulum2013kompetensi-dasar-sd-ver-3-3-2013.pdf dalam Google.com, 2014.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum-Pedoman Umum Pembelajaran
- Lin, C-H., *et all.* 2013. *Game-Based Remedial Instructionin Mastery Learning for Upper-Primary School Students*. Educational Technology & Society, 2013, 16 (2), (diakses pada 6 Desember 2016)
- Maghfuroh, Ainul. 2010. *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Pokok Materi Permasalahan Sosial di Daerah Setempat*. Skripsi. Universitas Negeri Malang : Program Studi Teknologi Pendidikan
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran berbasis Kompetensi dan Konstektual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Edisi ke-enam – Psikologi Pendidikan – Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoristis dan Praktis*. Jakarta: Kencana
- Prihanto, C. Rudy. 2015. *The perspective of curriculum in Indonesia on Environmental Education*. (International Journal of Research Studies in Education 2015 January, Volume 4 Number 1, 77-83)
- Purwanto, dkk. 2012. *Implementasi Permainan MonopoliFisika Sebagai MediaPembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui ProfilKemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*. Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 17, Nomor 1 (diakses pada 14 Desember 2016)
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Salim, Peter dan Yenny Salim. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer* Jakarta: Modern English
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan (Educational Psychology) – Edisi 3 Buku 1*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Sardiman. A.M. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Rajawali, Cet. Ke-12
- Sardiman, Arif. Rahardjo, R. dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Schifter, Richard, dkk. 1976. *Media and Instruction*. US: Maryland State Board of Education
- Siskawati, Maya. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa* (Tesis. Bandar Lampung : PPs Universitas Lampung
- Suciati, Sri. dkk. *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Mimbar Sekolah Dasar - Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015, <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>)
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya – Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Virlyani, Nurlita. 2016. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter di MI Raudlotul Falah Talok*. Tesis. Pasca Sarjana UIN Malang: Magister PGMI

Wawancara kepada para Guru MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar pada tanggal 13 November 2016

Yuniastuti dan Budiharti. *Pengembangan Media Pembelajaran Edupol (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Siswa* (Jurnal PGSD Indonesia, Vol 2, No 3, 2016)

_____, _____. *Monopoli Permainan* ([https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))) diakses pada 16 Februari 2017)

_____, _____. *Mainan Anak: Manfaat Bermain Monopoli* (<http://sayangianak.com/mainan-anak-manfaat-bermain-monopoli/>) diakses pada 16 Februari 2017)





LAMPIRAN A

1. Surat Izin Penelitain
2. Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.PPs/TL.03/044/2017
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

2 Maret 2017

Kepada

Yth. Kepala Sekolah MIN Tegalasri Kabupaten Blitar

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin melakukan penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Suhendrianto
NIM : 14761023
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : V (Kelima)
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
2. Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tagalasri Kec. Wlingi Kabupaten Blitar

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP.195612311983031032



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI TEGALASRI

Jalan Mastrip Nomor 39 Desa Tegalasri Kecamatan Wlingi Kode Pos 66184
Telepon: 085101709071; Email: mintegalasriwlingi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-219/Mi.13.31.13/TL.00/04/2017

Berdasarkan : Surat dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Program
Pasca Sarjana nomor Un.03.PPs/TL.03/044/2017 tanggal 2 Maret 2017
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tegalasri Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar

MENERANGKAN

Nama : Suhendrianto
NIM : 14761023
Program Studi : Magister Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah
Semester : V (lima)

telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tegalasri Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar dalam rangka penulisan Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MIN TEGALASRI KECAMATAN WLINGI KABUPATEN BLITAR"**. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2017 – 20 April 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 20 April 2017

Kepala Madrasah,

DAMANURI, S.Pd
NIP. 196208151993031002



LAMPIRAN B

1. Lembar hasil validasi ahli materi/isi
2. Lembar hasil validasi ahli desain media pembelajaran
3. Lembar hasil validasi ahli pembelajar
4. Lembar hasil angket ujicoba produk
5. Hasil uji coba perorangan
6. Hasil uji coba kelompok kecil
7. Hasil uji coba lapangan
8. Lembar hasil pre-test
9. Lembar hasil post-test
10. Hasil uji n-gain

**CURICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI UNGKAPAN-
UNGKAPAN AL-QUR'AN BAGI SISWA KELAS IV SEMESTER 1
MIN BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI**

Nama Lengkap : Samudra Sutawidjaya
NIP : 197606092005012001
Tempat / Tanggal Lahir : Taz 19. Juli 1976.
Alamat Rumah : Jl. Raya Candi 11/2 des 102 L. Malami
Email : Samudra @ gmail .id

Riwayat Pendidikan Formal

NO.	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	SD	SI	1988
2.	UMY (Universitas Muhammadiyah)	SI	2001
3.	UM (Universitas Muhammadiyah)	SI	2010

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO.	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	PAU / POKJA		2005 - Sekarang
2.			
3.			
4.			
5.			

Karya Tulis

NO.	JENIS	JUDUL
1.	Jurnal	Jurnal Akhlak & Iqbal
2.		Bagi pengantar jurnalistik
3.	Buku	Pengantar Akhlak & Iqbal
4.		
5.		

Malang, 22 Juli - 2017

Dr. Samudra Sutawidjaya

INSTRUMEN PENILAIAN
AHLI MATERI/ISI
“MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK UNTUK SISWA
KELAS IV SD/MI”

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli materi/isi pembelajaran tematik.

B. IDENTITAS AHLI

Nama : Dr. Hj. Samsul Susilandi, M.Pd.
 NIP : 197606192005012005
 Instansi : Dosen F.I.P UIN KARAWI
 Pendidikan : S3 Teknologi Pembelajaran
 Alamat : Jl. Raya Candi No 160-162 Jember

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

3. Jika diperlukan kritik dan saran Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penelitian ini sangat diharapkan

D. KISI-KISI PENILAIAN¹

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jml Soal
1.	Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1-2	2
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi	3-5	3
		Kesesuaian pengemasan materi	6-7	2
		Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motivasi	8	1
2.	Penilaian Bahasa	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat	9	1
		Kejelasan penggunaan istilah	10	1
		Kesesuaian penggunaan bahasa	11-12	2
		Kesesuaian dengan ejaan yang berlaku	13	1

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN:

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
2	Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
3	Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
4	Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
5	Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

¹ Diadopsi dari sumber: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. *Instrumen dan Rubrik D Penelaian Buku Panduan Pendidik* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pebukuan, 2012) dan Nurlita Virlyani. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter di MI Raudlotul Falah Talok* (Tesis. UIN : Magister PGMI, 2016)

F. LEMBAR PENILAIAN

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi						
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator				✓	
2	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran				✓	
3	Kejelasan materi yang disajikan				✓	
4	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi				✓	
5	Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
6	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk soal yang terdapat pada kartu soal				✓	
7	Kesesuaian pengemasan materi dalam bentuk materi singkat dan soal yang terdapat pada kartu hak milik				✓	
8	Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa				✓	
Penilaian Bahasa						
9	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat dengan tingkat kognitif siswa				✓	
10	Kejelasan penggunaan istilah-istilah dalam materi dan soal				✓	
11	Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓	
12	Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				✓	
13	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku				✓	

G. KRITIK

Baru kudu soal Jelas Part
di pustakaan untuk lib (Mudir & pusa-)

H. SARAN

Sarankan pusa maujdi lib pusa.
kamu lg klopuk & Jelas maujdi lib pusa
Mudir di gambar sel anok.

