

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI NASYRUL ULUM BOCEK
KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:
MILA ERDIANA
NIM. 14140015



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juli, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI NASYRUL ULUM BOCEK
KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:
Mila Erdiana
NIM. 14140015



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juli, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KERAGAMAN
DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
SISWA KELAS IV MI NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Oleh:
Mila Erdiana
NIM. 14140015

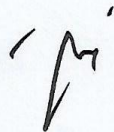
Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI NASYRUL ULUM BOCEK
KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Mila Erdiana (14140015)

Telah dipertahankan di depan penguji pada Juni 2018 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Drs. Arif Djunaidi, M. Pd
NIP. 19630921 199503 1 001

Sekretaris Sidang

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Pembimbing

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Penguji Utama

Dr. Abdussakir, M.Pd
NIP. 19751006 200312 1 001

Tanda Tangan



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19690817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji Syukur Alhamdulillah, ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karuniaNya. Shalawat serta dalam yang selalu penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini penulis persembahkan sebagai ucapan terimakasih atas dukungan dan bantuan dari semua pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi ini dan penulis persembahkan kepada:

Ayah Abdul Muin dan ibu Sunnatus Sa'diyah, terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga, selalu memberikan bantuan material maupun finansial untuk penulis.

Kedua adik penulis Mirna Ardia Rohmah dan Aرسال Abdillah, yang selalu mengisi hari-hari dengan canda tawa dan kasih sayangnya sehingga mendorong penulis lebih semangat dalam mengerjakan karya ini.

Abdul Rouf Afwa, yang memberikan motivasi kedua setelah keluarga penulis.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا
 اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ
 عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا
 مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا
 فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٨٦﴾

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maafilah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir".(QS.Al-Baqarah 2: 286)

Malang, 30 Mei 2018

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mila Erdiana

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mila Erdiana
NIM : 14140015
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mila Erdiana

NIM : 14140015

Jurusan : Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 30 Mei 2018

Hormat Saya,



Mila Erdiana
NIM. 14140015

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu meskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan syafaat-Nya kelak. Amiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, M.A, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Nurul Yaqien, M.Pd, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga semester akhir.

6. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E, selaku validator isi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Yuniar Setyo Marandy, S.Sn dan Maryam Faizah M.Pd, selaku validator desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
8. Dr. Abdul Basith, M.Si, selaku validator pembelajaran dalam penelitian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
9. Muhammad Wildan, S.Pd.I, selaku praktisi/guru dalam penelitian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
10. Kepala MI Nasyrul Ulum Bocek, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti melaksanakan penelitian.
11. Bapak dan Ibu yang telah memberikan motivasi, do'a dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
12. Terakhir kalinya pada semua pihak yang selalu memotivasi saya untuk selalu giat dalam belajar dan optimis mengejar cita-cita

Semoga skripsi ini bermanfaat.

Malang, 30 Mei 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis 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	=	<u>H</u>	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 Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Û

إي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 2.1. Suku Bangsa di Indonesia	44
Tabel 2.2. Tarian Adat di Indonesia	47
Tabel 2.3. Pakaian Adat di Indonesia	48
Tabel 2.4. Rumah Adat di Indonesia	49
Tabel 2.5. Nama Agama, Tempat Ibadah, Hari Besar, dan Kitab Suci	51
Tabel 3.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata.....	74
Tabel 3.2. Desain <i>Eksperiment-Control Group</i>	76
Tabel 4.1. Kompetensi Inti Kelas IV	83
Tabel 4.2. Kompetensi Dasar dan Indikator Ilmu Pengetahuan Sosial pada Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”	84
Tabel 4.3. Kriteria Penskoran Angket Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran	90
Tabel 4.4. Kriteria Penskoran Angket Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran	91
Tabel 4.5. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	92
Tabel 4.6. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	95
Tabel 4.7. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Desain	96
Tabel 4.8. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Media	99
Tabel 4.9. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media	104
Tabel 4.10. Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran.....	105
Tabel 4.11. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	109
Tabel 4.12. Data Kuantitatif oleh Praktisi	110
Tabel 4.13. Data Kualitatif Hasil Penilaian Praktisi	114
Tabel 4.14. Revisi Produk oleh Ahli Materi/Isi	115
Tabel 4.15. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media	116
Tabel 4.16. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran	117

Tabel 4.17. Data Hasil Pengisian Angket Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)	118
Tabel 4.18. Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	121
Tabel 4.19. Data Hasil Pengisian Angket Uji Lapangan	122
Tabel 4.20. Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol Uji Homogenitas	125
Tabel 4.21. Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	127
Tabel 4.22. Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	128
Tabel 4.23. Hasil Uji-t <i>Post-Test</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	130
Tabel 4.24. Ringkasan Hasil Olah Data Uji <i>Independent Sample T Test</i>	131



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	25
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	60
Gambar 3.1. Tahap-tahap Penelitian Borg and Gall	62
Gambar 3.2. Tahapan Borg and Gall yang Diadopsi Peneliti	65
Gambar 4.1. Papan Monopoli	85
Gambar 4.2. Kartu Ingin Tahu	86
Gambar 4.3. Kartu Surprise	86
Gambar 4.4. Kartu Misteri	86
Gambar 4.5. Petak	87
Gambar 4.6. Pion Berjalan	87
Gambar 4.7. Pion Rumah Adat	88
Gambar 4.8. Pion Tarian Adat	88
Gambar 4.9. Pion Pakaian Adat	88
Gambar 4.10. Dadu	89
Gambar 4.11. Uang	89
Gambar 4.12. Peraturan Permainan	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian	148
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian	149
Lampiran III	: Surat Pengantar Validasi	150
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Materi	151
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Desain	157
Lampiran VI	: Angket Penilaian Ahli Media	163
Lampiran VII	: Angket Praktisi/Guru	167
Lampiran VIII	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran	173
Lampiran IX	: Angket Hasil Respon Siswa	180
Lampiran X	: Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	183
Lampiran XI	: Tabel Distribusi-T	187
Lampiran XII	: Hasil Uji-T <i>SPSS</i>	188
Lampiran XIII	: Hasil Uji Homogenitas	189
Lampiran XIV	: Bukti Konsultasi	190
Lampiran XV	: Dokumentasi Penelitian	191
Lampiran XVI	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa	194

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan	8
F. Ruang Lingkup	10
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
H. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
I. Orisinalitas Penelitian	12
J. Definisi Operasional	16
K. Sistematika Pembahasan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20

A. Penelitian Pengembangan	20
B. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media dan Pembelajaran	21
2. Landasan Teoritis Penggunaan Media	24
3. Jenis-Jenis Media pembelajaran	26
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran	27
5. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	28
6. Fungsi Media pembelajaran	32
7. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	34
C. Hakikat Permainan Monopoli	35
1. Sejarah Monopoli	35
2. Sejarah Permainan Monopoli	36
3. Manfaat Monopoli Pembelajaran	37
4. Kelebihan dan Kelemahan Monopoli Pembelajaran	37
D. Hakikat Perkembangan Peserta Didik	38
1. Pengertian Perkembangan Peserta Didik	38
2. Tahapan Teori Perkembangan Kognitif Menurut Piaget	39
E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	41
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	41
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	43
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.....	43
F. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia	44
1. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia	44
2. Sikap Menghormati Keragaman Suku Bangsa	45
3. Keragaman Budaya di Indonesia	46
4. Sikap Menghargai Budaya di Indonesia	50
5. Mengetahui Agama di Indonesia	51
G. Hasil Belajar	52
1. Pengertian Hasil Belajar	52
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	53
H. Teori Belajar Dienes.....	55
1. Konsep Teori Dienes	55
2. Tahap-tahap Belajar Dienes	57

I. Kerangka Berpikir	60
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Jenis Penelitian	61
B. Model Pengembangan	61
C. Prosedur Pengembangan	65
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	66
2. Perencanaan	66
3. Pengembangan Format Produk Awal	66
4. Uji Coba Awal	67
5. Revisi Produk	67
6. Uji Coba Lapangan	67
7. Revisi Produk	68
8. Uji Lapangan	68
D. Uji Produk	68
1. Uji Ahli	68
a. Desain Uji Ahli	68
b. Subjek Uji Ahli	68
c. Data Uji Ahli	70
d. Instrumen Pengumpulan Data	71
e. Teknik Analisis Data	73
2. Uji Coba	75
a. Desain Uji Coba	75
b. Subjek Uji Coba	77
c. Data Uji Coba	77
d. Instrumen Pengumpulan Data	78
e. Teknik Analisis Data	78
E. Prosedur Penelitian	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	82
A. Proses Pengembangan	82
1. Penelitian dan Pengembangan Informasi Awal	82
2. Perencanaan Media Pembelajaran	83
3. Pengembangan Format Produk Awal	84

4. Uji Coba Awal	90
5. Revisi Produk	113
6. Uji Coba Lapangan	117
7. Revisi Produk	120
8. Uji Lapangan	121
B. Tingkat Kemenarikan	122
C. Tingkat Efektivitas.....	125
1. Hasil Homogenitas	125
2. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	127
3. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	128
4. Hasil Uji-T	129
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	132
A. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli	132
1. Analisis Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	132
2. Analisis Perencanaan Media Pembelajaran	133
3. Analisis Pengembangan Format Produk Awal	134
4. Analisis Uji Coba Awal	135
5. Analisis Revisi Produk.....	137
6. Analisis Uji Coba Lapangan	138
7. Analisis Revisi Produk.....	138
8. Analisis Uji Lapangan	139
B. Analisis Tingkat Kemenarikan	139
C. Analisis Tingkat Efektivitas	140
1. Analisis Uji Homogenitas	140
2. Analisis Uji-T	140
BAB VI PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	143
DAFTAR RUJUKAN	145
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Erdiana, Mila. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Muhammad Walid, MA

Pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia merupakan salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MI/SD, tidak terdapatnya media pembelajaran yang menarik salah satu alasan yang melatar belakangi penelitian pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran monopoli ini dapat membantu siswa memaahami materi keragaman di Indonesia dengan menarik.

Tujuan penetian pengembangan ini adalah menghasilkan produk pengembangan monopoli keragaman di Indonesia, mengetahui proses pengembangan media monopoli keragaman di Indonesia, mengetahui tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan dan mengetahui tingkat efektivitas media dalam pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reaseach and Development* (R&D) dengan Model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Proses pengembangan produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap diantaranya pembuatan produk, validasi produk, revisi, dan uji coba lapangan (2) hasil tingkat kemenarikan pada uji coba lapangan diperoleh 95%, dan uji lapangan diperoleh 97,8%, diperkuat hasil validasi para ahli diperoleh rerata 87,75% (3) Tingkat efektivitas dari media yang dikembangkan terlihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol yaitu $79 > 57,6$, maka dapat dikatakan hasil belajar memiliki perbedaan. Hasil uji-t pada perhitungan SPSS versi 16.0 dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,255 > 2,00404$ yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi tingkat kemenarikan dan keefektivan yang tinggi digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : *Pengembangan media Monopololi, Keragaman di Indonesia.*

ABSTRACT

Erdiana, Mila. 2018. Developing the Monopoly Learning Media of Indonesia's Diversity to Improve Learning Outcomes in Fourth Grade Students of Islamic Elementary School of Nasyrul Ulum Bocek Karangploso of Malang. Thesis, Department of Islamic Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim of Malang. Supervisor, Dr. Muhammad Walid, MA

Developing the monopoly learning media about the diversity in Indonesia is one of the learning media to help students in understanding the material and can improve student learning outcomes in fourth grade of Public or Islamic Elementary School, the absence of learning media that attract one of the reasons of this research, it is expected the monopoly learning media can help students in understanding the materials of diversity in Indonesia in more interested.

The purposes of the research are to produce the monopoly product development of diversity in Indonesia, to know the process of monopoly media development of diversity in Indonesia, to know the level of attractiveness of the developed product and to know the level of media effectiveness in learning.

The research method used Research and Development (R & D) with Borg and Gall development model. Data collection techniques used interviews, questionnaires, and test results learning. The data were analyzed using content analysis, descriptive analysis, and t-test analysis.

The results of the research indicated that, (1) Product development process in this research and development is through several stages such as product creation, product validation, revision, and field trials (2) the results of attractiveness level in field trials were 95%, and field test obtained 97.8%, strengthened by the results of the validation of the experts with average 87,75% (3) The effectiveness level of the developed media was seen from the difference between learning results between the experimental class and control class. This was seen from the average post-test value of the experimental class and control class that was $79 > 57.6$, then it can be said the learning outcomes had differences. Result of t-test on SPSS version of 16.0 with significance level of 0,05 was obtained $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ that was $6,255 > 2,00404$ meant that H_0 was rejected and H_1 was accepted. This showed that the developed product has met the level of attractiveness and high effectiveness in learning.

Keywords: Developing the monopoly learning media, the diversity in Indonesia

ملخص البحث

ارديانا ميلا. 2018. تطوير وسيلة التعليمية الاحتكارية عن التنوع اندونيسيا لتحسين نتائج التعلم في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية نشر العلوم بوجيك كرانج فلوسو مالانج. البحث الجامعي، قسم تربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. الاشراف، الدكتور محمد وليد، الماجستير

تطوير وسيلة التعليمية الاحتكارية عن التنوع اندونيسيا هو واحد من و وسائل التعليمية لمساعدة الطلاب في فهم الموضوع، ويمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية او الاسلامية، وماكان وسيلة التعليمية المهمة التي جعلت الخلفية البحث، وسيلة التعليمية الاحتكارية يتوقع أن يساعد الطلاب في فهم الموضوع عن التنوع إندونيسيا اهتماما.

الاهداف البحث هي لإنتاج المنتج التطوير الاحتكاري عن التنوع في إندونيسيا ، لمعرفة عملية تطوير وسيلة التعليمية الاحتكارية عن التنوع اندونيسيا ، لمعرفة مستوى جاذبية المنتج المتقدم ومعرفة مستوى فعالية للوسيلة في التعلم.

الطريقة البحث في هذا البحث هي البحث والتطوير (R&D) مع نموذج بورج وغال.ال تقنيات في جمع البيانات هي باستخدام المقابلات والاستبيانات ، واختبار نتائج التعلم. حللت البيانات باستخدام تحليل المحتوى التعلم والتحليل الوصفي وتحليل اختبارات

ودلت النتائج البحث أن (1) عملية تطوير المنتجة عن البحث والتطوير هي من خلال عدة مراحل، مثل تصنيع المنتجة، تحقيق صحة المنتج والمراجعة والتجارب الميدانية (2) نتائج معدل جاذبية في التجارب الميدانية حصلت على 95٪، و الاختبار الميداني حصل على 97.8٪، وعززت النتائج الخبراء التحقق فحصلت 87,75٪ (3) مستوى فعالية الوسيلة وضعت مرئية من الاختلافات في نتائج التعلم بين الطبقة التجريبية والطبقة التحكمية. ونظر ذلك من متوسط درجة الاختبار البعدى للفئة التجريبية والطبقة التحكمية بنسبة $79 < 57.6$ ، يمكن أن يقول نتائج التعلم لها اختلافات. نتائج اختبارات في حساب SPSS النسخة 16.0 مع مستوى الدلالة 0.05 حصلت حسابات جدول أي 6، $255 < 2.00404$ يعني H_0 رفضت وقبلت H_1 . هذا دل على أن المنتج المتقدم اجتمع بمستوى الجاذبية والفعالية العالية التي استخدمت في التعلم.