Malang, 17/2017
2

Dr. H. Samud Samsul. H. H.

Nip. 19760619200561205

IDENTITAS DIRI
VALIDATOR AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : *Muhammadiyah Walid*
 NIP/NIK : *197308232000031 002*
 Jenis Kelamin : *Laki - laki*
 Tempat dan Tanggal Lahir : *Gresik, 23 Agustus 1973*
 Status Perkawinan : *Caerin*
 Agama : *Islam*
 Alamat Rumah : *Jl. Gajayana 50 Malang*
 Telp./Faks. : *08155 802201*
 E-mail : *walidp9ni@gmail.com*

Riwayat Pendidikan Formal :

No	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTITUSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	<i>S-1</i>	<i>STAIN Malang</i>	
2.	<i>S-2</i>	<i>UGM Yogyakarta</i>	
3.	<i>S-3</i>	<i>UIN Malang</i>	

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan :

No	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.			
2.			
3.			
4.			

Karya Tulis

No	JENIS	JUDUL
1.	<i>Penelitian</i>	<i>- Kepemimpinan Perubahan</i>
2.	<i>Artikel</i>	<i>- Pengelolaan Perubahan</i>
3.	<i>Penelitian</i>	<i>- Penyusunan Buku Teks</i>
4.	<i>Artikel</i>	<i>- Niki preferal dan Kesyukuran</i>
5.		<i>Pembaca</i>

Malang, *14/2* 2017.....


Muhammadiyah Walid
 Nip. *197308232000031 002*

INSTRUMEN PENILAIAN
AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
“MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK UNTUK SISWA
KELAS IV SD/MI”

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli desain media pembelajaran tematik.

B. IDENTITAS AHLI

Nama : Muhammad Wati
 NIP : 197308232000031002
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S-3
 Alamat : Malang

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penelitian ini sangat diharapkan.

D. KISI-KISI PENILAIAN¹

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jml Soal
1.	Kesesuaian Media	Kesesuaian media dengan pembelajaran	1-2	2
2.	Kualitas Fisik Media	Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran, dan bahan dengan karakteristik siswa	3-5	3
		Kesesuaian pemilihan desain grafis pada media	6-10	5
		Ketahanan media	11-12	2
3.	Kualitas Teknis	Kualitas Aturan Permainan Media	13-14	2
4.	Kemenarikan Media	Kemenarikan media pembelajaran	15-17	3

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN:

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
2	Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
3	Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
4	Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
5	Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

¹ Diadopsi dari sumber: Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) dan Ainul Maghfuroh. *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Pokok Materi Permasalahan Sosial di Daerah Setempat* (Skripsi. UM : Program Studi Teknologi Pendidikan, 2010)

F. LEMBAR PENILAIAN

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Media						
1	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian media dengan materi/tema pembelajaran				✓	
Kualitas Fisik Media						
3	Kesesuaian pemilihan bentuk media dengan karakteristik siswa				✓	
4	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa			✓	✓	
5	Kesesuaian pemilihan bahan media dengan karakteristik siswa				✓	
6	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa			✓	✓	
7	Kesesuaian pemilihan gambar dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian ukuran gambar dengan karakteristik siswa				✓	
9	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dengan karakteristik siswa				✓	
10	Kesesuaian ukuran tulisan dengan karakteristik siswa				✓	
11	Ketahanan/ keawetan media untuk jangka waktu lama					✓
12	Tingkat kemudahan dalam perawatan/ pemeliharaan media					✓
Kualitas Teknis						
13	Kesesuaian aturan permainan media dengan karakteristik siswa				✓	
14	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran					✓
Kemenarikan Media						
15	Kemampuan media untuk menarik perhatian siswa			✓		

16	Kemampuan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang gembira				✓	
17	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	

G. KRITIK

1. Pewarnaan pd selogan kotak kurma. seni dg perlakuan perubahan warna.
2. Bahan dasar kertas 3 kurma melengkung di papan media gambar di peternakan.
3. Gambar kurma dan

H. SARAN

Isi buku.

Malang, 14 Februari 2017

Mohammad Walid

Nip. 197308252000031002

INSTRUMEN PENILAIAN
AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
“MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK UNTUK SISWA
KELAS IV SD/MI”

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli desain media pembelajaran tematik.

B. IDENTITAS AHLI

Nama : *Dr. Muhammad Walid MA*
 NIP : *197308232000031002*
 Instansi : *UIN Malang*
 Pendidikan : *S-3*
 Alamat : *Jl. Cand. 100 L Malang*

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penelitian ini sangat diharapkan.

D. KISI-KISI PENILAIAN¹

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jml Soal
1.	Kesesuaian Media	Kesesuaian media dengan pembelajaran	1-2	2
2.	Kualitas Fisik Media	Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran, dan bahan dengan karakteristik siswa	3-5	3
		Kesesuaian pemilihan desain grafis pada media	6-10	5
		Ketahanan media	11-12	2
3.	Kualitas Teknis	Kualitas Aturan Permainan Media	13-14	2
4.	Kemenarikan Media	Kemenarikan media pembelajaran	15-17	3

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN:

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
2	Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
3	Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
4	Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
5	Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

¹ Diadopsi dari sumber: Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) dan Ainul Maghfuroh. *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Pokok Materi Permasalahan Sosial di Daerah Setempat* (Skripsi. UM : Program Studi Teknologi Pendidikan, 2010)

F. LEMBAR PENILAIAN

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Media						
1	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian media dengan materi/tema pembelajaran					✓
Kualitas Fisik Media						
3	Kesesuaian pemilihan bentuk media dengan karakteristik siswa					✓
4	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa					✓
5	Kesesuaian pemilihan bahan media dengan karakteristik siswa					✓
6	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					✓
7	Kesesuaian pemilihan gambar dengan karakteristik siswa					✓
8	Kesesuaian ukuran gambar dengan karakteristik siswa					✓
9	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dengan karakteristik siswa					✓
10	Kesesuaian ukuran tulisan dengan karakteristik siswa					✓
11	Ketahanan/ keawetan media untuk jangka waktu lama				✓	
12	Tingkat kemudahan dalam perawatan/ pemeliharaan media				✓	
Kualitas Teknis						
13	Kesesuaian aturan permainan media dengan karakteristik siswa				✓	
14	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran					✓
Kemenarikan Media						
15	Kemampuan media untuk menarik perhatian siswa					✓

16	Kemampuan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang gembira						✓
17	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa						✓

G. KRITIK

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

H. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

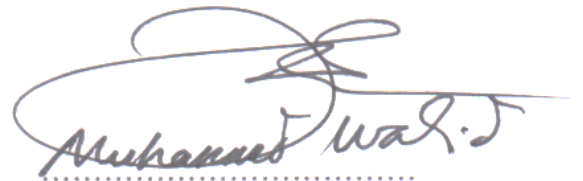
.....

.....

.....

.....

Malang, ..22..Februari 2017



Nip. ..19730823200003162

IDENTITAS DIRI

VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV

Nama : MUDRIKUN NI'MAH
 NIP/NIK : 19800310 200604 2022
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN
 Tempat dan Tanggal Lahir : BLITAR, 10 MARET 1980
 Status Perkawinan : KAWIN
 Agama : ISLAM
 Alamat Rumah : JL. WIJAYA KUSUMA NO. 11 SELOPURO
 Telp./Faks. :
 E-mail : nikmahmudrikun.e@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal :

No	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTITUSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	5-1 PAI	STAIN MALANG	2002.
2.			
3.			

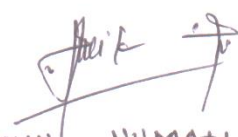
Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan :

No	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	MI AL-FALAH JATITENGAH	GURU	2000 - 2005
2.	MIN PEGALASRI WUNET	GURU	2006 - 2017
3.			(sekarang)
4.			

Karya Tulis

No	JENIS	JUDUL
1.	-	-
2.	-	-
3.	-	-
4.	-	-

Blitar, 25 Februari 2017


 MUDRIKUN NI'MAH
 Nip. 198003102006042022

INSTRUMEN PENILAIAN
AHLI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
“MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK UNTUK SISWA
KELAS IV SD/MI”

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli pembelajaran tematik kelas IV.

B. IDENTITAS AHLI

Nama : MUDRIKUN NI'MAH, S. Pd. I
 NIP : 19800310 20060420 22
 Instansi : MIN TEGALASRI
 Pendidikan : S-1
 Alamat : JL. MASTRIP NO. 39 TEGALASRI - WILUNG

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

3. Jika diperlukan kritik dan saran Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penelitian ini sangat diharapkan.

D. KISI-KISI PENILAIAN¹

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jml Soal
1.	Kesesuaian Materi/isi	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1	1
		Kejelasan, kemudahan, dan kelengkapan materi	2-3	2
2.	Penyampaian dan Bahasa	Kemudahan penyampaian media	4	1
		Kesesuaian penggunaan bahasa	5-7	3
3.	Tampilan Media	Kesesuaian pemilihan desain grafis	8-9	2
		Kesesuaian pemilihan bentuk, ukuran dan bahan	10-12	3
		Kemenarikan media	13-14	2
		Ketahanan media	15	1
4.	Soal Evaluasi	Kecukupan dan relevansi soal terhadap materi	16-17	2

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN:

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
2	Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
3	Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
4	Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
5	Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

¹ Diadopsi dari sumber Nurlita Virlyani. *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Karakter di MI Raudlotul Falah Talok* (Tesis. UIN : Magister PGMI, 2016)

F. LEMBAR PENILAIAN

No.	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi/isi						
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator				✓	
2	Kejelasan dan kelengkapan materi				✓	
3	Tingkat kemudahan untuk mempelajari materi				✓	
Penyampaian dan Bahasa						
4	Kemudahan penggunaan (aturan permainan) media				✓	
5	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa				✓	
7	Kesesuaian penggunaan kata dengan ejaan yang berlaku				✓	
Tampilan Media						
8	Kesesuaian pemilihan desain warna, gambar, dan tulisan dengan karakteristik siswa					✓
9	Kesesuaian pemilihan ukuran gambar dan tulisan dengan karakter siswa					✓
10	Kesesuaian pemilihan bentuk media dengan karakteristik siswa					✓
11	Kesesuaian penentuan ukuran media dengan karakteristik siswa					✓
12	Kesesuaian pemilihan bahan media dengan karakteristik siswa				✓	
13	Kemampuan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang gembira					✓
14	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
15	Ketahanan/ keawetan media untuk jangka waktu lama				✓	

Soal Evaluasi							
16	Kecukupan soal evaluasi pada media						✓
17	Relevansi soal evaluasi dengan materi/tema pembelajaran						✓

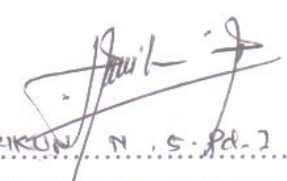
G. KRITIK

Dengan adanya media pembelajaran monopoli tematik, siswa sangat antusias dan ingin selalu mempelajarinya.

H. SARAN

- Adanya media bentuk yang lain lagi untuk pembelajaran tematik K-13.
- Tambahkan media untuk penyempurnaan kurikulum 2013 Agama.

Blitar, 25 Februari 2017


MUDRIKUN N. S. Pd. 1
Nip. 19800310 200604 2002

ANGKET VALIDASI UNTUK SISWA
"MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK KELAS IV SD/MI"

Nama	: Mexia Putri Angani
Kelas	: IV ^A
No. Absen	: 19

PETUNJUK :

- a. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang kamu anggap paling tepat!
- b. Jujurlah dalam mengisi penilaian ini!