الكلمات الرئيسية: تطوير وسيلة التعلمية الاحتكارية، والتنوع إندونيسيا



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah lahan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dalam merubah perilakunya menjadi lebih baik, diikat oleh lembaga yang tersistem sehingga mampu mengasah kemampuan yang dimiliki seseorang. Pendidikan sendiri dilakukan secara sadar dan berfungsi untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam bermasyarakat.

Sesuai dengan GBHN (Garis Besar Haluan Negara) yang telah ditetapkan oleh MPR Nomor IV/MPR/1978, diantara berisi sebagai berikut: “ Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan rumah tangga (*family*), sekolah (*school*), dan masyarakat (*society*). Karena itu, pendidikan bertanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah”.¹ Dengan adanya ketentuan tersebut maka selayaknya pendidikan itu dilaksanakan seumur hidup, ketiga lingkungan yang dijelaskan pada GBHN tersebut sering dikenal dengan Tri Pusat Pendidikan.

Dasar tersebut yang digunakan dalam pendidikan sepanjang hayat atau Tri Pusat Pendidikan dimana lingkungan yang ditetapkan ada 3, yaitu *family, school, and society*. Dengan pelaksanaan pendidikan di ketiga ranah tersebut menjadikan sebuah kestabilan pendidikan yang ditempuh oleh seseorang.

¹ Ketetapan MPR NOMOR : IV/MPR/1978, www.tatanusa.co.id/tap_lt_mpr/78TAPMPR-IV.pdf, diakses 20 September 2017 jam 6:49

Lingkungan dalam pendidikan sangat luas dilihat dari ketiga ranah tersebut. Fokus dari penelitian ini adalah lingkungan sekolah, dimana sekolah menjadi lingkungan seseorang dalam mengembangkan dan menimbah ilmu pengetahuan. Perlu diketahui bahwa lingkungan sekolah harus dibentuk menarik, sehingga hasilnya akan menjadikan generasi dengan dedikasi yang tinggi.

Generasi yang memiliki dedikasi yang tinggi harus ditunjang dengan kualitas pendidikannya, untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan sebuah pedoman dalam pendidikan yang disebut kurikulum. Kurikulum sendiri memiliki makna rencana awal yang dibuat untuk membimbing anak belajar di sekolah, disajikan dalam bentuk dokumen yang mudah ditemukan, disusun berdasarkan pada tingkat-tingkat generalisasi dan perkembangan peserta didik, yang dapat diaktualisasikan di dalam pembelajaran, dapat diamati oleh pihak yang tidak berkepentingan sekalipun, dan membawa misi perubahan tingkah laku.²

Makna kurikulum yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan rencana yang membentuk peserta didik dan memiliki misi perubahan. Berbicara mengenai kurikulum, maka banyak perkembangannya dari generasi ke generasi, dari pola kepemimpinan satu dengan yang lain terus berkembang. Salah satunya kurikulum yang diterapkan sekarang adalah kurikulum 2013. Dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, diperlukan pendidikan karakter dan bukan hanya tanggung jawab

² Agung. S Leo, *Sejarah Kurikulum*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), Hlm 6.

sekolah semata, tetapi merupakan tanggung jawab semua pihak: orang tua, pemerintah dan masyarakat.³ Menunjang tercapainya implementasi kurikulum 2013, maka diperlukan terobosan-terobosan inovatif yang mampu meningkatkan hasil yang baik.

Salah satu cara menginovasi kurikulum 2013 adalah dengan mendesain pembelajaran yang berkualitas, maka perlu dipahami makna pembelajaran itu sendiri. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menjelaskan makna pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴ Seperti diterangkan dalam undang-undang pembelajaran memiliki komponen yang saling bersinergi satu sama lain sehingga dapat disebut dengan pembelajaran.

Menurut Usaid dijelaskan bahwa komponen pembelajaran salah satunya adalah sumber belajar dan media pembelajaran.⁵ Dengan adanya kedua hal tersebut akan meningkatkan kejelasan dalam sebuah pembelajaran.

Menurut Setyosari dan Akbar prinsip memilih media pembelajaran sendiri perlu diperhatikan, kesesuaian dengan karakter pembelajar, setiap tahap perkembangan manusia memiliki ciri khas.⁶ Sesuai dengan ciri khas perkembangan manusia anak usia 7-11 tahun masuk pada tahapan pendidikan sekolah dasar (SD).

³Muhammad Nuh, *Tanya-Jawab Kurikulum 2013*, Penerbit: Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat (PIH) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Hlm 51.

⁴ Undang-Undang Nomor 20 tahun Sisdiknas pasal 1 Ayat 20.

⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) Hlm.112.

⁶ Ibid, Hlm. 118.

Diperkuat dengan pendapat Piaget yang memaparkan perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun masuk di tahap perkembangan operasional kongkrit, kepedulian tentang alam sekelilingnya melalui pancaindra. Pada tahap ini pula anak telah memiliki penalaran dan menggunakan logikanya. Dan bahan yang dipelajari harusnya hal baru tetapi tidak asing.⁷

Dilihat dari penjelasan Piaget, kepedulian siswa terhadap lingkungan pada perkembangan ini sangat tinggi. Keingintahuan akan lingkungan sekitarnya menjadikan siswa lebih tertarik, salah satu pokok materi di dalam kelas IV yaitu pada tema “Indahnya Keragaman Negriku”. Pada tema ini kompetensi yang ingin dicapai salah satunya adalah siswa dapat mengenali keragaman di Indonesia dari segi suku, agama, pakaian adat, dan lain sebagainya, hal tersebut termasuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Melihat hal tersebut peneliti berfokus pada kompetensi dasar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, perlu diketahui pembelajaran ilmu pengetahuan pada jenjang SD/MI disusun dengan pendekatan terpadu (*integrated*), yang dapat dimaknai materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu ke aspek kehidupan nyata (*factual/real*) siswa sesuai dengan karakter usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan bersikap serta berperilakunya.⁸

Berdasarkan pengamatan dan wawancara pada guru kelas IV A dengan Mohammad Wildan, S.Pd.I pada tanggal 30 September 2017, di dalam proses pembelajaran kelas IV yaitu keterbatasan guru dalam menyediakan media

⁷ Suyono dan Hariyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm. 84.

⁸ Supriyadi, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm. 194.

pembelajaran yang tidak mendukung, hal ini memunculkan ketimpangan antara pemahaman siswa dan keinginan guru. Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sebagai bentuk mengukur ketertarikan terhadap proses pembelajaran, tidak ada media pembelajaran maupun media yang dipergunakan untuk proses pembelajaran saat ini. Hal ini menjadikan siswa tidak tertarik, malas belajar sehingga banyak siswa yang gaduh di dalam kelas, dan tidak tertarik ketika mengikuti pembelajaran.⁹

Selain wawancara dengan guru peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi pada kelas IV, buku pokok yang digunakan oleh siswa tidak dapat menunjang ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Seperti yang dijelaskan dalam teori Piaget bahwa siswa usia SD/MI kelas IV harus dipaparkan benda yang konkrit atau yang menyerupainya, dengan adanya media belajar diharapkan dapat menarik siswa dalam pembelajaran dengan *goal* meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dari berbagai persoalan di atas, selayaknya bagi guru untuk membuat media pembelajaran sebagai menunjang pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas, karena penunjang pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran.

Dari paparan data tersebut, maka perlu sebuah pemecahan masalah sebagai solusi untuk pembelajaran pada kelas IV telah diketahui yang lebih baik yaitu dengan cara penyediaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

⁹ Wawancara dengan Wildan, guru kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Malang, Pada tanggal 30 September 2017, jam 09.30-10.00

Salah satu alasan pemilihan sekolah MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Malang sebagai tempat pengembangan adalah faktor lokasi sekolah yang berada di kaki gunung Arjuno menjadikan sekolah ini kurang memperhatikan pengembangan media pembelajaran sehingga memerlukan inovasi baru terhadap pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini berfokus pada media monopoli media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Dari fokus penelitian tersebut secara lebih rinci dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang ?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang ?

3. Bagaimana tingkat Keefektivan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan latarbelakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran monopoli pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.
3. Mengetahui tingkat Keefektivan media pembelajaran monopoli pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap hasil penelitian dapat memberikan kegunaan dan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Guru
 - a. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman suku bangsa dan budaya kepada siswa dengan lebih menarik.
 - b. Membantu guru menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi keragaman suku bangsa dan budaya.

c. Memberikan informasi bahwa media pembelajaran monopoli dapat menunjang pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa:

- a. Memudahkan siswa SD/MI dalam pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.
- b. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengembangkan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

4. Bagi Sekolah, meningkatkan hasil belajar materi keragaman suku bangsa dan budaya,serta meningkatkan citra sekolah di masyarakat.
5. Bagi Peneliti yang lain, sebagai masukan untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang, untuk menambah wawasan, dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Dosen pembimbing memahami kriteria media monopoli sebagai sumber belajar yang baik.
- c. Ahli materi mengetahui secara pasti dan memiliki kedalaman terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya.
- d. Belum tersedianya media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran monopoli terbatas pada tema “Indahnya Keragaman di Negriku”, terfokus pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.
- b. Objek pengamatan terbatas pada penggunaan media pembelajaran monopoli di kelas IV Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.
- c. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran monopoli pada media monopoli dilakukan oleh 4 validator yaitu validator isi materi, validator ahli desain media, validator ahli pembelajaran, dan praktisi (guru kelas IV).

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup media pembelajaran monopoli ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Media monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media yang berisi materi keragaman di Indonesia, meliputi: suku, pakaian adat, rumah adat, dan sebagainya yang merupakan bagian dari keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia.
2. Media monopoli ini memiliki fokus objek yang diteliti yaitu siswa kelas IV semester 2.
3. Media monopoli ini diterapkan atau diujicobakan pada kurikulum tematik revisi 2016 pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” materi IPS keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia pada kelas IV. Media monopoli ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran monopoli yang berisi tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di kemas secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana serta mudah dipahami.
2. Media monopoli ini dilengkapi dengan buku petunjuk berfungsi sebagai petunjuk penggunaan dan aturan permainan, papan permainan dilapisi papan triplek sehingga media tidak mudah rapuh, kartu dana umum, dan kartu

pertanyaan, uang kertas, dadu, bidak, dan kartu kepemilikan wilayah atau kompleks.

3. Deskripsi bentuk secara fisik media monopoli ini menggunakan kertas A3 dengan ukuran 50 cm x 50 cm, di desain dengan menarik. Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang bervariasi, gambar-gambar dibuat sesuai dengan materi.

H. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kondisi pendidikan saat ini, tuntutan untuk mewujudkan pendidikan yang *glory* di Indonesia membuat penelitian dan pengembangan yang penting serta perlu dilakukan. Terkait dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang terintegrasi dalam kurikulum 2013 menjadikan pentingnya integrasi itu dapat diimplementasikan dalam kehidupan di lingkungan. Karena pada dasarnya ilmu pengetahuan sosial menjadi ilmu yang mengajarkan bagaimana interaksi individu terhadap masyarakat ataupun lingkungan yang kemudian membentuk budaya.

Siswa diharapkan mampu menguasai materi ilmu pengetahuan sosial pokok materi keragaman suku bangsa dan budaya dengan menghadirkan media sederhana dengan menyenangkan. Dengan menerapkan salah satu permainan yang tidak asing oleh siswa namun dengan sedikit inovasi baru menjadikan siswa tertarik. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dan pengembangan, sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hasilnya akan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran

yang lebih baik., salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

I. Orisinalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah menelaah beberapa temuan skripsi tentang pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

1. Novita Zahiroh pada tahun 2017, dengan judul “Pengembangan buku ajar matematika dan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Nurul Huda Sukun Malang”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah deskripsi desain media pembelajaran monopoli, perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan tidak menggunakan produk media monopoli di MI Nurul Huda Sukun Malang. Sedangkan, metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan Dick and Carey. Hasil penelitian pengembangan buku ajar dan media monopoli memenuhi kriteria sangat valid dengan ahli uji coba materi 91,67%, ahli desain mencapai 85,7%, ahli pembelajaran materi mencapai 90%, hasil uji coba perorangan mencapai 95,3%, hasil ujicoba kelompok kecil 95,3% dan hasil uji coba lapangan mencapai 98,2%. Hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media dapat dilihat dengan uji eksperimen (kelas kontrol dan kelas eksperimen) yaitu $73 < 83$. Sedangkan hasil uji-t tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.711 > 2.042$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara

hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan bahan ajar dan media monopoli.

2. Ida Rufayda pada tahun 2013, dengan judul “Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi hubungan antar satuan siswa kelas 3 di MI Attaraqie Kota Malang”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah deskripsi desain media pembelajaran monopoli, kualitas permainan monopoli dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran dan efektifitas penggunaan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar.. Sedangkan, metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian pengembangan dalam menentukan kualitas produk dilakukan penilaian produk pada ahli isi dengan persentase 87,5% ahli media 82,1%, ahli pembelajaran 88,7% dan angket siswa 87,8%. Sedangkan analisis data menggunakan SPSS dihasilkan tingkat signifikansinya sebesar 0,000 dapat diartikan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perbandingan menggunakan uji eksperimen.
3. Rahmatin Muntoha pada tahun 2014, dengan judul “Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah deskripsi desain bahan ajar berbasis multimedia, tingkat kemenarikan bahan ajar dan pengaruh penggunaan bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar. Sedangkan, metode penelitian yang digunakan

adalah *research and development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian pengembangan dalam menentukan kualitas produk dilakukan penilaian produk pada ahli materi dengan persentase 84 %, ahli desain bahan ajar 80 %, ahli pembelajaran 86 % dan tingkat kemenarikan siswa mencapai 87,4 %. Hasil belajar di ukur dengan menggunakan pre-test dan post test, dengan pre-test rata-rata 80,58 dan post-test 89,73. Hasilnya dianalisis dengan uji-T dengan taraf 0,05 diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$, dengan nilai $7,44 > 1,697$. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia sehingga dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1.1
Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/ thesis/ jurnal/dll), Penerbit, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Novita Zahiroh, Pengembangan Buku Ajar Matematika dan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Nurul Huda Sukun Malang, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim	Pengembangan penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran monopoli dan tujuan penelitian sama-sama mengukur hasil belajar siswa.	Perbedaan penelitian adalah kajian yang dibahas adalah matematika dan bahan ajar.	Berdasarkan karakteristik pengembangan media pembelajaran monopoli materi IPS keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Media ini akan digunakan pada pembelajaran siswa kelas IV di MI Nasyrul Ulum

	Malang, 2017. ¹⁰			Bocek Karangploso Kabupaten Malang., yang dirancang peneliti secara menarik dengan buku petunjuk penggunaan media tersebut.
	Ida Rufayda, Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas 3 di MI Attaraqie Kota Malang, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013. ¹¹	Penelitian ini sama-sama mengembangkan media monopoli, dan mengukur hasil belajar siswa.	Penelitian ini mengkaji hubungan antar satuan. Dan objek yang diteliti berbeda lokasinya.	
3.	Rahmatin Muntoha, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar, Skripsi, FITK	Penelitian ini sama-sama membahas materi keanekaragaman budaya di Indonesia	Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, objek yang diteliti, dan tujuan penelitian.	

¹⁰ Novita Zahiroh, *Pengembangan Buku Ajar Matematika dan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Nurul Huda Sukun Malang*, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.

¹¹ Ida Rufayda, *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas 3 di MI Attaraqie Kota Malang*, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.

	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014. 12			
--	---	--	--	--

Bertolak dari kajian terdahulu yang telah dicari oleh peneliti maka dapat disimpulkan *undergrade thesis* yang diteliti oleh ketiga peneliti di atas sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan sesuai dengan analisis kebutuhan siswa di lokasi penelitian. Adanya perbedaan dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian berbeda dengan penelitian sebelumnya. Karena lokasi penelitian, bentuk media pembelajaran, dan materi yang dipergunakan berbeda.

J. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah belajar dengan menciptakan atau mengembangkan sebuah 8 produk yang efektif, baik itu produk media pembelajaran maupun alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran.¹³

2. Media Pembelajaran

¹² Muntoha, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar*, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.

¹³ Imam Teguh Santoso, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Daerah untuk Mengoptimalkan Pendidikan Karakter pada Anak di Taman Kanak-Kanak 2013*, (Semarang:SkripsiUniversitas Negeri semarang), Hlm. 7.

Media pembelajaran adalah objek pembelajaran yang dapat dimanfaatkan atau difungsikan, sedangkan bendanya disebut sumber belajar.¹⁴

3. Monopoli

Media yang tidak asing dimainkan oleh anak-anak, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam mengelolah segala sesuai yang ada di petak. Namun, pada penelitian ini terfokus pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Sehingga petak-petak berisi tentang segala yang berhubungan dengan suku bangsa dan budaya di Indonesia.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji aspek individu dengan lingkungan budaya, yang memiliki keragaman bentuk suku bangsa dan budaya namun tetap satu negara Indonesia.

5. Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Materi ini masuk pada tema “Indahnya Keragaman di Negriku” kurikulum 2013 revisi 2016. Dikonsumsi oleh kelas IV SD/MI, perlu diketahui kembali penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS dengan mengembangkan materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya menurut Supratik mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian

¹⁴ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) Hlm.112

kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.¹⁵

K. Sistematika Pembahasan

Untuk memeriksa gambaran yang lebih jelas mengenai isi penelitian ini, maka pembahasan dibagi menjadi enam bab. Uraian masing-masing bab sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini menggambarkan masalah-masalah yang akan dibahas. dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan batasan pengembangan, ruang lingkup, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Pustaka

Kajian pustaka meliputi landasan teori yang memuat pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran, monopoli pembelajaran, keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dan hasil belajar.

¹⁵ Novita Zahiroh, *Pengembangan Buku Ajar Matematika dan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Nurul Huda Sukun Malang*, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017. Hlm. 17

Bab III: Metode Penelitian

Bab yang menjelaskan metode penelitian yang akan dibahas pada jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba yang memuat : desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pengembangan

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian dan pengembangan dari segi desain media yang dikembangkan, penyajian data hasil uji coba validasi, dan penyajian data hasil belajar.

Bab V: Pembahasan Hasil Penelitian

Bab ini berisikan pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari proses pengembangan, validasi media monopoli, dan perbedaan hasil belajar.

Bab VI: Penutup

Bab ini menjelaskan penutup penelitian, yang terdiri dari sub bab kesimpulan, dan saran, pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan

Zaman sekarang ini penelitian pengembangan sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam ruang lingkup dunia pendidikan tersebut bahan kajian yang dikembangkan antara lain bidang desain model pembelajaran, model bahan ajar ataupun media pembelajaran.

Pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi hasil uji lapangan.¹⁶

Penelitian pengembangan berakhir pada produksi media. Melalui proses yang bertahap-tahap perubahan dalam kemampuan pengembangan media ini berakibat pada perubahan kawasan. Produksi dari penelitian pengembangan dapat berupa teknologi visual, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer atau multimedia.

¹⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm. 194-195

Model-model penelitian pengembangan, dapat memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Model tersebut dibagi menjadi dua, yaitu model konseptual dan model prosedural.¹⁷

Model konseptual memperlihatkan hubungan antarkonsep yang satu dengan yang lain. Dalam hal ini konsep-konsep itu tidak memperlihatkan urutan secara bertahap, konsep yang satu tidak lebih awal dari konsep yang lain. Model ini kita jumpai dalam model rancangan R2D2, contohnya pada hubungan antar komponen kurikulum, yang urutannya bersifat terbuka dan fleksibel. Sedangkan, model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model ini biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap. Model-model tersebut diantaranya adalah model kaufman, model kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey, Borg & Gall, dan sebagainya.¹⁸

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model pengembangan prosedural, sesuai dengan paparan teori diatas model prosedural mengikuti langkah-langkah dan menghasilkan produk tertentu.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media dan Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media

¹⁷ Ibid., Hlm. 200

¹⁸ Ibid., Hlm. 201

adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara garis besar media dapat diartikan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan secara khusus, pengertian media dalam pendidikan dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁹

Menurut Hamalik, media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.²⁰

Sedangkan media menurut batasannya adalah perangkat lunak yang berisikan pesan (atau informasi) pendidikan yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan. Dikatakan lazimnya karena ada beberapa jenis media bersifat swasaji, seperti halnya gambar dan objek yang berupa benda-benda yang sebenarnya maupun benda-benda tiruan.²¹

Menurut Gerlach dan Ely dalam Cecep Kustandi mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.²²

¹⁹ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), Hlm. 3.

²⁰ Ibid., Hlm. 2.

²¹ Arief S Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), Hlm. 81.

²² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), Hlm. 7

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah alat atau perangkat lunak yang dapat membantu siswa mencapai tujuan, berupa objek yang sebenarnya ataupun objek yang menyerupai benda tertentu.

Selanjutnya perlu dipahami hakikat dari pembelajaran didefinisikan sebagai transformasi dari pengetahuan sains. Makna transformasi berbeda dengan makna transfer. Pada transfer pembelajaran, siswa hanya menerima apa adanya pengetahuan dan kebenaran yang disampaikan oleh pengajar, semata melakukan *copy-paste*. Makna transformasi setelah menjadi transfer, pengetahuan itu dikembangkan sendiri oleh siswa sesuai dengan kesiapan struktur kognitifnya masing-masing, sehingga bernilai tambah. Pengetahuan yang diberikan guru dikembangkan untuk disesuaikan dengan lingkungan, disesuaikan dengan perkembangan ilmu yang sedang terjadi dan dipergunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.²³

Pemahaman mengenai pembelajaran di dalam buku-buku, jurnal-jurnal, ataupun hasil karya lainnya melimpah, peneliti mengambil salah satu definisi yang di rasa cukup baik. Paparan definisi di atas memaknai pembelajaran sebagai usaha seorang pendidik dalam memberikan informasi kepada peserta didik. Kemudian peserta didik mengembangkan pengetahuan tersebut di lingkungannya guna memecahkan persoalan yang ada.

Berdasarkan definisi media dan pembelajaran di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau perangkat lunak yang dapat

²³ Suyono dan Hariyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm. 17.

membantu siswa mencapai tujuan, berupa objek yang sebenarnya ataupun objek yang menyerupai benda tertentu yang digunakan untuk memberikan informasi kepada peserta didik, sehingga membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya. Dengan hasil akhir peserta didik dapat menerapkan pengetahuan di lingkungan yang memiliki problem-problem.

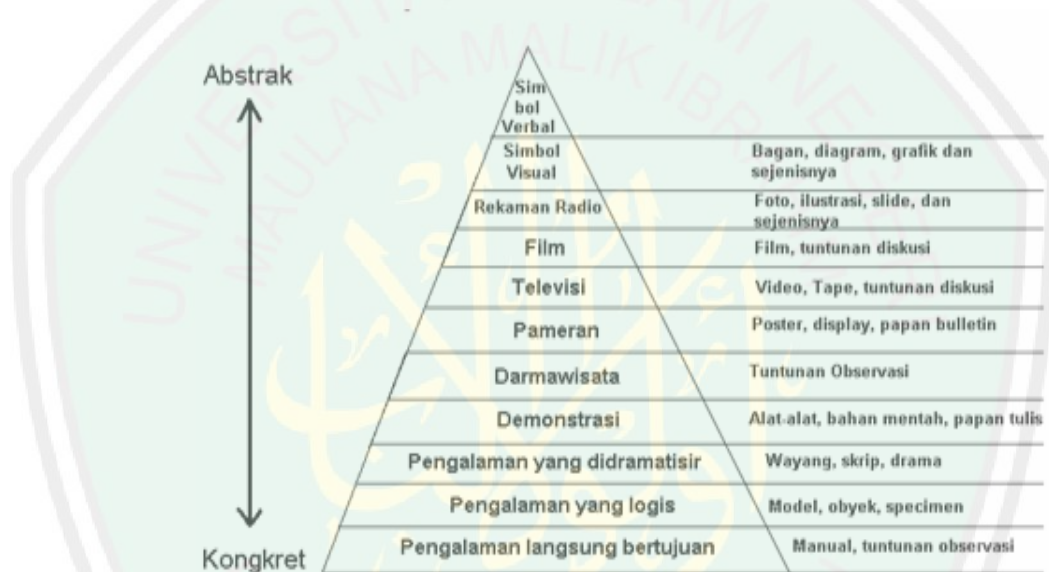
2. Landasan Teoritis Penggunaan Media

Landasan teoritis penggunaan media pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku yang di dapat dari interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik maka, siswa di ajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupa untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat di proses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.²⁴

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teoritis penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut Penggunaan Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bluner. Dasar pengembangan kerucut tidak kesulitan, melainkan tingkat keabstrakkan jumlah jenis indera yang turut serta selama

²⁴Azhar arsyad, Op.cit, Hlm. 11.

penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Oleh karena itu melibatkan indera pengelihatan, pendengarang, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing*.²⁵



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan teori di atas, peneliti mencoba memaparkan landasan teoritis penggunaan media pembelajaran dengan tingkat pemahaman siswa mengenai pemanfaatan alat indera yang dikemukakan oleh Edgar Dale, sesuai dengan gambar 2.1 penelitian ini berlandaskan penggunaan media pembelajaran pada tingkatan pengalaman yang logis, peneliti menggunakan model atau obyek tiruan yang membuat siswa memahami materi. Dengan begitu alat indera yang aktif adalah pengelihatan, perasaan, dan pendengaran.

²⁵ Op.cit., Azhar arsyad,... Hlm 13.

3. Jenis-jenis Media pembelajaran

a. Media Visual

Media visual merupakan sajian yang mengandung pesan yang menyampaikan melalui indera pengelihatan. Media visual disebut juga media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui pengeliatannya. Media bentuk visual dapat berupa gambar, diagram, peta, bagan, model, grafik, dan berbagai jenis papan.²⁶

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengar, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam kata-kata atau bahsa lisan.²⁷ Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Bebrepa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio ini antara lain; radio, piringan hitam, audio siaran, telepon, audio kaset.²⁸

c. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer merupakan media yang memiliki peran sebagai penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya.²⁹ Contoh dari media berbasis komputer antara lain: presentasi Power Point, CD, DVD, dan multimedia pembelajaran interaktif.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran jenis visual pada materi keragaman suku bangsa dan

²⁶ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (surakarta: UNS Press, 2009), Hlm. 7-28.

²⁷ Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media pembelajaran*, (jakarta: Ciputat Pers, 2002) Hlm. 83.

²⁸ Sri Anitah, *Op.cit.*, Hlm. 37-40.

²⁹ Azhar arsyad, *Op.cit.*, Hlm. 93.

budaya di Indonesia. Media visual yang dikembangkan oleh peneliti berupa monopoli pembelajaran. Hal ini dikarenakan media monopoli tidak dapat didengarkan, hanya dapat menggunakan indera perabaan dan indera pengelihatatan.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.³⁰

³⁰ Azhar arsyad , Op.cit, Hlm. 15.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menanyakan kembali hasil suatu rekaman video.

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.³¹

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditrasportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.³²

5. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pengajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, terutama dalam pemilihan media pembelajaran. Seorang guru dalam memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas harus memperhatikan berbagai

³¹Azhar arsyad , Op.cit, Hlm. 16.

³²Azhar arsyad , Op.cit, Hlm. 17.

pertimbangan. Salah satunya adalah mempertimbangkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media dapat lebih tepat. Dengan pertimbangan tersebut diharapkan guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.

Ada tiga prinsip utama yang dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) prinsip efektivitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, (3) prinsip produktivitas.³³

a. Prinsip efektivitas dan efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin. Jadi dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan aspek efektivitas dan efisiensi tersebut sehingga media tersebut bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Prinsip relevansi

Prinsip relevansi ini adalah kesesuaian media yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Guru dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

³³ HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), Hlm. 116

c. Prinsip produktivitas

Prinsip produktivitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Jadi dalam menurut prinsip produktivitas ini guru dalam menggunakan media harus bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak.

Beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran berikut ini:³⁴

a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

Media dasarnya adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Sudah seharusnya ketika seorang guru memilih media tujuan pembelajaran hendaknya menjadi pertimbangan utama.

b. Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar

Setiap tahap perkembangan manusia memiliki ciri khas. Ketertarikan anak usia dini terhadap media seperti benda, orang, peristiwa, suasana, dan lainnya berbeda dengan anak-anak usia SD, SMP, SLTA, dan mahasiswa. Ketika media tersebut mau dimanfaatkan, pertimbangan kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting.

c. Dapat menjadi sumber belajar

³⁴Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, (bandung: PT Remaja Rosdakarya;2013), Hlm. 117-119.

Sumber belajar di sini mengacu pada substansi media (benda, orang, peristiwa, suasana, dan lain-lain sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu. Ada kala suatu benda dapat dijadikan alat bantu penyampai pesan, tetapi substansi bendanya tak terkait dengan materi pelajaran.idealnya kedua hal itu bersatu.

d. Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media

Efisiensi terkait dengan waktu, tenaga, dan biaya; efektivitas terkait dengan kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. Kelayakan pemilihan media yang baik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efisien. Media berdaya capai tujuan pembelajaran tinggi berarti media tersebut efektif.

e. Keamanan bagi pebelajar

Kemampuan mengamankan diri di antara pebelajar berbeda-beda sesuai dengan tingkat perkembangan fisik dan psikologisnya. Perbedaan ini penting demi menimbang pemanfaatan media. Ketika guru memanfaatkan benda tajam atau keras dan berat bagi anak kecil sebagai media pembelajaran tentu ini akan membahayakan diri mereka.

f. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pebelajar

Pebelajar adalah ciptaan yang aktif menentukan diri mereka sendiri. Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya memberi kesempatan kepada pebelajar untuk melakukan aksi, komunikasi, interaksi, kolaborasi, dengan media yang sesuai. Pemilihan media

hendaknya menentukan pebelajar sebagai ciptaan yang kreatif. Pilihlah media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kreativitas.