PERTANYAAN :

1. Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?
☒ a. Sangat menarik b. Menarik c. Kurang menarik d. Tidak menarik
2. Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?
☒ a. Sangat menarik b. Menarik c. Kurang menarik d. Tidak menarik
3. Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?
a. Sangat mudah ☒ b. Mudah c. Kurang mudah d. Sulit
4. Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?
☒ a. Sangat senang b. Senang c. Kurang senang d. Tidak senang
5. Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajaranmu?
☒ a. Sangat menarik b. Menarik c. Kurang menarik d. Tidak menarik
6. Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?
a. Sangat paham ☒ b. Paham c. Kurang paham d. Tidak paham
7. Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?
a. Sangat mudah ☒ b. Mudah c. Kurang mudah d. Sulit
8. Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?
☒ a. Sangat mudah b. Mudah c. Kurang mudah d. Sulit
9. Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?
☒ a. Sangat meningkat b. Meningkat c. Kurang meningkat d. Tidak meningkat
10. Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?
☒ a. Sangat ingin b. Ingin c. Kurang ingin d. Tidak ingin

HASIL UJI COBA PERORANGAN

No	Pertanyaan	Skor			
		X1	X2	X3	Total
1	Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?	4	4	4	12
2	Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?	4	2	3	9
3	Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?	1	2	1	4
4	Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?	4	3	4	11
5	Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajarannya?	3	4	3	10
6	Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?	3	2	2	7
7	Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?	1	4	3	8
8	Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?	4	4	4	12
9	Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?	4	4	4	12
10	Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?	4	4	4	12
Skor Total		32	33	32	97
Skor Maksimal		40	40	40	120

HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Pertanyaan	Skor						Total
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	
1	Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?	4	4	4	4	4	4	24
2	Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?	4	4	4	4	4	4	24
3	Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?	4	3	3	3	3	3	19
4	Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?	4	4	4	4	4	4	24
5	Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajaranmu?	4	4	4	4	4	4	24
6	Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?	4	3	3	4	3	3	20
7	Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?	4	3	3	3	3	3	19
8	Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?	4	3	4	4	3	3	21
9	Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?	4	4	4	4	4	4	24
10	Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?	4	4	4	4	4	4	24
Skor Total		40	36	37	38	36	36	223
Skor Maksimal		40	40	40	40	40	40	240

HASIL UJI COBA LAPANGAN

No	Pertanyaan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
1	Apakah bentuk media pembelajaran monopoli tematik itu menarik?	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	Apakah gambar dan warna media pembelajaran monopoli tematik itu membuatmu tertarik?	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59
3	Apakah aturan permainan monopoli tematik mudah untuk dipahami dan dimainkan?	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	51
4	Apakah kamu senang belajar dengan media permainan monopoli tematik?	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
5	Apakah media pembelajaran monopoli tematik menarik untuk pembelajaranmu?	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
6	Apakah kamu memahami materi dan soal pada media pembelajaran monopoli tematik?	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	52
7	Apakah soal-soal dalam media pembelajaran monopoli tematik itu mudah?	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	51
8	Apakah media pembelajaran monopoli tematik mudah untuk dimainkan?	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	56
9	Apakah dengan media permainan monopoli tematik ini dapat meningkatkan semangat belajarmu?	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57
10	Apakah kamu ingin belajar tematik dengan media permainan monopoli tematik lagi?	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Skor Total		40	40	39	38	34	37	40	36	36	37	36	40	40	36	36	565
Skor Maksimal		40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	600

62

PRE-TEST
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK KELAS IV SD/MI
MIN TEGALASRI KEC. WLINGI KAB. BLITAR

Tema : 7 Indahny Keragaman di Negeriku

Waktu : 60 Menit

Kelas : 4A - Minang

Nama :

I. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c atau d yang paling benar!

Bacaan untuk soal No. 1-3

Rumah Gadang

Bentuk rumah Gadang sering dihubungkan dengan cerita Tambo Alam Minangkabau. Cerita tersebut tentang kemenangan orang Minang dalam peristiwa adu kerbau. Bentuk tanduk kerbau digunakan sebagai bentuk atap rumah Gadang.

Rumah Gadang memiliki keunikan tersendiri dibanding rumah adat yang lain. Atapnya berbentuk meruncing pada bagian ujungnya, seperti tanduk kerbau. Atapnya menggunakan ijuk. Rumah Gadang memiliki satu tangga di bagian depan. Dinding rumah Gadang dihiasi ornamen bermotif akar, bunga, daun, serta bidang persegi empat dan jajar genjang.

Rumah Gadang memiliki banyak fungsi. Rumah Gadang berfungsi sebagai tempat kediaman keluarga. Rumah Gadang juga digunakan sebagai tempat untuk membicarakan suatu masalah. Selain itu, rumah Gadang juga berfungsi sebagai tempat melaksanakan upacara adat. Apabila ada anggota keluarga yang sakit, dia akan dirawat di rumah ini juga.

1. Asal usul rumah Gadang sering dihubungkan dengan cerita....
 - a. Tamba Alam Minangkaba
 - ☒ b. Tambo Alam Minangkabau
 - c. Orang Minang
 - d. Peristiwa adu kerbau
2. Rumah Gadang merupakan rumah adat dari daerah....
 - a. Sumatera Selatan
 - b. Sumatera Utara
 - ☒ c. Sumatera Barat
 - d. Sulawesi Utara
3. Berikut ini yang **bukan** merupakan fungsi Rumah Gadang adalah....
 - a. Tempat melaksanakan upacara adat
 - b. Sebagai tempat kediaman keluarga
 - c. Untuk membicarakan masalah keluarga
 - ☒ d. Sebagai tempat perkembangbiakan ternak
4. Alat-alat dapur (untuk masak-memasak dan sebagainya) yang dibuat dari tanah liat yang kemudian dibakar disebut
 - a. Panci
 - ☒ b. Gerabah
 - c. Perkakas
 - d. Wadah
5. Kalimat "Bhinneka Tunggal Ika" terdapat dalam Kitab Sutasoma. Kitab tersebut karangan
 - ☒ a. Empu Tantular
 - b. Empu Sendok
 - c. Empu Panuluh
 - d. Empu Prapanca
6. Jika tidak ada rasa persatuan dan kesatuan dalam berbangsa dan bernegara dapat berakibat
 - a. Persaudaraan
 - ☒ b. Perpecahan
 - c. Pertemanan
 - d. Persatuan
7. Sikap menerima keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa dapat mewujudkan
 - a. Perpecahan
 - ☒ b. Persatuan
 - c. Penusuhan
 - d. Pertikaian