- g. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan

Belajar efektif terjadi dalam suasana menyenangkan. Pilihlah media yang menarik pebelajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

- h. Kualitas media

Media berkualitas rendah di samping akan cepat rusak, mengancam kesehatan, keamanan, juga dapat menyesatkan pebelajar. Jika guru menggunakan media dengan bahan berbahaya untuk kesehatan anak, berarti media ini dapat mengancam kesehatan anak. Jika guru mau membelajarkan konsep warna dasar, sedangkan media warnanya tidak standar membuat menyesatkan anak dalam penguasaan konsep warna. Itu sebabnya pemilihan dan pemanfaatan media yang berkualitas tinggi sangat penting.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut:³⁵

- a. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran

³⁵ Ibid., Hlm. 20-21.

yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

- b. *Fungsi Afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.
- c. *Fungsi Kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. *Fungsi Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

7. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Berikut ini adalah manfaat penggunaan media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- e. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- f. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
- g. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film. Gambar, slide, atau simulasi komputer.

- h. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- i. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- j. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan paparan di atas media pembelajaran memiliki manfaat yang apabila disimpulkan secara umum yaitu, media dapat menjelaskan informasi, mengarahkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan indera, menampilkan objek yang besar ke objek yang kecil dan sebaliknya, serta menggambarkan peristiwa yang langka maupun peristiwa yang rumit di dalam pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa.

C. Hakikat Permainan Monopoli

1. Sejarah Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem

ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.³⁶

Sedangkan menurut Ajeng dalam tulisannya adalah permainan papan yang di dalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan di dalam monopoli, meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, dan uang kertas.³⁷

2. Sejarah Permainan Monopoli

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

Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada

³⁶ Wikipedia Ensiklopedia, [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)), diakses 17 November 2017.

³⁷ Trinovikasari Ajeng, Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, Skripsi UIN Jakarta, (Jakarta:2015)

tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

3. Manfaat Monopoli Pembelajaran

Manfaat dari permainan ini mampu mengasah kemampuan otak kiri siswa, bukan hanya di berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat. Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sudah mengetahui jumlah dadu yang sudah dilemparkan, tetapi juga memperhitungkan jumlah perhitungan mengenai materi dan menganalisis kotak yang dapat didapatkan.

4. Kelebihan dan Kelemahan Monopoli Pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan juga kekurangan masing-masing, begitupun media monopoli pembelajaran pula memiliki kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan dan kelemahannya:

a. Kelebihan :

- 1) Proses pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruang yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan relatif mudah.
- 4) Mudah di bawah kemana-mana.
- 5) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- 6) Mudah dioperasikan.

b. Kelemahan:

- 1) Dapat digunakan untuk melatih materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- 2) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang).
- 3) Membutuhkan waktu yang lumayan panjang dalam permainan ini.

D. Hakikat Perkembangan Peserta Didik

1. Pengertian Perkembangan Peserta Didik

Perkembangan adalah peningkatan dari aspek-aspek psikis atau rohaniyah. Berkenaan dengan perubahan atau penambahan secara kualitas, yaitu peningkatan dan penyempurnaan fungsi. Perkembangan selalu berkembang terus menerus sampai akhir hidupnya, sehingga berisikan masa-masa kematangan.³⁸

Dipaparkan di atas bahwa perkembangan akan mengalami peningkatan dari lahir hingga akhir hidup seseorang. Pemaknaan perkembangan banyak, dan jenis perkembangan bermacam-macam. Salah

³⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), Hlm. 111.

satu yang dipergunakan dalam pendidikan adalah pendapat perkembangan kognitif menurut Piaget.

Perkembangan peserta didik dilihat dari sisi kognitif atau intelektualnya menurut Piaget ialah pemikiran anak selama periode pra-operasional sangat berbeda dari pikiran anak yang lebih besar atau orang dewasa. Pikiran pra-operasional dicirikan oleh egosentrisme, animisme, heteronomi moral, memandang mimpi sebagai peristiwa luar diri, kurangnya kemampuan mengklasifikasi, kurangnya kemampuan pengkonservasian, dan lain sebagainya.³⁹

2. Tahapan Teori Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

Teori kognitif Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Usaha secara kognitif untuk membangun pemahaman mengenai dunianya itu melibatkan dua proses, yaitu organisasi dan adaptasi. Untuk membuat dunia kita masuk akal, kita berusaha mengorganisasikan pengalaman-pengalaman. Berikut tahapan perkembangan kognitif Piaget:

a. Tahap Sensorimotor

Berlangsung mulai dari lahir hingga usia sekitar 2 tahun, adalah tahap pertama menurut Piaget. Dalam tahap ini, bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengordinasikan pengalaman-

³⁹ Wiliam Crain, *Teori Perkembangan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), Hlm. 198.

pengalaman sensoris (contohnya melihat dan mendengar) dengan tindakan-tindakan fisik dan motorik-inilah asal istilah sensorimotor.

b. Tahap Praoperasi

Berlangsung kurang lebih dari 2 tahun hingga 7 tahun, adalah tahap kedua menurut Piaget. Dalam tahap ini, anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, melampaui hubungan sederhana antara informasi sensoris dan tindakan fisik. Meskipun demikian, menurut Piaget, anak-anak prasekolah ini belum mampu melakukan apa yang oleh Piaget sebut sebagai “operasi”, yaitu tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara fisik. Sebagai contoh apabila anda membayangkan tindakan menyejajarkan dua tongkat untuk memeriksa apakah keduanya sama panjang tanpa benar-benar memindahkan tongkat itu maka anda sedang melakukan operasi konkret.

c. Tahap Operasi Konkret

Berlangsung kurang lebih dari usia 7 hingga 11 tahun, adalah tahap ketiga menurut Piaget. Dalam tahap ini, anak-anak dapat melakukan operasi yang melibatkan objek-objek dan juga dapat bernalar secara logis.

d. Tahap Operasi Formal

Tahap operasi formal, berlangsung antara usia 11 hingga 15 tahun dan terus berlangsung hingga masa dewasa. Ini merupakan konsep tahap keempat dan terakhir menurut Piaget. Dalam tahap ini, individu

melampaui pengalaman-pengalaman konkret dan berfikir secara abstrak dan lebih logis. Sebagai bagian dari pemikiran yang lebih abstrak, remaja mengembangkan gambaran mengenai keadaan yang ideal. Mereka dapat berfikir mengenai konsep orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standart ideal ini. Mereka mulai mempersiapkan kemungkinan-kemungkinan di masa depan dan kagum dengan hal-hal yang dapat mereka lakukan. Dalam aspek pemecahan masalah, mereka dapat bekerja secara lebih sistematis dengan mengembangkan hipotesis mengenai mengapa sesuatu terjadi seperti itu kemudian menguji hipotesis tersebut.

Berdasarkan paparan teori yang telah diusut oleh peneliti, maka dapat dianalisa bahwa perkembangan peserta didik yang ingin diteliti adalah pada tahap perkembangan operasi konkret menurut perkembangan kognitif Piaget. Dapat ditarik sebuah kesimpulan dari penjelasan Piaget tahap operasi konkret adalah anak telah mampu memahami objek tertentu dan menggunakan penalaran yang mulai logis atau dapat diterima oleh akal.

E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, dan psikologi sangat berperan

dalam mendukung mata pelajaran IPS dengan memberi sumbangan berupa konsep-konsep ilmu yang diubah sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan konsep sosial yang harus dipelajari siswa.

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.⁴⁰

Pada hakikatnya, IPS adalah telaah tentang manusia dan dirinya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dalam hidupnya, manusia harus mampu mengatasi rintangan-rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya maupun akibat hidup. Ilmu Pengetahuan Sosial memperkenalkan siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial.

Berdasarkan pengertian di atas maka pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan tentang kehidupan sosial dari bahan realita kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

Arah mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

⁴⁰ Sapriya, *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajarannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hlm 11

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ditetapkan sebagai berikut.⁴¹

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Sapriya menyatakan bahwa IPS sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah-masalah social kehidupan. Sedangkan materinya sendiri tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih mementingkan dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat *holistic*.⁴²

Berdasarkan pendapat dari Sapriya, peneliti mencoba memahami secara sederhana bahwa ruang lingkup dari pembelajaran ilmu pengetahuan

⁴¹ *Ibid.*, Hlm 194.

⁴² *Ibid.*, Hlm . 20.

sosial di sekolah dasar adalah pembentukan berfikir siswa terhadap lingkungan sekitar secara *holistic*.

F. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

1. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa adalah kesatuan sosial yang dapat dibedakan dari kesatuan sosial lain berdasarkan kesadaran akan identitas perbedaan kebudayaan, khususnya bahasa. Suku-suku bangsa di Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke. Persebaran ini dipengaruhi oleh faktor geografis. Misalnya perdagangan laut dan perpindahan penduduk sejak zaman dahulu. Tiap suku bangsa bertempat tinggal di daerah tertentu di Indonesia. Menurut para ahli, jumlah suku bangsa di Indonesia terdapat lebih dari 300 suku bangsa. Dalam suatu provinsi ada yang dihuni beberapa suku bangsa.⁴³

Beberapa suku bangsa di Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Suku Bangsa di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Suku
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Singkil
2.	Sumatra Utara	Malayu, Batak, Nias, Maya
3.	Sumatra barat	Minangkabau, Melayu, mentawai
4.	Jambi	Melayu, Kubu, Batin, Kerinci, suku anak dalam.
5.	Riau	Melayu, Akit, Talang Mamak
6.	Kepulauan Riau	Suku melayu
7.	Sumatra selatan	Suku ogan
8.	Kepulauan bangka belitung	Suku bangka
9.	Bengkulu	Suku Melayu, Rejang, Pekal, Enggano, serawai.

⁴³ Sutrisno, dkk, *Mengenal Lingkungan Sosialku Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas V*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen pendidikan Nasional, 2009), Hlm. 67-81.

No.	Nama Provinsi	Nama Suku
10.	Lampung	Suku lampung, Pubian, Sungkai, Sepucih
11.	DKI jakarta	Suku Betawi
12.	Jawa barat	Suku sunda
13.	Banten	Suku Sunda, baduy
14.	Jawa Tengah	Suku Jawa, Samin, Karimun, Kangean
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Suku jawa.
16.	Jawa Timur	Suku Madura, jawa, tengger
17.	Bali	Suku Bali
18.	Nusa Tenggara Barat	Suku Sasak, Mbojo, Dompu, Terlawi, sumbawa
19.	Nusa Tenggara Timur	Suku Sumba, flores, Alor, Roti, Bima
20.	Kalimantan utara	suku banjar.
21.	Kalimantan Barat	Suku dayak desa.
22.	Kalimantan tengah	Suku dayak dusun.
23.	Kalimantan timur	Suku dayak tidung.
24.	Kalimantan selatan	Suku pitap.
25.	Sulawesi utara	Suku minahasa, sangir, Talaud.
26.	Sulawesi tengah	Suku balantak, Toraja, Tomini, Toli-Tli, Kulawi.
27.	Gorontalo	Suku bajo menado, Gorontalo
28.	Sulawesi tenggara	Suku malio, buton, Mekongga, Kabaina
29.	Selawesi selatan	Suku makassar, Toraja, Bugis
30.	Sulawesi barat	Suku bandar, Sawati, Bintuni, bacanca
31.	Maluku	Suku ambon.
32.	Maluku utara	Suku banda.
33.	Papua	Suku asmat.
34.	Papua barat	Suku karon.

2. Sikap Menghormati Keragaman Suku Bangsa

Setiap suku bangsa pasti mencintai adat istiadatnya masing-masing. Adat istiadat tersebut akan tetap dijunjung dimanapun mereka berada. Termasuk mereka yang berada di perantauan. Sebagai bangsa yang majemuk, kita harus saling menghargai perbedaan tersebut. Menghormati

keragaman suku bangsa merupakan salah satu cara menjaga persatuan dan kesatuan. Menghormati keragaman suku bangsa harus diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya dengan mengembangkan sikap-sikap berikut.

- a. Menghargai adat istiadat dan budaya warga yang berbeda.
- b. Menciptakan kerukunan dalam masyarakat yang majemuk seperti kerukunan dalam sebuah keluarga
- c. Memupuk semangat tolong-menolong antar sesama warga.
- d. Membiasakan bermusyawarah untuk menyelesaikan masalah.
- e. Mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dan golongan.

3. Keragaman Budaya di Indonesia

Masyarakat Indonesia terdiri atas bermacam-macam suku bangsa. Tiap suku bangsa mempunyai bentuk kebudayaan daerah yang berbeda-beda. Keragaman budaya perlu dilestarikan agar dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Berikut ini keragaman budaya Indonesia.

a. Kesenian Daerah

Kesenian daerah merupakan bentuk kreasi masyarakat setempat. Bentuk-bentuk kesenian daerah berupa tarian, nyanyian, dan alat musik daerah. Tiap daerah di Indonesia mempunyai tarian dan nyanyian yang khas. Tarian daerah biasanya dipentaskan dalam berbagai acara. Contohnya dalam upacara-upacara adat, acara perkawinan, dan penyambutan tamu negara.

Tabel 2.2
Tarian Adat di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Tarian Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Saman
2.	Sumatra Utara	Tari Cawan.
3.	Sumatra barat	Tari piring.
4.	Jambi	Tari Sekapur Sirih.
5.	Riau	Tari Persembahan.
6.	Kepulauan Riau	Tari japin.
7.	Sumatra selatan	Tari Tanggai.
8.	Kepulauan bangka belitung	Tari Zapin.
9.	Bengkulu	Tari persembahan.
10.	Lampung	Tari muli.
11.	DKI jakarta	Tari ronggeng blentek.
12.	Jawa barat	Tari Merak.
13.	Banten	Tari Topeng.
14.	Jawa Tengah	Tari Bambangan Cakil.
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Tari Serimpi.
16.	Jawa Timur	Tari Remo.
17.	Bali	Tari Legong.
18.	Nusa Tenggara Barat	Tari Mpaal Lenggogo.
19.	Nusa Tenggara Timur	Tari Gareng Lameng.
20.	Kalimantan utara	Tari Kancet Ledo.
21.	Kalimantan Barat	Tari gawai padi.
22.	Kalimantan tengah	Tari Balean Dadas.
23.	Kalimantan timur	Tari Gong.
24.	Kalimantan selatan	Tari Baksa Kembang.
25.	Sulawesi utara	Tari Maengket.
26.	Sulawesi tengah	Tari Lumense.
27.	Gorontalo	Tari polo-palo.
28.	Sulawesi tenggara	Tari Balumpa
29.	Sulawesi selatan	Tari Kipas.
30.	Sulawesi barat	Tari Kipas.
31.	Maluku	Tari Lenso.
32.	Maluku utara	Tari Lenso.
33.	Papua	Tari Musyoh.
34.	Papua barat	Tari Musyoh.

b. Pakaian Adat

Pakaian adat dipakai pada acara-acara tertentu, misalnya acara-acara perkawinan, upacara adat, dan acara-acara resmi yang perlu

menampilkan ciri khas daerah. Tiap pakaian daerah mempunyai bentuk dan nama yang berbeda-beda.