8. Kebebasan beragama merupakan hak asasi manusia yang paling hakiki dan dijamin dalam UUD Republik Indonesia Tahun 1945, khususnya pasal... .pasal... .
 a. Pasal 29 ayat 1 b. Pasal 29 ayat 2 c. Pasal 30 ayat 1 d. Pasal 30 ayat 2
9. Suku bangsa Sunda berasal dari provinsi... .
 a. Jawa Timur b. Jawa Tengah c. Yogyakarta d. Jawa Barat
10. Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Samudra... .
 a. Hindia dan Pasifik c. Pasifik dan Atlantik
 b. Hindia dan Atlantik d. Pasifik dan Antartika
11. Rumah Limas adalah rumah adat dari daerah... .
 a. Sumatera Selatan b. Sumatera Utara c. Sumatera Barat d. Sulawesi Utara
12. Pakaian adat untuk perempuan daerah Sulawesi Selatan disebut... .
 a. Baju Pesa'an b. Baju Ulos c. Baju Pangsi d. Baju Bodo
13. Gaya yang menyebabkan semua benda jatuh ke bawah adalah gaya...
 a. Pegas b. Gravitasi c. Apung d. Otot
14. Perahu dapat mengambang di air karena ada gaya ... air.
 a. Gravitasi b. Tekan c. Apung d. Gesek
15. Setiap benda netral mempunyai dua muatan, yaitu muatan positif yang disebut proton dan muatan negatif yang disebut... .
 a. Elektron b. Neuron c. Etron d. Prouton
16. Setrika adalah contoh alat elektronik yang mengubah energi listrik menjadi energi... .
 a. Angin b. Gerak c. Panas d. Gesek
17. Interaksi dua buah magnet (misalnya dengan didekatkan) akan menimbulkan gaya. Gaya yang timbul disebut gaya
 a. Gravitasi b. Dorong c. Magnet d. Tarik
18. Tanda yang menyatakan cepat lambatnya lagu dinyanyikan adalah tanda... .
 a. Tempo b. Jeda c. Nada d. Lagu
19. Alat musik tradisional dari daerah Papua adalah... .
 a. Tambo b. Gendang c. Sasando d. Tifa
20. Karya seni yang dibuat menggunakan paduan aneka bahan misalnya seperti kertas, kain, kacang-kacangan dan kayu disebut... .
 a. Mozaik b. Kolase c. Seni rupa d. Aplikasi

II. Isilah titik – titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

21. Kata disintegrasi mempunyai makna... .
 22. Perbuatan saling menghormati antar umat beragama disebut... .
 23. Pakaian adat pesa'an berasal dari daerah... .
 24. Muatan listrik yang terkandung pada penggaris setelah digosok pada rambut kering tidak mengalir, sehingga disebut listrik... .
 25. Tari Jaipong, Tari Topeng Kuncaran, dan Tari Merak berasal dari daerah... .

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar!

26. Bagaimana cara menghargai keragaman suku yang ada di Indonesia?

tidak menghargai suku

Kain Tenun Ikat Flores

Kain tenun ikat dari Flores dibuat dengan cara tradisional. Proses pembuatannya bermula dari pengolahan biji kapas yang dipintal menjadi benang. Benang kemudian ditenun menjadi kain. Kain tersebut kemudian diberi pewarna alami yang berasal dari berbagai jenis tanaman. Setiap daerah di Flores memiliki corak dan motif kain tenun yang berbeda.

27. Apa gagasan pokok paragraf dari bacaan di atas?

Setiap daerah di Flores memiliki corak dan motif kain tenun yang berbeda.

28. Sebutkan 3 suku bangsa yang ada di provinsi Jawa Timur!

Jawa

Sunda

Batak

29. Sebutkan tiga macam gerak benda yang dipengaruhi oleh gaya gravitasi!

Kerucut

Kubus

Tabung

30. Sebutkan tiga tanda tempo beserta artinya masing-masing!

Allegretto

Andante

Adagio

90

POST-TEST
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK KELAS IV SD/MI
MIN TEGALASRI KEC. WLINGI KAB. BLITAR

Tema : 7 Indahnya Keragaman di Negeriku
Kelas : IV.A.

Waktu : 60 Menit
Nama : Alhar putra eiera

I. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c atau d yang paling benar!

Bacaan untuk soal No. 1-3

Suku Batak

Bahasa yang digunakan orang Batak adalah bahasa Batak dan sebagian orang menggunakan bahasa Melayu. Penutur bahasa Batak di setiap daerah memiliki logat yang berbeda-beda. Orang Karo menggunakan logat Karo, Orang Pakpak menggunakan logat Pakpak, dan orang Simalungun menggunakan logat Simalungun.

Tari Tor-Tor dan Serampang Dua Belas adalah kesenian suku Batak. Adapun alat musik tradisionalnya berupa gong dan saga-saga. Kain ulos merupakan hasil kerajinan tenun suku Batak. Kain ini sering digunakan dalam berbagai upacara adat, seperti upacara perkawinan, kematian, maupun menyambut tamu.

1. Suku Batak merupakan suku bangsa dari daerah...
a. Sumatera Utara ☒ b. Sumatera Barat c. Sumatera Selatan d. Lampung
2. Jenis tarian dari Batak adalah tari...
a. Serimpi dan Tor-Tor c. Tor-Tor dan Gambyong
☒ b. Serampang Dua Belas dan Tor-Tor d. Tor-Tor dan Jaipong
3. Pakaian adat suku Batak sering digunakan dalam kegiatan berikut **kecuali**...
a. Upacara perkawinan ☒ b. Upacara Kelahiran
c. Upacara kematian d. Upacara penyambutan tamu
4. Bahasa daerah yang dipakai oleh suku Badui di daerah Banten adalah bahasa...
a. Jawa b. Sunda c. Betawi ☒ d. Osing
5. Kalimat "Bhinneka Tunggal Ika" terdapat dalam Kitab Sutasoma. Kitab tersebut karangan ...
a. Empu Prapanca b. Empu Sendok c. Empu Panuluh ☒ d. Empu Tantular
6. Sekumpulan masyarakat yang memiliki adat istiadat dan tradisi yang sama disebut...
a. Bangsa ☒ b. Suku Bangsa c. Masyarakat d. Daerah
7. Perbuatan saling menghormati antar umat beragama disebut...
a. Sosialisasi b. Sinkronisasi ☒ c. Toleransi d. Globalisasi
8. "Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu", adalah bunyi UUD 1945 pasal ...
a. Pasal 30 ayat 1 b. Pasal 30 ayat 2 ☒ c. Pasal 29 ayat 1 d. Pasal 29 ayat 2
9. Suku Cirebon berasal dari daerah ...
a. Jawa Timur ☒ b. Jawa Barat c. Sumatera Utara d. Sumatera Barat
10. Letak Negara Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Benua ...
a. Asia dan Eropa ☒ b. Asia dan Australia c. Amerika dan Asia d. Afrika dan Asia