Tabel 2.3
Pakaian Adat di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Pakaian Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Pakaian Pidie
2.	Sumatra Utara	Pakaian Karo.
3.	Sumatra barat	Pakaian Batu sangkar.
4.	Jambi	Pakaian Adat jambi.
5.	Riau	Pakaian Teluk Belangga dan Kebaya Labuh.
6.	Kepulauan Riau	Pakaian Teluk belangga dan baju kurung.
7.	Sumatra selatan	Pakaian Aisan Gede.
8.	Kepulauan bangka belitung	Pakaian Aisan Gede.
9.	Bengkulu	Pakain Adat Bengkulu.
10.	Lampung	Pakaian Adat Tulang Bawang.
11.	DKI jakarta	Pakaian Adat Abang None.
12.	Jawa barat	Pakaian Adat Jawa Barat.
13.	Banten	Pakaian Pengantin.
14.	Jawa Tengah	Pakaian Adat Jawa.
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Pakaian Adat Jogjakarta.
16.	Jawa Timur	Pakaian Madura.
17.	Bali	Pakaian Payas Agung.
18.	Nusa Tenggara Barat	Pakaian Adat Sumbawa.
19.	Nusa Tenggara Timur	Pakaian Adat NTT.
20.	Kalimantan utara	Pakaian Sapei Sapaq dan Taa.
21.	Kalimantan Barat	Pakaian Perang.
22.	Kalimantan tengah	Pakaian Sinjang (Barito).
23.	Kalimantan timur	Pakain Urang Besunung.
24.	Kalimantan selatan	Pakaian Adat Banjar.
25.	Sulawesi utara	Pakaian Adat Minahasa.
26.	Sulawesi tengah	Pakaian Kulavi (Donggala).
27.	Gorontalo	Pakaian Adat Gorontalo.
28.	Sulawesi tenggara	Pakaian Babung Ginasamani.
29.	Selawesi selatan	Pakaian Adat Toraja.
30.	Sulawesi barat	Pakaian Adat Sulawesi barat.
31.	Maluku	Pakaian Adat Maluku.

No.	Nama Provinsi	Nama Pakaian Adat
32.	Maluku utara	Pakaian Adat Maluku.
33.	Papua	Pakaian Adat Asmat.
34.	Papua barat	Pakaian Adat Serui.

c. Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan khas suatu daerah. Rumah adat mempunyai fungsi yang berbeda-beda di setiap daerah. Misalnya sebagai tempat melangsungkan upacara adat, tempat bermusyawarah, atau tempat tinggal ketua adat.

Tabel 2.4
Beberapa Rumah Adat di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Rumah Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Rumah aceh
2.	Sumatra Utara	Rumah balai batak toba
3.	Sumatra barat	Rumah gadang
4.	Jambi	Rumah panggung
5.	Riau	Salaso Jatuh Kembar.
6.	Kepulauan Riau	Salaso Jatuh Kembar.
7.	Sumatra selatan	Rumah Rakit.
8.	Kepulauan bangka belitung	Rumah Limas.
9.	Bengkulu	Rumah bubungan limas.
10.	Lampung	Rumah Nowo Sesat.
11.	DKI jakarta	Rumah kebaya.
12.	Jawa barat	Rumah Kasepuhan.
13.	Banten	Rumah baduy.
14.	Jawa Tengah	Padepokan Jawa Tengah.
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Bangsas Kencono.
16.	Jawa Timur	Rumah Joglo.
17.	Bali	Gapura Candi Bentar.
18.	Nusa Tenggara Barat	Rumah Dalam Loka Samawa.
19.	Nusa Tenggara Timur	Rumah Musalaki.
20.	Kalimantan utara	Rumah Baloy.
21.	Kalimantan Barat	Istana Kesultanan Pontianak.
22.	Kalimantan tengah	Rumah Betang.
23.	Kalimantan timur	Rumah Lamin.
24.	Kalimantan selatan	Rumah Banjar Bubungan Tinggi.

No.	Nama Provinsi	Nama Rumah Adat
25.	Sulawesi utara	Rumah Pewaris.
26.	Sulawesi tengah	Rumah Tambi..
27.	Gorontalo	Rumah Dulohupo.
28.	Sulawesi tenggara	Rumah Istana Buton
29.	Sulawesi selatan	Rumah Tongkonan
30.	Sulawesi barat	Rumah Mandar.
31.	Maluku	Rumah Baileo.
32.	Maluku utara	Rumah Baileo..
33.	Papua	Rumah Honai.
34.	Papua barat	Rumah Honai.

4. Sikap Menghargai Budaya di Indonesia

Kita telah mengetahui bahwa wilayah Indonesia sangat luas. Penduduknya pun tersebar di berbagai pulau. Tiap penduduk mempunyai kebudayaan daerahnya masing-masing. Keanekaragaman budaya merupakan kekayaan bangsa. Kita harus bangga dengan keragaman suku bangsa dan budaya.

Bangsa Indonesia harus melestarikan kebudayaan yang beraneka ragam tersebut. Caranya dengan mengembangkan kebudayaan daerah dan menghargai kebudayaan daerah lainnya. Dengan mendalami kebudayaan di Indonesia, wawasan kita akan bertambah.

Saling menghormati budaya perlu dikembangkan. Tujuannya agar kebudayaan bangsa Indonesia tetap lestari. Melestarikan kebudayaan nasional harus didasari kesadaran yang tinggi tanpa ada paksaan. Dengan demikian, keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat menjadi pemersatu bangsa.

Kebudayaan daerah mempunyai kedudukan yang sangat sedangapenting. Kebudayaan daerah perlu dikembangkan sehingga menjadi kebudayaan nasional. Pembinaan kebudayaan daerah dapat dilakukan melalui:

- a. Pertukaran kesenian daerah.
- b. Pembentukan organisasi kesenian daerah.
- c. Penyebarluasan seni budaya melalui berbagai media, seperti radio, TV, surat kabar, serta majalah.
- d. Penyelenggaraan seminar mengenai seni budaya daerah.
- e. Membentuk sanggar tari daerah.
- f. Mengadakan festival budaya daerah.

5. Mengenal Agama di Indonesia

Agama adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan antar manusia dan lingkungannya. Berikut beberapa agama yang ada di Indonesia :⁴⁴

Tabel 2.5

Nama Agama, Tempat Ibadah, Hari Besar, dan Kitab Suci

No.	Nama Agama	Tempat Ibadah	Hari Besar	Kitab Suci
1.	Islam	Masjid	- Hari Raya Idul Fitri. - Hari Raya Idul Adha.	Al-Qur'an
2.	Kristen	Gereja	- Natal	Al-Kitab
3.	Katolik	Gereja	- Hari Natal	Al-Kitab
4.	Hindu	Pura	- Nyepi	Weda

⁴⁴ <http://keberagamanagamadiindonesia.blogspot.co.id/2015/09/keberagaman-agama-di-indonesia.html>. Di akses 24 Mei 2018 Pukul 19.04.

5.	Budha	Vihara	- Waisak	Tri Pitaka
6.	Kong Hu Chu	Kelenteng	- Imlek	Wu Jing

G. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat melakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar itu merupakan aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran

yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut disekolah dilambangkan dengan angka atau huruf.⁴⁵

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli hasil belajar, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala bentuk potensi siswa (pengetahuan, ketampilan, dan motorik) yang dapat memberikan perubahan, biasanya dilambangkan dengan hasil angka atau huruf.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengetahuan luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Dalam sebuah hasil belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain.

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu. Faktor eksternal terdiri dari dua bagian penting antara lain adalah:

1) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alami termasuk di dalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan, kelembaban udara, dan sebagainya. Belajar apabila dalam keadaan yang segar akan lebih baik

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, Op.cit,.... Hlm. 102-103.

hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Sedangkan lingkungan sosial yang baik berwujud manusiawi atau lainnya juga dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang sedang belajar yang membutuhkan konsentrasi tinggi akan terganggu apabila terdapat orang lain yang bercakap-cakap keras didepannya.

2) Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan belajar yang diharapkan, faktor ini diharapkan. Faktor ini berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras (*hardware*), seperti gedung perlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium computer, dan perpustakaan. Sedangkan faktor lunak (*software*) seperti praktikum, bahan ajar atau program belajar dan proman belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor internal adalah kondisi individual atau anak yang belajar.

Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu:

1) Faktor Fisiologis

Secara umum faktor fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu pada hasil belajar. Disamping itu dalam

mempengaruhi hasil belajar kondisi panca indra meliputi pengelihatan dan pendengaran juga sangat penting. Sebagian besar orang melakukan aktivitas belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda maka, perbedaan ini sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.⁴⁶

H. Teori Belajar Dienes

1. Konsep Teori Dienes

Dienes memandang matematika sebagai penyelidikan tentang struktur, pengklasifikasian struktur, memilah-milah hubungan di dalam struktur, dan membuat kategorisasi hubungan-hubungan di antara struktur-struktur. Ia yakin bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dipahami dengan tepat jika mula-mula disajikan melalui berbagai representasi konkret/fisik. Dienes menggunakan istilah konsep untuk menunjuk suatu struktur matematika, suatu definisi tentang konsep yang jauh lebih luas daripada definisi Gagne.⁴⁷

⁴⁶ Abu Ahmadi dan Joko Try Prastyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hlm.15

⁴⁷ Fifin Setyasani, *Makalah Teori Belajar Dienes* (<https://fifinsetyani.wordpress.com>, diakses 26 Oktober 2017 pukul 21.30 wib)

Pembelajaran matematika dari teori Dienes lebih berorientasi pada memanipulasi benda-benda konkret, laboratorium matematika dan permainan. Pada dasarnya siswa belajar melalui sesuatu yang konkret dan nyata dan pada kehidupan sehari-hari, sehingga untuk memahami konsep abstrak siswa memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau visualisasinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dienes berpendapat bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada siswa dalam benda-benda konkret.⁴⁸

Teori belajar Dienes sangat terkait dengan konsep pembelajaran dengan pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), karena teori ini menekankan tahap permainan, dimana tahap ini dapat membangkitkan semangat dan membuat anak senang dalam belajar. Terinspirasi dari Jean Piaget, Zoltan P. Dienes kemudian merumuskan teorinya yang dikenal dengan teori dienes. Teori dienes memusatkan perhatiannya pada cara-cara pengajaran matematika terhadap anak-anak sehingga sistem yang dikembangkannya itu menarik bagi anak yang mempelajari matematika.⁴⁹

Berdasarkan pendapat pendapat di atas maka permainan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan edukatif yang akan membantu siswa membangun pengetahuannya dan menemukan sendiri

⁴⁸ Hairur Rahman, *Pembelajaran Konstruktivistik dengan Pendekatan CTL pada Teori Belajar Bermain Dienes*. Jurnal Madrasah, UIN Malang. Vol II No.1 Januari-Juni 2009

⁴⁹ Darman Suyuti, *Teori Belajar Dienes* (darmansuyuti.blogspot.co.id, diakses 26 Oktober 2017 pukul 21.13 wib)

pengetahuan baru secara mudah dan menyenangkan agar ilmu pengetahuan sosial tidak membosankan dan menjadi lebih menarik dengan menekankan betapa pentingnya memanipulasi obyek-obyek dalam bentuk permainan.

2. Tahap-Tahap Belajar Dienes

Menurut Dienes, permainan sangat penting sebab dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian pada anak didik. Dapat dikatakan bahwa objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial jika dimanipulasi dengan baik. Menurut Dienes, konsep-konsep ilmu akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dienes membagi tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, di antaranya:

- a. *Permainan Bebas (Free Play)*. Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktivitasnya tidak terstruktur dan tidak diarahkan. Aktivitas ini memungkinkan anak mengadakan percobaan dan memanipulasi benda-benda konkret dan abstrak serta unsur yang dipelajarinya itu. Dalam tahap permainan bebas anak-anak berhadapan dengan unsur-unsur dalam interaksinya dengan lingkungan belajarnya atau alam sekitar. Dalam tahap ini anak tidak hanya belajar membentuk struktur mental, namun juga belajar membentuk struktur sikap untuk mempersiapkan diri dalam pemahaman konsep. Penggunaan alat peraga matematika anak-anak dapat dihadapkan pada balok-balok logic yang dapat membantu anak-anak dalam mempelajari konsep-konsep abstrak. Dalam kegiatan

belajar dengan menggunakan alat peraga ini anak-anak belajar mengenal warna, tebal tipisnya benda, yang merupakan ciri atau sifat dari benda yang dimanipulasinya itu.

- b. *Permainan yang Menggunakan Aturan (Games)*. Pada tahap ini, siswa mulai mengamati pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep. Siswa memperhatikan bahwa ada aturan-aturan tersebut adakalanya berlaku untuk suatu konsep, namun tidak berlaku untuk konsep lain. Segera setelah siswa menemukan aturan dan sifat yang menentukan kejadian, mereka siap melakukan permainan dan eksperimen dengan mengganti aturan dari guru menjadi aturan yang mereka buat sendiri.
- c. *Kesamaan Sifat (Searching for Communalities)*. Dalam mencari kesamaan sifat anak-anak mulai diarahkan dalam kegiatan menentukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih anak-anak dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru perlu mengarahkan mereka dengan mentranslasikan kesamaan struktur dan bentuk permainan yang satu ke bentuk permainan lainnya. Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula.
- d. *Penyajian/Representasi (Representations)*. Penyajian adalah tahap pengambilan kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Setelah siswa mengamati elemen-elemen bersama pada setiap contoh konsep, mereka perlu mengembangkan suatu penyajian tunggal dari konsep, yang mencakup semua elemen bersama yang terdapat pada setiap konsep.

Penyajian tunggal ini dapat dilakukan dengan menggunakan diagram atau secara verbal. Penyajian konsep biasanya akan lebih abstrak dari pada contoh-contoh, dan akan membawa siswa lebih memahami struktur abstrak matematika.

- e. *Symbolisasi (Symbolizations)*. Pada tahap ini, siswa menghasilkan symbol-simbol matematika yang cocok untuk menyatakan konsep. Adalah hal yang sangat baik, jika siswa dapat menghasilkan symbol mereka sendiri dari setiap konsep.
- f. *Formalisasi (Formalizations)*. Formalisasi merupakan tahap belajar konsep yang terakhir. Dalam tahap ini siswa-siswa dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut, sebagai contoh siswa yang telah mengenal dasar-dasar dalam struktur matematika seperti aksioma, harus mampu merumuskan teorema dalam arti membuktikan teorema tersebut.⁵⁰

⁵⁰ Andi Ika Prasasti Abrar, *Belajar Dienes*. Jurnal Al-Khwarizmi, Vol.I, Maret 2013.

I. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir peneliti dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar 2.2 dapat dijelaskan bahwa masalah di lapangan menyatakan terbatasnya media pembelajaran. Kemudian peneliti memberikan solusi media pembelajaran dalam bentuk monopoli keragaman di Indonesia, asumsi peneliti menyatakan adanya perbedaan siswa yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia dan yang tidak diberikan perlakuan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

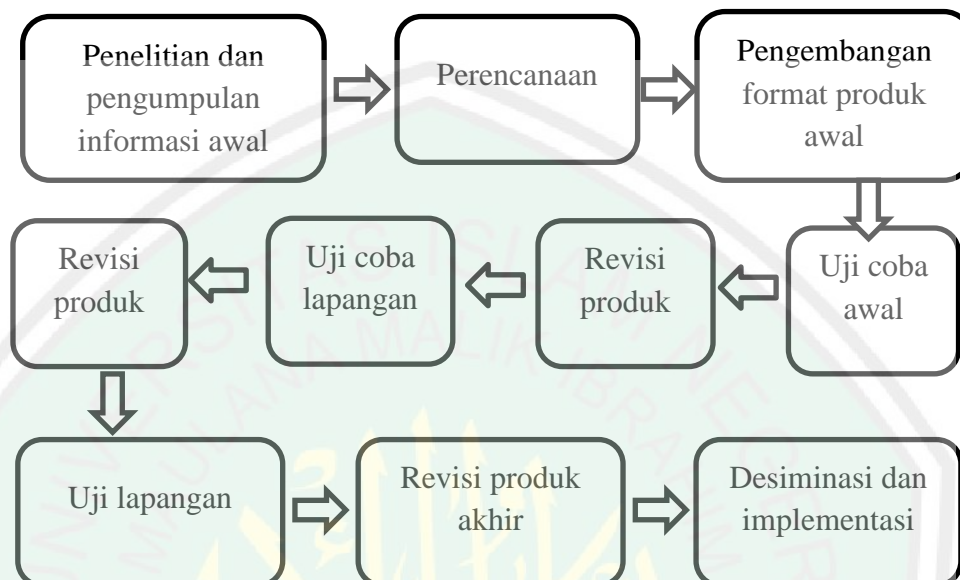
Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat belajar yang berupa media pembelajaran, dipergunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu *problem* yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Produk ini diasumsikan oleh peneliti sebagai sebuah *solution* yang dapat mengatasi kesenjangan informasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Oleh karena itu, salah satu *solution* yang di pilih peneliti adalah melalui pengembangan produk berupa pengembangan media pembelajaran monopoli untuk menguji hasil belajar siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan ini mengadopsi model pengembangan model Borg and Gall, yang dipaparkan oleh Sugiyono dalam buku metode penelitian

memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut:⁵¹



Gambar 3.1 Tahap-tahap Penelitian Borg and Gall

Adapun tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall terdiri dari 10 tahapan, yaitu:⁵²(1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk, (8) Uji lapangan, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi dan implementasi. Dari 10 tahapan Borg and Gall peneliti mengadopsi 8 tahapan, berikut paparan 8 tahapan tersebut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta: 2016) Hlm. 298.

⁵²Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012), Hlm.228-230

Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Ini bisa dilakukan misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi riil lapangan.

2. Perencanaan

Perencanaan mencakup merumuskan kemampuan merumuskan kajian khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Hal yang sangat urgen dalam tahap ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang tepat sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format awal atau draft awal yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, dan alat evaluasi. Format pengembangan produk dapat berupa bahan-bahan pembelajaran, *handbooks*, dan alat evaluasi. Format pengembangan produk berupa bahan cetak seperti buku.

4. Uji Coba Awal

Uji coba awal yang dilakukan pada sekolah yang melibatkan 6-12 subyek dan data hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan analisis. Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari

uji coba awal menjadi bahan masukan atau melakukan revisi produk awal.

5. Revisi Produk

Revisi yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba awal tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan

Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan lagi kepada unit atau subyek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 5-15 sekolah yang melibatkan 30-100 subyek. Hasil uji coba dikumpulkan dan dianalisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

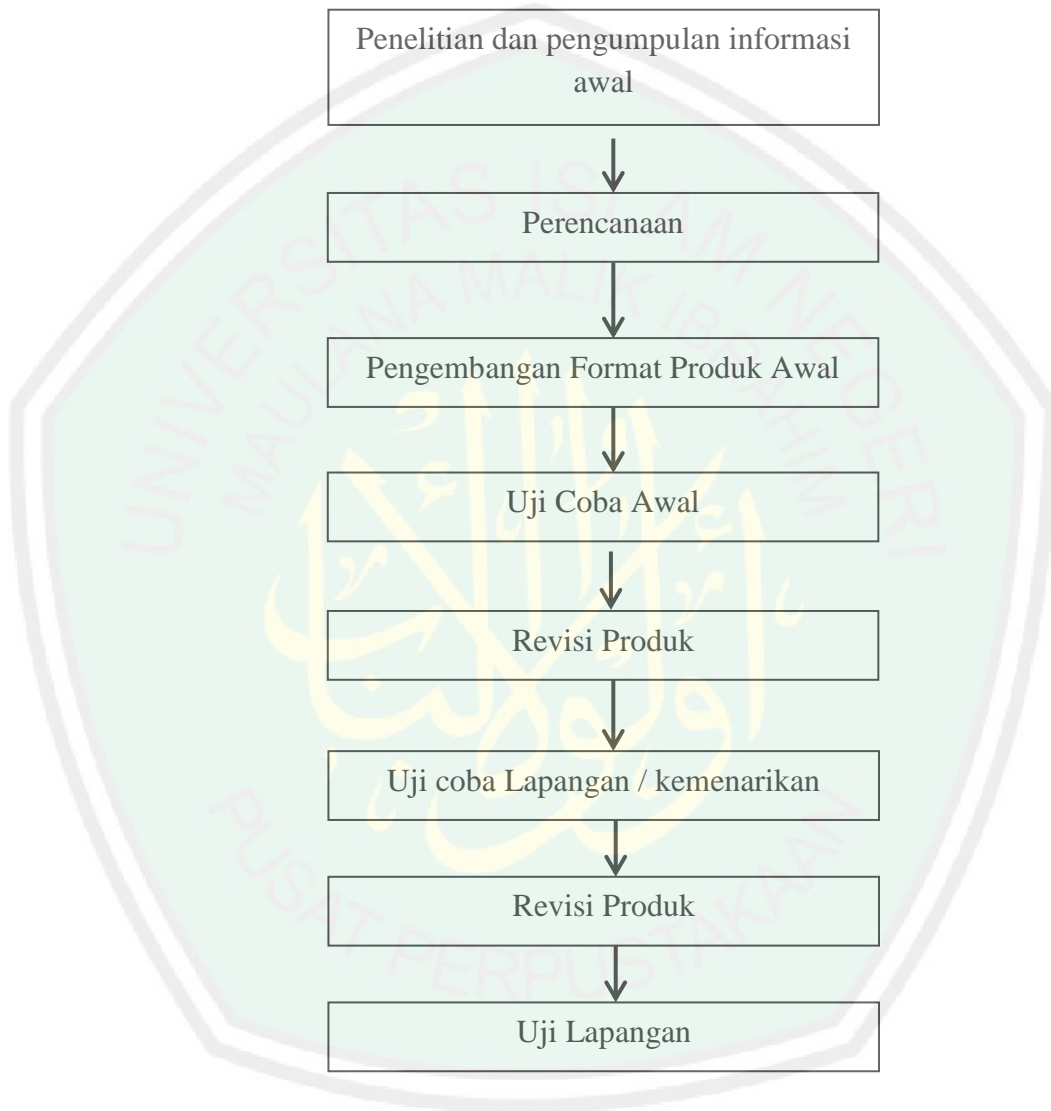
7. Revisi Produk

Tahap ini revisi produk dilakukan berdasarkan hasil Uji coba lapangan. Yang digunakan untuk kelayakan produk, dan penyempurnaan produk.

8. Uji Lapangan

Uji Lapangan ini dilakukan untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan, kemudian mengukur efektifitas media yang dikembangkan.

Urutan perancangan dan pengembangan secara lengkap ditunjukkan pada bagan berikut:



Gambar 3.2 Tahapan Borg and Gall yang Diadopsi Peneliti

C. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan menggunakan beberapa tahap yang meliputi penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba Lapangan / kemenarikan, revisi produk, dan uji Lapangan.

uji coba lapangan. Tahap pengembangan yang kami laksanakan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara pada guru pada tanggal 30 September 2017 di MI Nasyrul Ulum Bocek Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. Guru kelas IV tematik. Untuk mendukung penelitian ini peneliti mengumpulkan literatur yang relevan.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil studi literatur terdahulu dan identifikasi masalah siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri maupun dibimbing oleh guru, karena media ini dirancang semenarik dan semudah mungkin untuk dapat dipahami oleh siswa.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa langkah, yang pertama adalah pembuatan rancangan media pembelajaran. Kegiatan selanjutnya, peneliti mengumpulkan dan mencari bahan-bahan yang

dijadikan media pembelajaran tersebut. bahan yang sudah ada siap untuk dibuat media pembelajaran. Pada tahap ini produk yang dihasilkan berupa papan monopoli dengan desain awal berdasarkan desain peneliti sendiri. Dari sini maka nantinya produk dapat diubah, ditambah, atau dikurangi menyesuaikan dengan hasil uji coba awal dari para ahli.

4. Uji Coba Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media pembelajaran monopoli yang telah dibuat apakah layak atau tidaknya media yang digunakan tersebut, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli media atau desain dan ahli materi. Pada tahap peneliti menggunakan angket pada ahli media atau desain, ahli materi, dan ahli pembelajar sebagai validasi produk.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukan penilaian dari ahli media atau desain dan ahli materi. Kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi oleh peneliti untuk melengkapi kekurangan dari media tersebut.

6. Uji Coba Lapangan/Kemenarikan

Dalam hal ini peneliti menguji coba media pembelajaran monopoli pada subjek penelitian yaitu Uji perorangan dan kelompok kecil pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang.

7. Revisi Produk

Dalam tahap ini peneliti merevisi media hasil dari analisis uji kemenarikan. Oleh karena itu, hasil analisis dipergunakan untuk penyempurnaan media ketika uji lapangan atau efektivitas.

8. Uji Lapangan

Uji Lapangan dilakukan peneliti pada subyek yaitu siswa kelas IV A MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data efektivitas media pembelajaran.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi ahli isi bidang studi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran. dan praktisi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran matematika tentang perkalian ini adalah ahli materi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran, dan praktisi yakni guru dan siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek.

1) Ahli isi bidang ilmu pengetahuan sosial

Ahli isi bidang studi dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal lulusan S2 dan menguasai karakteristik materi keragaman di Indonesia. Selain itu, ahli isi juga seseorang yang bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran kelas IV tentang keragaman di Indonesia dengan menggunakan media monopoli keragaman di Indonesia.

2) Ahli desain media pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran dalam penelitian ini adalah seseorang yang ahli di bidang desain media pembelajaran, memiliki latar belakang minimal S2, dan telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran, serta bersedia menjadi penguji produk media pembelajaran kelas IV.

3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang minimal lulusan S2 pendidikan IPS, dan menguasai karakteristik pembelajaran IPS khususnya di SD/MI.

4) Praktisi/Guru

Praktisi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPS MI Nasyrul Ulum Bocek khususnya guru kelas IV. Pemilihan praktisi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang

bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar, selain itu guru tersebut yang lebih memahami karakteristik siswa.

c. Data Uji Ahli

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan dari uji ahli ini sebagai dasar untuk menentukan kevalidan produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

- 1) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase melalui angket penilaian ahli.
 - a) Penilaian ahli isi
 - b) Penilaian ahli desain
 - c) Penilaian ahli pembelajaran
 - d) Penilaian praktisi/ guru
- 2) Data kualitatif, dapat berupa :
 - a) Informasi mengenai pembelajaran matematika yang diperoleh melalui wawancara dengan guru IPS di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi IPS MI Nasyrul Ulum Bocek.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah:

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.⁵³ Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan juga guru mata pelajaran IPS kelas IV. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran dan kemampuan belajar siswa dalam matematika.

2) Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁵⁴ Angket ini ditujukan untuk subjek uji ahli. Tujuan penggunaan kuesioner/angket ini untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran mengenai kelayakan media sehingga

⁵³Sugiyono, *op.cit.*, Hlm.140

⁵⁴Ibid, Hlm. 142

diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut.

Pada bagian kedua menggambarkan instrumen secara kualitatif, berisikan lembar saran dan tanggapan dari validitor mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti, dan sebagai rujukan dalam melakukan revisi produk. Berikut adalah Indikator penilaian dalam angket:

a) Kelayakan Isi

1. Kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan tematik.
2. Kebenaran konsep.
3. Ketepatan penggunaan ilustrasi dan gambar.
4. Manfaat dalam menambah wawasan pengetahuan.
5. Tidak mengandung nilai-nilai negatif.

b) Kebahasaan

1. Keterbacaan tulisan, symbol, dan gambar dalam media ajar.
2. Kejelasan dan kemudahan untuk memahami perintah pertanyaan dan informasi lain dalam media ajar.
3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.
4. Bahasa yang digunakan efektif dan efisien sehingga tidak menimbulkan makna ganda.
5. Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.

c) Sajian

1. Kejelasan tujuan.
2. Sajian media ajar yang nuntut dan sistematis.
3. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan menampung rasa keingintahuan siswa.
4. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan memegang kreativitas siswa karena mengizinkan respon yang divergen.
5. Kelengkapan informasi yang diberikan.

d) Kegrafisan

1. Ketepatan penggunaan huruf.
2. Ketepatan pengaturan *layout* dan tata letak.
3. Ketepatan penggunaan ilustrasi, grafik, gambar, dan foto.
4. Desain tampilan menarik.

e. **Teknik Analisis Data**

1) Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini di pergunakan untuk menganalisis tujuan pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan mengembangkan indikator dalam materi yang ditentukan. Dari hasil analisis tersebut digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2) Analisis Deskriptif

Data-data yang telah dikumpulkan dapat dikelompokkan menjadi dua data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk mengetahui

tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁵

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase

$\sum X_i$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum X$ = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan maka digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁵⁶

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Sangat kurang	Tidak layak. Revisi total

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi kriteria skor 75-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu,

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hlm. 313

⁵⁶ *Ibid.*.

dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid. Revisi dilakukan sampai memenuhi kriteria valid.

Selain data Kuantitatif terdapat data kualitatif yang digunakan untuk mengelolah data hasil review berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaiki oleh ahli materi, ahli media atau desain, dan ahli pembelajaran, dan praktisi. Data tersebut kemudian di susun secara bermakna dan realistis dalam pembentukan kalimat atau kata-katanya., kategori-kategori mengenai suatu objek sehingga diperoleh kesimpulan, hasil analisis yang dipergunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁵⁷ Kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas IV A yang mendapatkan treatment dari guru berupa penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran. Sedangkan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dari guru yang dijadikan sebagai pembanding.

Subjek, dalam kelas eksperimen di gunakan teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota

⁵⁷ Ibid., Hlm. 303.

sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi tersebut, sehingga pada penelitian ini, peneliti bebas memilih kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Untuk penelitian ini peneliti memilih kelas berdasarkan wawancara dengan guru kelas bahwasanya yang dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas A dan kelas kontrol adalah kelas B. Adapun model eksperimen jenis eksperimen-kontrol padat digambarkan sebagai berikut:⁵⁸

Tabel 3.2
Desain Eksperimen-Control Group

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post Test
<i>Eksperimen</i>	O1	X1	O2
<i>Control</i>	O3	X2	O4

Keterangan Tabel:

X1 : Pembelajaran menggunakan (*treatment*) media monopoli keragaman di Indonesia.

X2 : Pembelajaran tidak menggunakan (*treatment*) media monopoli keragaman di Indonesia.

O1 & O3 = *pre test*

O2 & O4 = *post test*

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 125

b. Subyek Uji Coba

Siswa yang menjadi subjek utama adalah siswa kelas IV siswa di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Dengan kualifikasi sebagai berikut:

- a) Subjek Uji Coba Lapangan (Uji Coba Kelompok Kecil)
 - 1) Tercatat sebagai siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.
 - 2) Telah menggunakan media yang dikembangkan.
 - 3) Enam orang siswa yang dipilih secara acak atau *random*.
- b) Subjek Uji lapangan (Uji Coba Kelompok Besar)
 - 1) Tercatat sebagai siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.
 - 2) Telah menggunakan media yang dikembangkan.
 - 3) Di ambil dari seluruh siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

c. Data Uji Coba

Data digunakan dari uji coba ini sebagai dasar untuk menentukan kemenarikan dan keefektivan produk yang dihasilkan. Data uji coba ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes tersebut digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas yang menggunakan media monopoli keragaman di Indonesia dan kelas yang tidak menggunakan media.

d. Instrumen Pengumpulan Data

1) Tes hasil belajar siswa

Tes merupakan suatu alat untuk mengukur siswa dan mengukur keberhasilan program pengajaran.⁵⁹ Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes perbandingan kelas eksperimen dan kontrol yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia. Sebelum tes di ujikan kepada siswa, instrumen tes terlebih dahulu divalidasi oleh beberapa ahli. Setelah divalidasi, instrumen diujikan kepada siswa kelas IVA dan IVB MI Nasyrul Ulum Bocek.

2) Angket

Angket yang maksud adalah angket yang ditujukan kepada subjek uji coba yaitu siswa untuk mengetahui tingkat kemenarikan media oleh siswa. Angket ini berupa angket *multiple choice*.

e. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan.⁶⁰

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaaan rata-rata antara dua sampel.⁶¹ Pada penelitian dan pengembangan (*Research and*

⁵⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hlm. 47

⁶⁰Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 106

Development) ini data yang di uji adalah data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut di analisis dengan menggunakan *t-test* untuk mengukur signifikansi perbedaan antara kelas kontrol (kelas yang tidak diberikan perlakuan media pembelajaran monopoli) dengan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran monopoli).

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan dengan lebih dahulu menghitung t menggunakan rumus t_{hitung} . Angka t_{hitung} selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikan. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan.⁶² Uji-t untuk penelitian ini menggunakan aplikasi *SPPS Statistics* versi 16.0.

Cara mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan produk pengemangan maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} bertaraf 0,05, dan hipotesisnya sebagai berikut;

H_0 :Tidak ada perbedaan yang signifikan (0,05) antara tidak menggunakan dan yang telah menggunakan produk yang dikembangkan.

⁶¹ Imam Gunawan, *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hlm. 113

⁶² Purwanto, *Statistika untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm.179

H_1 :Ada perbedaan yang signifikan (0,05) antara tidak menggunakan dan yang telah menggunakan produk yang dikembangkan.

Jawabannya :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, berarti H_1 di terima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, berarti H_1 di tolak.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini berawal dari adanya masalah yang dapat digali dari sumber empiris dan teoritis, sebagai suatu aktivitas penelitian pendahuluan (*pra-riset*). Agar masalah ditemukan dengan baik memerlukan fakta-fakta empiris yang diiringi dengan penguasaan teori yang diperoleh dari mengkaji berbagai literatur relevan. Penelitian dilakukan secara sistematis, empiris, dan kritis mengenai fenomena-fenomena yang dipandu oleh teori.

Kegiatan penelitian ini ditujukan untuk menentukan sebuah produk yang efisien dan inovatif untuk memecahkan persoalan yang ada, sehingga setelah penentuan produk yang ditelaah ditentukan mampu menentukan tujuan dan manfaat dari hasil penelitian pengembangan.

Pada tahap selanjutnya, penelitian melihat tujuan sebagai suatu permasalahan. Masalah yang ditemukan diformulasikan dalam sebuah rumusan masalah. Dalam rumusan masalah merupakan penentu faktor-faktor yang berkaitan dengan kajian permasalahan sangat banyak dan kompleks, oleh karena itu, diperlukan pembatasan masalah (ruang lingkup penelitian).

Pada tahap selanjutnya, penelitian diarahkan untuk mencari data didasari oleh rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya. Dalam hal ini diperlukan desain penelitian yang berisi tahapan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta alasan mengapa menggunakan metode tersebut. Sebelum kegiatan pengumpulan data dilakukan, terlebih dahulu harus ditetapkan teknik penyusunan dan pengujian instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik dan teknik analisis deskriptif.

Tahap berikutnya melakukan menguji produk yang telah dikembangkan, serta menguji produk pengembangan. Dan tahap terakhir menganalisis hasil kelayakan produk yang kemudian dipertanggung jawabkan dalam bentuk laporan penelitian (seminar hasil penelitian).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Siswa kelas IV di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang memiliki karakter yang aktif. Proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan buku tematik dari pemerintah, mereka menggunakan LKS tematik, dan guru menjelaskan sesuai dengan LKS yang digunakan. Oleh karena itu, siswa kurang antusias terhadap pembelajaran. Dampak yang terlihat jelas adalah kegaduhan yang tinggi terjadi di dalam kelas.

Selain kondisi kelas yang ramai atau gaduh, kondisi yang lebih memprihatkan adalah hasil belajar siswa, sesuai dengan hasil wawancara dari guru kelas bahwa hasil belajar siswa rata-rata di bawah KKM. Siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang monoton yang diberikan oleh guru.

Dilihat dari kemampuan siswa yang aktif dan kemampuan guru yang terbatas mengenai pengembangan proses pembelajaran diperlukan alat atau perantara yang mampu mempermudah siswa sehingga tidak ada pembelajaran yang gaduh, yang membuat siswa terbebani, dan tujuan utamanya mampu meningkatkan hasil belajar.

Alat atau perantara yang mampu dipahami secara sederhana oleh siswa belajar sering disebut media pembelajaran. Peneliti kemudian menentukan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan lokasi atau subjek yang diteliti.

Menentukan jenis pengembangan media pembelajaran yang berupa permainan monopoli ini sangat cocok digunakan untuk proses pembelajaran, diharapkan keaktifan siswa di dalam kelas dapat ternetralisir dengan baik. Media monopoli termasuk ke dalam permainan yang sering digunakan oleh siswa bermain, oleh karena itu peneliti *recovery* salah satu permainan yang mudah dipahami oleh siswa namun dapat berfungsi menjadi perantara proses pembelajaran, hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sendiri.

2. Perencanaan Media Pembelajaran

Setelah menganalisis kebutuhan siswa hal penting yang harus diperhatikan adalah analisis KI, KD, dan mengembangkan indikator. Hal tersebut dibutuhkan sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran monopoli. Berikut adalah analisis KI, KD, dan pengembangan indikator:

Tabel 4.1
Kompetensi Inti Kelas IV

No.	Kompetensi Inti
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3.	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.
4.	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.

Tabel 4.2
Kompetensi Dasar dan Indikator Ilmu Pengetahuan Sosial
pada Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	a) Mampu menyebutkan provinsi yang ada di Indonesia. b) Mampu menyebutkan suku yang ada di Indonesia. c) Mampu menyebutkan agama yang ada di Indonesia. d) Mampu menyebutkan pakaian adat yang ada di Indonesia e) Mampu menyebutkan rumah adat yang ada di Indonesia f) Mampu menyebutkan tarian adat yang ada di Indonesia
2.	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.	a) Mampu membuat pertanyaan singkat tentang provinsi yang ada di Indonesia. b) Mampu membuat pertanyaan singkat tentang suku yang ada di Indonesia. c) Mampu membuat pertanyaan singkat tentang agama yang ada di Indonesia. d) Mampu membuat pertanyaan singkat tentang pakaian adat yang ada di Indonesia. e) Mampu membuat pertanyaan singkat tentang rumah adat yang ada di Indonesia. f) Mampu membuat pertanyaan singkat tentang tarian adat yang ada di Indonesia.

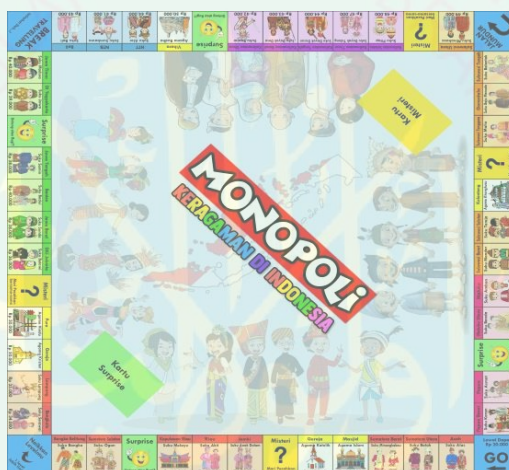
3. Pengembangan Format Produk Awal

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat berupa media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Media pembelajaran ini dapat di tinjau dari beberapa Aspek yaitu : Papan monopoli, kartu Ingin tahu, kartu Surprise, kartu misteri, dan pion-pion.

Berikut adalah paparan modifikasi media pembelajaran Monopoli di antaranya :

a. Papan Monopoli

Papan Monopoli berukuran 50 cmx 50 cm, terdiri dari 52 petak, 1 petak start, 34 petak tanah keragaman suku dan nama provinsi, 6 petak keragaman agama, 4 petak surprise, 4 petak misteri, 1 petak naikkan level, 1 petak *break travelling*, dan 1 petak jalan mundur.



Gambar 4.1 Papan Monopoli

b. Kartu Ingin Tahu

Kartu ingin tahu merupakan kartu yang berisikan 3 materi, level 1 rumah adat dari provinsi tersebut, level 2 tarian adat dari provinsi tersebut, dan level 3 pakaian adat dari provinsi tersebut. Selain itu materi kartu juga menjelaskan denda *travelling* serta syarat menaikkan level. Sedangkan jumlah kartu ini ada 40 kartu (keragaman suku bangsa dan budaya berjumlah 34 dan kartu agama berjumlah 6). Berikut gambar kartu ingin tahu.



Gambar 4.2 Kartu Ingin Tahu

c. Kartu Surprise

Kartu surprise merupakan kartu yang berisikan kejutan berupa denda dan hadiah. Kartu ini berjumlah 40 kartu. Berikut gambar kartu surprise.



Gambar 4.3 Kartu Surprise

d. Kartu Misteri

Kartu misteri merupakan kartu yang berisikan pertanyaan berupa suku dan provinsi yang berada pada petak papan monopoli. Kartu ini berjumlah 40 kartu. Berikut gambar kartu misteri.



Gambar 4.4 Kartu Misteri

e. Petak

Petak adalah kotak-kotak yang berisikan 52 petak, petak ini berfungsi untuk mengenalkan kepada siswa keragaman suku bangsa dan budaya. Berikut gambar petak.



Gambar 4.5 Petak

f. Pion Berjalan

Pion berjalan merupakan alat yang digunakan oleh pemain untuk berjalan dalam permainan monopoli ini. Berikut gambar pion berjalan.



Gambar 4.6 Pion Berjalan

g. Pion Rumah Adat

Pion rumah adat merupakan penanda yang digunakan oleh pemain untuk menunjukkan level 1 yang dimiliki pemilik tanah dalam permainan monopoli ini. Berikut gambar pion rumah adat.



Gambar 4.7 Pion Rumah Adat

h. Pion Tarian Adat

Pion tarian adat merupakan penanda yang digunakan oleh pemain untuk menunjukkan level 2 yang dimiliki pemilik tanah dalam permainan monopoli ini. Berikut gambar pion tarian adat.



Gambar 4.8 Pion Tarian Adat

i. Pion Pakaian Adat

Pion pakaian adat merupakan penanda yang digunakan oleh pemain untuk menunjukkan level 3 yang dimiliki pemilik tanah dalam permainan monopoli ini. Berikut gambar pion pakaian adat.



Gambar 4.9 Pion Pakaian Adat

j. Dadu

Dadu digunakan dalam menentukan jumlah langkah pion berjalan dari petak sebelumnya ke petak yang setelah bidik dilemparkan. Berikut gambar dadu yang digunakan.



Gambar 4.10 Dadu

k. Uang

Uang mainan ini digunakan untuk transaksi dalam permainan monopoli ini, seperti umumnya permainan monopoli biasanya. Berikut gambar uang yang digunakan dalam permainan monopoli.



Gambar 4.11 Uang

l. Peraturan Permainan

Peraturan ini digunakan untuk menerangkan aturan permainan monopoli ini. Berikut gambar aturan permainan yang digunakan dalam permainan monopoli.



Gambar 4.12 Peraturan permainan

4. Uji Coba Awal

Data dari validasi media pembelajaran monopoli di ambil mulai tanggal 24 April 2018, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari 3 validator ahli yang terdiri dari satu validator ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran guru kelas IV A di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Di bawah ini kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi

Tabel 4.3
Kriteria Penskoran Angket Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran, Praktisi, dan Siswa

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (tepat, cukup jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

Pemberian makna masing-masing pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, keefektivan, dan kemenarikan dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran, Praktisi dan Siswa

Jawaban	Skor
A	5
B	4
C	3
D	2
E	1

Penyajian data dari analisis penilaian berupa angket dari ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data hasil validasi ini terdiri dari dua jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Berikut adalah paparan data hasil validasi media pembelajaran monopoli.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi produk untuk ahli media/ isi dilakukan ahli di bidang Ilmu pengetahuan sosial. Validator materi pada media pembelajaran monopoli ini adalah Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Luthfiya Fathi Pusposari, M.

Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert, dan data kualitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi/isi:

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi/isi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5
Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2016.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3.	Kesesuaian isi materi dengan kopetensi dasar.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
5.	Media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan konsep materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6.	Media pembelajaran monopoli ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Bahasa yang digunakan pada media	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	pembelajaran monopoli ini tidak bermakna ganda.					
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak mengandung nilai-nilai negatif.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu Revisi
11.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran monopoli tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Kelengkapan materi yang	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	diberikan pada papan media pembelajaran monopoli tepat.					
15.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu “misteri” di media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
16.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu “Surprise” di media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
17.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu “Ingin tahu” di media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
18.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi di papan media monopoli.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
20.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi di kartu dan icon media monopoli.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		84	100	84%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia sebagaimana tercantum pada tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli sebagai berikut:

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

$$P = \frac{84}{100} \times 100\% = 84\%$$

Persentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli di peroleh 84%. Angka tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 84%, berada pada kualifikasi Sangat Baik, sehingga tidak perlu revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli materi/isi:

Tabel 4.6

Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Luthfiya Fathi Pusposari, M. E	1) kartu misteri menggunakan kalimat/ pernyataan/ pertanyaan yang mudah difahami. 2) Huruf dalam kartu Ingin tahu diperbesar fontnya. 3) Pion diperbaiki.