11. Kainan flonai berasal dari daerah
☒ a. Papua b. Maluku c. Jawa Timur d. Bali
12. Pakaian adat Sumatera Utara disebut
 a. Baju Pesa'an b. Baju Ulos ☒ c. Baju Pangsi d. Baju Bodo
13. Gaya yang menyebabkan bola berhenti menggelinding adalah gaya... .
 a. Pegas b. Apung ☒ c. Gesek d. Magnet
14. Ketika kamu main layang-layang, layang-layang dapat terbang karena ada gaya
 a. Apung b. Gravitasi c. Gesek ☒ d. Dorong angin
15. Setiap benda netral mempunyai dua muatan, yaitu muatan negatif yang disebut elektron dan muatan positif yang disebut
 a. Neuron ☒ b. Proton c. Etron d. Prouton
16. Kipas angin adalah alat elektronik yang mengubah energi listrik menjadi energi
 a. Angin ☒ b. Gerak c. Panas d. Gesek
17. Alat pengukur gaya disebut
 a. Amperemeter b. Termometer c. Barometer ☒ d. Dinamometer
18. Lagu yang berjudul "Syukur" dinyanyikan dengan tempo largo. Largo berarti bertempo
☒ a. Pelan b. Sedang c. Cepat d. Sangat cepat
19. Alat musik kolintang berasal dari daerah
 a. Sulawesi selatan ☒ b. Sulawesi utara c. Sumatera utara d. Sumatera barat
20. Karya seni yang dibuat dengan menempelkan suatu bentuk dari bahan tertentu. Karya ini banyak diterapkan pada kerajinan kain. Karya ini disebut karya
 a. Mozaik b. Kolase c. Seni rupa ☒ d. Aplikasi

II. Isilah titik – titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

21. Ornamen memiliki arti Poster
22. Budaya nasional bersumber dari budaya Daerah
23. Baju pangsi merupakan pakaian adat dari daerah Sumatera Utara / Jawa Barat
24. Alat atau kendaraan untuk pengangkutan disebut alat angkutan / Transportasi
25. Tari Legong dan Janger berasal dari daerah Jawa Tengah / Bali

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar!

26. Sebutkan 3 Tari Tradisional yang ada di provinsi Jawa Timur!

Tari Remo

Tari Jaranan

Tari Reog

27. Sebutkan 3 lagu Nasional atau lagu Daerah yang menggunakan tempo largo!

Syukur

Indonesia raya

Bubuy bulan

Bacaan untuk soal No.28

Cara Tepat Turunkan Panas Anak

Hampir semua orang tua resah saat mendapati anak kesayangannya mengalami demam tinggi. Kalau sudah begini, yang bisa dilakukan orang tua hanya berusaha untuk menurunkan suhu tubuh anak. Saat tubuh anak mulai hangat, suruh anak beristirahat atau berbaring di tempat tidur. Jangan menyelimutinya dengan selimut tebal, karena akan membuat udara tubuh yang panas tidak bisa menguap sehingga suhu akan bertambah naik. Apabila perlu, baringkan anak di dalam ruangan ber-AC.

28. Apa gagasan pokok paragraf dari bacaan di atas?

Tidak boleh menyelimuti dg selimut tebal karena akan membuat suhu badan semakin tinggi.

29. Apa sajakah alat elektronik yang mengubah energi listrik menjadi energi panas/kalor? Sebutkan 3 saja!

Magic com
setrika

kompas listrik

30. Indonesia adalah Negara yang mempunyai keragaman budaya dan agama. Oleh karena itu perlu menjaga sikap toleransi. Sebutkan 3 contoh sikap toleransi untuk menjaga persatuan dan kesatuan kepada sesama masyarakat Indonesia!

Rukun

Tidak membedakan teman

Menghormati agama antar teman

Hasil Uji N-Gain

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Responden	Kelompok	Post-test	Pre-test	Selisih		Gain
				Post-Pre	Maks-Pre	
X1	1	64	62	2	38	0,1
X2	1	90	72	18	28	0,6
X3	1	76	75	1	25	0
X4	1	76	62	14	38	0,4
X5	1	74	60	14	40	0,4
X6	1	70	58	12	42	0,3
X7	1	72	56	16	44	0,4
X8	1	80	76	4	24	0,2
X9	1	70	52	18	48	0,4
X10	1	80	82	-2	18	-0,1
X11	1	70	56	14	44	0,3
X12	1	72	44	28	56	0,5
X13	1	72	60	12	40	0,3
X14	1	76	60	16	40	0,4
X15	1	76	70	6	30	0,2
X1	2	68	50	18	50	0,4
X2	2	70	52	18	48	0,4
X3	2	62	60	2	40	0,1
X4	2	65	66	-1	34	-0
X5	2	68	52	16	48	0,3
X6	2	70	78	-8	22	-0,4
X7	2	64	60	4	40	0,1
X8	2	66	66	0	34	0
X9	2	70	74	-4	26	-0,2
X10	2	66	66	0	34	0
X11	2	70	62	8	38	0,2
X12	2	82	75	7	25	0,3
X13	2	50	52	-2	48	-0
X14	2	66	60	6	40	0,2
X15	2	74	74	0	26	0

Dengan : 1 sebagai Kelompok Eksperimen

2 sebagai Kelompok Kontrol

LAMPIRAN C

1. Lembar hasil observasi motivasi sebelum pembelajaran pada kelas kontrol
2. Lembar hasil observasi motivasi setelah pembelajaran pada kelas kontrol
3. Lembar hasil observasi motivasi sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen
4. Lembar hasil observasi motivasi setelah pembelajaran pada kelas eksperimen
5. Lembar hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas kontrol
6. Lembar hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas kontrol
7. Lembar hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen
8. Lembar hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas eksperimen
9. Hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas kontrol
10. Hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas kontrol
11. Hasil angket motivasi siswa sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen
12. Hasil angket motivasi siswa setelah pembelajaran pada kelas eksperimen

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBELUM PEMBELAJARAN TEMATIK

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan observasi motivasi siswa pada pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi lembar observasi di bawah ini.

Tujuan dari pengisian lembar observasi motivasi siswa adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui lembar observasi motivasi ini akan digunakan pertimbangan penggunaan media maupun metode dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai observator motivasi siswa dalam pembelajaran.

B. IDENTITAS OBSERVATOR

Nama : Maria Ulfa, S.pd.1
 NIP : 197302102007102002
 Instansi : MIN Tegalsari
 Pendidikan : S1 - PAI
 Alamat : Jl. Masjid Tumpuk 51/05 Tangleil Wlingi

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi lembar observasi motivasi ini, mohon terlebih dahulu membaca pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

D. KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Indikator	No soal	Jml Soal
1	Kuatnya kemauan untuk berbuat	1-4	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5-7	3
3	Minat terhadap pelajaran	8-10	3
4	Belajar mandiri	11-13	3
5	Cepat bosan terhadap tugas rutin	14	1
6	Ketepatan waktu	15	1

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

F. PERNYATAAN OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Item Observasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kuatnya kemampuan untuk Berbuat						
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran				✓	
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami				✓	
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan			✓		
Ulet dalam menghadapi kesulitan						
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	

6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit				✓	
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
Minat terhadap pelajaran						
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat merangsang rasa ingin tahu siswa				✓	
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
Belajar mandiri						
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok				✓	
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi				✓	
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing				✓	
Cepat bosan terhadap tugas rutin						
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah			✓		
Ketepatan waktu						
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu			✓		

Blitar, 27/2 2017.....



MARIA ULFA S.Pd.1

Nip. 197302102007102002

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SETELAH PEMBELAJARAN TEMATIK

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan observasi motivasi siswa pada pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi lembar observasi di bawah ini.

Tujuan dari pengisian lembar observasi motivasi siswa adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui lembar observasi motivasi ini akan digunakan pertimbangan penggunaan media maupun metode dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai observator motivasi siswa dalam pembelajaran.

B. IDENTITAS OBSERVATOR

Nama : Maria Ulfa, S.pd.1
 NIP : 197302102007102002
 Instansi : MIN Tegalasri
 Pendidikan : S.I - PAI
 Alamat : Jl Masjid Tumpuk 01/05 Tangkil Wlingi.

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi lembar observasi motivasi ini, mohon terlebih dahulu membaca pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

D. KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Indikator	No soal	Jml Soal
1	Kuatnya kemauan untuk berbuat	1-4	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5-7	3
3	Minat terhadap pelajaran	8-10	3
4	Belajar mandiri	11-13	3
5	Cepat bosan terhadap tugas rutin	14	1
6	Ketepatan waktu	15	1

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN

Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

F. PERNYATAAN OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Item Observasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kuatnya kemampuan untuk Berbuat						
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran				✓	
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami				✓	
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan				✓	
Ulet dalam menghadapi kesulitan						
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	

6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit				✓	
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
Minat terhadap pelajaran						
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat merangsang rasa ingin tahu siswa				✓	
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
Belajar mandiri						
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok				✓	
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi				✓	
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing				✓	
Cepat bosan terhadap tugas rutin						
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah			✓		
Ketepatan waktu						
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu				✓	

Blitar, ...4/3...2017.....

MARIA ULFA, S.Pd.

Nip. 197302102007102002

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBELUM PEMBELAJARAN DENGAN MONOPOLI TEMATIK

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan observasi motivasi siswa pada pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi lembar observasi di bawah ini.

Tujuan dari pengisian lembar observasi motivasi siswa adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui lembar observasi motivasi ini akan digunakan pertimbangan penggunaan media maupun metode dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai observator motivasi siswa dalam pembelajaran.

B. IDENTITAS OBSERVATOR

Nama : MUDRIKUN NI'MAH
NIP : 19800310 200604 2022
Instansi : MIN PEGALASRI
Pendidikan : S-1 PAI
Alamat : JL. MASTRIP NO. 39 PEGALASRI

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi lembar observasi motivasi ini, mohon terlebih dahulu membaca pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

D. KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Indikator	No soal	Jml Soal
1	Kuatnya kemauan untuk berbuat	1-4	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5-7	3
3	Minat terhadap pelajaran	8-10	3
4	Belajar mandiri	11-13	3
5	Cepat bosan terhadap tugas rutin	14	1
6	Ketepatan waktu	15	1

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN

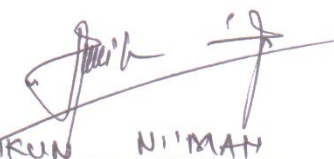
Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

F. PERNYATAAN OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Item Observasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kuatnya kemauan untuk Berbuat						
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran				✓	
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami			✓		
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan				✓	
Ulet dalam menghadapi kesulitan						
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	

6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit			✓		
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
Minat terhadap pelajaran						
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat merangsang rasa ingin tahu siswa				✓	
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
Belajar mandiri						
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok				✓	
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi				✓	
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing				✓	
Cepat bosan terhadap tugas rutin						
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah			✓		
Ketepatan waktu						
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu			✓		

Blitar, ..27/2...2017.....


 WUDRIKUN NI'MAH
 Nip. ...19800310 200604 2022

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Kelas IV SD/MI pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, maka peneliti bermaksud mengadakan observasi motivasi siswa pada pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Ibu untuk mengisi lembar observasi di bawah ini.

Tujuan dari pengisian lembar observasi motivasi siswa adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari pengukuran melalui lembar observasi motivasi ini akan digunakan pertimbangan penggunaan media maupun metode dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai observator motivasi siswa dalam pembelajaran.

B. IDENTITAS OBSERVATOR

Nama : MUDRIKUN NI'MAH
 NIP : 19800310 200604 2022
 Instansi : MIN TEGALASRI
 Pendidikan : S-1 PAI
 Alamat : JL. MASTRIP NO. 39 TEGALASRI

C. PETUNJUK PENILAIAN:

1. Sebelum mengisi lembar observasi motivasi ini, mohon terlebih dahulu membaca pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

D. KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Indikator	No soal	Jml Soal
1	Kuatnya kemauan untuk berbuat	1-4	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5-7	3
3	Minat terhadap pelajaran	8-10	3
4	Belajar mandiri	11-13	3
5	Cepat bosan terhadap tugas rutin	14	1
6	Ketepatan waktu	15	1

E. KRITERIA SKALA PENILAIAN

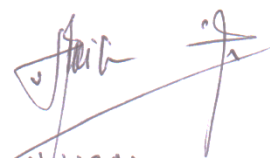
Skala Penilaian/ Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

F. PERNYATAAN OBSERVASI MOTIVASI SISWA

No	Item Observasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kuatnya kemauan untuk Berbuat						
1	Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran					✓
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami				✓	
4	Siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan					✓
Ulet dalam menghadapi kesulitan						
5	Siswa berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh					✓

6	Siswa selalu berusaha menjawab soal yang sulit				✓	
7	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik					✓
Minat terhadap pelajaran						
8	Siswa lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media monopoli tematik					✓
9	Pembelajaran menggunakan media monopoli tematik merangsang rasa ingin tahu siswa					✓
10	Siswa senang mengikuti pelajaran dengan media monopoli tematik					✓
Belajar mandiri						
11	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok					✓
12	Siswa senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi				✓	
13	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompoknya masing-masing					✓
Cepat bosan terhadap tugas rutin						
14	Siswa cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah				✓	
Ketepatan waktu						
15	Siswa dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu				✓	

Blitar, 4/3/2017.....


 MUDRIKUN N. MAH
 Nip. 19800310 200604 2022

**ANGKET MOTIVASI SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN TEMATIK**

B-1

Nama : eka
Kelas : 4 B
No. Absen : 8 (delapan)

PETUNJUK :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

KRITERIA SKALA PENILAIAN

1 = tidak setuju

2 = kurang setuju

3 = cukup setuju

4 = setuju

5 = sangat setuju

PERNYATAAN:

No	Item Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran			✓		
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami			✓		
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan			✓		
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit			✓		
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)		✓			
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya		✓			
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)		✓			
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok			✓		
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi				✓	
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok			✓		
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah			✓		
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu			✓		

**ANGKET MOTIVASI SISWA
SETELAH PEMBELAJARAN TEMATIK**

B-2

Nama : Tasya Yulh Ningsih
Kelas : IX 01-0219
No. Absen : 18

PETUNJUK :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

KRITERIA SKALA PENILAIAN

1 = tidak setuju

2 = kurang setuju

3 = cukup setuju

4 = setuju

5 = sangat setuju

PERNYATAAN:

No	Item Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran				✓	
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami				✓	
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan			✓		
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit				✓	
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik					✓
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya				✓	
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)					✓
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok					✓
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi					✓
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok				✓	
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah				✓	
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu				✓	

**ANGKET MOTIVASI SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK**

A-1

Nama : Sof
Kelas : VA
No. Absen : 25

PETUNJUK :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

KRITERIA SKALA PENILAIAN

1 = tidak setuju
2 = kurang setuju
3 = cukup setuju

4 = setuju
5 = sangat setuju

PERNYATAAN:

No	Item Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran				✓	
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami			✓		
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan				✓	
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit			✓		
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya					✓
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)				✓	
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok					✓
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi					✓
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok				✓	
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah			✓		
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu					✓

**ANGKET MOTIVASI SISWA
SETELAH PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK**

A-2

Nama : Mozart
Kelas : 4A
No. Absen :

PETUNJUK :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

KRITERIA SKALA PENILAIAN

- 1 = tidak setuju
2 = kurang setuju
3 = cukup setuju

- 4 = setuju
5 = sangat setuju

PERNYATAAN:

No	Item Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran					✓
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami					✓
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan					✓
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				✓	
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit					✓
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik					✓
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran media monopoli tematik				✓	
9	Pembelajaran menggunakan media monopoli tematik dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya					✓
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media monopoli tematik					✓
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok				✓	
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi					✓
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok					✓
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah				✓	
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu					✓

**HASIL ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM PEMBELAJARAN
PADA KELAS KONTROL**

Kode: B1

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	64
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	3	5	4	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	59
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	3	3	3	5	3	4	3	3	4	1	3	4	4	4	3	50
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	61
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	5	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	55
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	56
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	54

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	52
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	52
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	63
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	60
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	54
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	51
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
Skor Total		54	60	58	61	58	60	45	56	58	56	55	59	57	53	59	849
Skor Maksimal		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	1125

**HASIL ANGKET MOTIVASI SISWA SETELAH PEMBELAJARAN
PADA KELAS KONTROL**

Kode: B2

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	65
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	63
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	60
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	3	3	3	5	3	4	3	3	4	1	3	4	4	4	3	50
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	60
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	5	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	55
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	4	4	3	3	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	57
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	55

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	4	4	4	5	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	55
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	3	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	5	57
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	63
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	2	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	59
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	54
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	50
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
Skor Total		55	60	54	65	58	60	48	56	59	57	56	59	57	54	63	861
Skor Maksimal		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	1125

**HASIL ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM PEMBELAJARAN
PADA KELAS EKSPERIMEN**

Kode: A1

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	54
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	59
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	4	4	3	5	3	4	3	4	5	4	5	5	3	4	4	60
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	58
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	5	61
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	52
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	5	4	5	3	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	5	65
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	56

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik) dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	3	4	3	3	3	4	3	4	5	3	4	5	3	4	4	55
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran buku tematik, dll (bukan media monopoli tematik)	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	56
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	3	3	5	5	5	1	5	4	3	4	3	3	3	4	4	55
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	64
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	59
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	4	3	4	1	4	1	4	3	4	4	4	1	4	5	2	48
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	58
Skor Total		58	55	61	57	58	52	57	56	57	55	60	56	59	60	59	860
Skor Maksimal		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	1125

**HASIL ANGKET MOTIVASI SISWA SETELAH PEMBELAJARAN
PADA KELAS EKSPERIMEN**

Kode: A2

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
1	Saya antusias untuk mengikuti pelajaran	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
2	Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	64
3	saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	63
4	Saya menunjukkan kepeduliannya terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	62
5	Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	66
6	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	64
7	Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	67
8	Saya lebih mudah mengingat materi tematik tema 7 jika pelajarannya menggunakan media pembelajaran monopoli tematik	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	71

No	Pernyataan	Skor															
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
9	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli tematik dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	71
10	Saya senang mengikuti pelajaran tematik tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tematik	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
11	Saya senang belajar tematik tema 7 karena pada pembelajarannya dibentuk kelompok-kelompok	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	66
12	Saya senang belajar tematik tema 7 karena guru menggunakan metode yang bervariasi	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	69
13	Saya percaya diri dalam mengerjakan tugas pada kelompok	5	4	4	5	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	4	65
14	Saya cepat bosan apabila pembelajaran tematik tema 7 hanya menggunakan metode ceramah	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	60
15	Saya dapat mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	65
Skor Total		68	68	64	64	65	62	69	69	62	71	69	71	64	67	66	999
Skor Maksimal		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	1125



LAMPIRAN D

1. Foto Kegiatan
2. Daftar Riwayat Hidup

DOKUMENTASI

Pelaksanaan *pre-test*



Pelaksanaan *Post-test*



Pembelajaran tematik dengan media monopoli tematik



d. Karya Tulis Ilmiah

1. Penerapan Metode *Modified Snake and Ladder* Dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas 1 SDN Suru 03 Kec. Doko Kab. Blitar
2. Penerapan Metode Kooperatif Model Team Games Tournament dengan “*Fractions Dice Games*” untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Siswa Kelas IV Musa MI Perwanida Blitar
3. The Development of Mathematics Snake and Ladder Media in the Topic of Addition and Subtraction for First Grade Students at MI Perwanida Blitar

e. Pengalaman

1. Pemakalah Pararel dalam “*Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*” di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2013
2. Pemateri Seminar Pendidikan Matematika dalam FGE (*Festifal generasi Emas*) di Yayasan Pendidikan Al-Hidayah Wajak Malang tahun 2013
3. Juara III Lomba Media Pembelajaran di Jurusan PGMI UIN Maliki Malang tahun 2014
4. Guru kelas IV MI Islamiyah Malang tahun 2014-2016
5. Peraih Nominasi sebagai *Eco-Academic* dalam Temu Alumni PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2017