Komentar dan saran dari ahli materi ilmu pengetahuan sosial dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran monopoli.

b. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator desain pada media pembelajaran monopoli ini adalah Yuniar Setyo Marandy, S. Sn salah satu staf yang berkerja di laboratorium Multimedia Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan (FITK) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan Maryam Faizah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran monopoli.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ahli validasi desain akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Desain

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain utama media sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Desain pada	5	5	80%	Valid	Tidak perlu

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	petak-petak media sesuai dengan isi materi didalamnya.					revisi
3.	Desain pada kartu “misteri” sesuai dengan isi materi di dalamnya.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4.	Desain pada kartu “surprise” sesuai dengan isi materi di dalamnya.	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
5.	Desain pada kartu “Ingin Tau” sesuai dengan isi materi di dalamnya.	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6.	Tampilan media monopoli ini menarik dan sesuai dengan materi “keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7.	Ilustrasi <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Ukuran <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat pada media	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	monopoli tepat.					
9.	Ukuran gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Ilustrasi gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu Revisi
11.	Ukuran dan warna dadu pada media monopoli sesuai dengan papan monopoli.	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada papan media monopoli ini menarik belajar siswa.	5	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Jenis font pada media monopoli ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Ukuran font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Desain atau tampilan warna pada media monopoli ini tepat dan menarik belajar	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	siswa kelas IV MI.					
16.	Alur media monopoli ini mudah di pahami siswa kelas IV MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
17.	Ukuran panjang dan lebar papan pada media monopoli ini tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
18.	Ukuran kartu "Misteri" pada media monopoli ini tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Ukuran kartu "Surprase" pada media monopoli ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
20.	Ukuran kartu "Ingin tahu" pada media monopoli ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		84	100	84%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Tabel 4.8
Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain utama media sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Desain pada petak-petak media sesuai	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	dengan isi materi didalamnya.					
3.	Desain pada kartu “misteri” sesuai dengan isi materi di dalamnya.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4.	Desain pada kartu “surprise” sesuai dengan isi materi di dalamnya.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
5.	Desain pada kartu “Ingin Tau” sesuai dengan isi materi di dalamnya.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6.	Tampilan media monopoli ini menarik dan sesuai dengan materi “keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
7.	Ilustrasi <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Ukuran <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat pada media monopoli tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Ukuran gachu / orang-orangan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	yang terdapat pada media monopoli tepat.					
10.	Ilustrasi gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu Revisi
11.	Ukuran dan warna dadu pada media monopoli sesuai dengan papan monopoli.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada papan media monopoli ini menarik belajar siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Jenis font pada media monopoli ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Ukuran font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV MI.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Desain atau tampilan warna pada media monopoli ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
16.	Alur media monopoli ini	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	mudah di pahami siswa kelas IV MI.					
17.	Ukuran panjang dan lebar papan pada media monopoli ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
18.	Ukuran kartu “Misteri” pada media monopoli ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Ukuran kartu “Surprase” pada media monopoli ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
20.	Ukuran kartu “Ingin tahu” pada media monopoli ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		98	100	98%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Persentase dari kedua validator ahli desain media dapat di ambil rata-rata dari keduanya yaitu 91%, tergolong dalam skala tingkat 5 dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu revisi.

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain terhadap media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.7 dan tabel 4.8, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Validator desain :

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

$$P = \frac{84}{100} \times 100\% = 84\%$$

Validator media :

$$P = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$P = \frac{98}{100} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat ditarik kesimpulan untuk nilai ahli desain rata-rata persentasenya sebaga berikut.

$$\frac{\sum \text{validator 1} + \sum \text{validator 2}}{2} = \frac{84\% + 98\%}{2} = 91\%$$

Persentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli di peroleh 91%. Angka tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 91%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel.

Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli desain media.

Tabel 4.9
Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

Nama Subjek Uji Ahli Desain Media	Kritik dan Saran
Yuniar Setyo Marandy, S. Sn	-
Maryam Faizah, M. Pd. I	1) Buat tempat untuk kartu surprise. 2) Buat tempat untuk kartu misteri. 3) Buat tempat untuk kartu ingin tahu.

Komentar dan saran dari ahli desain media pembelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia terlihat menarik.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator pembelajaran pada media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia ini adalah Dr. H. Abdul Basith, M. Si salah satu dosen pendidikan ilmu pengetahuan sosial di UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif ahli validasi desain akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi pada media monopoli yang dikembangkan meningkatkan motivasi siswa.	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Dukungan media pembelajaran monopoli bagi kemandirian belajar siswa.	5	5	100%	Valid	Tidak perlu revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran monopoli sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4.	Kemampuan media pembelajaran monopoli dalam mengaktifkan siswa.	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli komunikatif.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6.	Gaya bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
7.	Materi yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran monopoli ini dapat membuat siswa senang belajar.	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran monopoli ini dapat membantu pemahaman siswa.	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Konten materi yang ada pada kartu “ingin tahu” mudah difahami oleh siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Konten pertanyaan yang ada pada kartu “misteri” dapat dijawab dengan mudah oleh siswa..	4	5	80%	Valid	Tidak perlu Revisi
11.	Konten tampilan papan monopoli dapat menarik siswa untuk semangat belajar..	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Petunjuk penggunaan yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli ini menarik.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Petunjuk	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	penggunaan media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					Revisi
14.	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan oleh siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan oleh siswa.	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
16.	Ukuran media pembelajaran monopoli ini tepat digunakan oleh siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
17.	Media pembelajaran monopoli ini mempermudah guru dalam proses pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
18.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi keagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Efisiensi penggunaan media	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	pembelajaran monopoli dalam pembelajaran					
20.	Media pembelajaran monopoli ini cukup meningkatkan keaktifan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		89	100	89%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Persentase dari validator ahli pembelajaran dapat di peroleh persentase 89%, tergolong dalam skala tingkat 5 dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu revisi.

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran monopoli materi keragaman di Indonesia sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.10, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$$

Persentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli di peroleh 89%. Angka tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 89%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel.

Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli desain media.

Tabel 4.11
Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli Desain Media	Kritik dan Saran
Dr. H. Abdul Basith, M. Si	1) Bentuk fisik besar. 2) Warna lebih dijelaskan.

Komentar dan saran dari ahli pembelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran monopoli materi keragaman di Indonesia terlihat menarik.

d. Hasil Penilaian Praktisi

Validasi ahli praktisi merupakan guru kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang yaitu Mohammad Wildan, S. Pd.

I. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran. Kedua data tersebut diperoleh dari angket penelitian, berikut paparan data dari praktisi media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil penilaian praktisi kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang akan dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12
Data Kuantitatif oleh Praktisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2016.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
5.	Media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan konsep materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6.	Media pembelajaran monopoli ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Bahasa yang digunakan pada media	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	pembelajaran monopoli ini tidak bermakna ganda.					
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak mengandung nilai-nilai negatif.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak perlu Revisi
11.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	monopoli tepat.					
14.	Ukuran font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa Kelengkapan materi yang diberikan pada papan media pembelajaran monopoli tepat. kelas IV MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu “misteri” di media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
16.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu “Surprise” di media pembelajaran monopoli tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
17.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu “Ingin tahu” di media pembelajaran monopoli tepat.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
18.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi di papan media monopoli.	4	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
20.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi di kartu dan icon media monopoli.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		87	100	87%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Data hasil penilaian guru kelas terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli ini selanjutnya akan dianalisis sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas terhadap media pembelajaran monopoli sebagaimana tercantumkan dalam tabel 4.12, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli sebagai berikut:

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

$$P = \frac{87}{100} \times 100\% = 87\%$$

Persentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran monopoli di peroleh 87%. Angka tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 87%, berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak perlu revisi.

3) Data Kualitatif

Data hasil kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel.

Berikut adalah tabel hasil data kualitatif penilaian praktisi:

Tabel 4.13
Data Kualitatif Hasil Penilaian Praktisi

Nama Subjek Uji Ahli Pembelajaran	Kritik dan Saran
Mohammad Wildan, S. Pd. I	1) Media dipertahankan dan terus dikembangkan media yang lebih kreatif lainnya.

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu ditinjau sebagai penyempurnaan produk, dalam perbaikan media pembelajaran ini.

Data hasil penilaian baik kritik dan saran dari praktisi atau guru kelas dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi dan berguna untuk penyempurna media pembelajaran monopoli sebelum di uji cobakan kepada siswa kelas IVA.

5. Revisi Produk

Pada tahap ini media pembelajaran monopoli memasuki tahap perbaikan sebelum di uji coba lapangan, berikut revisi produk dari beberapa Ahli validasi



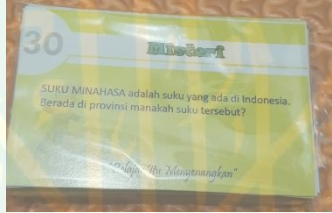
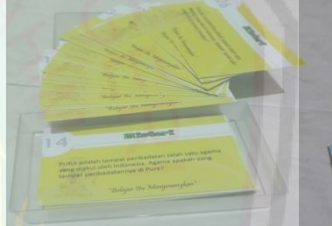


a. Revisi Ahli Materi

Tabel 4.14
Revisi Produk oleh Ahli Materi/Isi

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Kartu misteri menggunakan kata yang mudah di pahami.		
2.	Perbesar kartu ingin tahu diperbesar.		
3.	Pion diperbaiki		

b. Revisi Ahli Desain

Tabel 4.15
Revisi Produk oleh Ahli Desain Media

No	Poin yang Direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Tempat kartu surprise		
2.	Tempat kartu misteri		
3.	Tempat kartu ingin tahu		

c. Revisi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.16
Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

No	Poin yang Direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Warna dari media dan ukurannya		

6. Uji Coba Lapangan

Sesuai dengan yang telah dipaparkan pada BAB III, bahwa uji coba produk media pembelajaran adalah siswa. Dilakukan oleh tiga kelompok, yaitu Subjek uji coba produk kelompok kecil, yaitu diambil dari enam orang siswa secara acak. Subjek uji coba produk kelompok besar diambil dari seluruh kelas IVA.

Pada Uji coba produk kelompok kecil, penilaian angket disajikan dari 10 pertanyaan yang diberikan pada 6 siswa yang dipilih secara acak. Adapun data kuantitatif hasil uji coba produk kelompok kecil dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.17
Data Hasil Pengisian Angket Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		X ₁ , X ₂ , X ₃ , X ₄ , X ₅ , X ₆ .				
1.	Tampilan warna pada media Monopoli Keragaman di Indonesia menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4,5,5,5,5,5	30	97%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Tampilan gambar pada media Monopoli Keragaman di Indonesia menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4,4,5,5,4,5	30	90%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Bentuk papan dari media Monopoli Keragaman di Indonesia menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4,5,5,5,5,5	30	97%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Media Monopoli Keragaman di Indonesia mudah untuk dioperasikan.	4,5,5,5,5,5	30	97%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Adik senang belajar menggunakan media Monopoli Keragaman di	4,5,5,5,5,5	30	97%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		X ₁ , X ₂ , X ₃ , X ₄ , X ₅ , X ₆				
	Indonesia .					
6.	Menggunakan media Monopoli Keragaman di Indonesia dapat membuat adik semangat dalam belajar.	5,5,4,5,5,5	30	97%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Media Monopoli Keragaman di Indonesia membantu adik dalam pembelajaran.	3,5,5,5,5,5	30	94%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Media Monopoli Keragaman di Indonesia membantu adik dalam menemukan Tarian di Indonesia.	4,5,4,5,4,5	30	90%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Media Monopoli Keragaman di Indonesia membantu adik dalam menemukan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia .	5,5,5,5,5,5	30	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Media Monopoli Keragaman di Indonesia membantu adik dalam menemukan Keragaman Agama di Indonesia.	5,5,5,5,5,5	30	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		287	300	95,6%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba produk kelompok kecil pada tabel 4.13, langkah selanjutnya ialah menganalisis data yang telah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan atau kelayakan dengan rumus persentase sebagai berikut.

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

$$P = \frac{287}{300} \times 100\% = 95,6\%$$

7. Revisi Produk

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil uji coba lapangan kelompok kecil mencapai 95,6%. Jika dimasukkan pada tabel kevalidan atau kelayakan pengembangan produk, maka dapat diartikan validasi dari uji coba produk kelompok kecil terhadap produk pengembangan media pembelajaran monopoli termasuk dalam kriteria sangat baik atau tidak perlu revisi.

Maka dapat disimpulkan bahwa ditahap ini tidak diperlukan revisi produk lebih lanjut, kemudian tahap yang selanjutnya media dapat di uji coba pada subyek yang lebih luas yaitu seluruh siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen penelitian ini.

8. Uji Lapangan

Tabel 4.18
Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

NO	NAMA SISWA	PRE-TEST	POST-TEST
1.	Achmad Bahrul Ulum	45	93
2.	Ahmad Alaika Mafaza	31	77
3.	Ahmad Munfarid	59	76
4.	Aisya Dwi Ariyanti	31	72
5.	Anggun Hanifatus Iskha'	45	74
6.	Cartika Zhenta Nurcholifah .R	49	75
7.	Chelsea Ceria Putri	47	85
8.	Givy Visa Aulia	52	78
9.	Hafifa Adinda Seftia	47	88
10.	Hanif Al Bastomi	63	72
11.	Khujjatul Islam	44	76
12.	Moch. Risky Ali Baharudin	23	77
13.	Muhafiz Affan Sarfaraz	44	71
14.	Muhamad Andro Wildan Pratama	76	87
15.	Muhamad Bintang Firdaus	27	75
16.	Muhamad Idam Reza Ardiansah	34	89
17.	Muhamad Rehan Maulana	34	74
18.	Muhamad Safana Triwaldani	73	91
19.	Nahlah Khumairo	45	79
20.	Neng Ayu Puji Lestari	41	87
21.	Nur Sofiyah Anggraeni	47	73
22.	Reihan Izza Melandri	53	91
23.	Safira Natasa	35	72
24.	Sindi Fatmasari	54	88
25.	Siva Aulia Natasyah	37	75
26.	Stevi Galuh Pratiwi	40	74
27.	Bawon Riyan Jamaksari	21	78
28.	Febiyono Wijayanto	53	72
29.	Novia Lailatul Fazila	41	82
JUMLAH		1291	2301
RATA-RATA		44,5	79

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* diatas terlihat rata-rata yang berbeda nilai *pre-test* rata-rata 44,5 dan rata-rata nilai *post-test* 79.

B. Tingkat Kemenarikan

Pada tahap uji lapangan atau sering disebut uji coba kelompok besar ini media pembelajaran monopoli dilakukan seluruh siswa kelas IVA yang berjumlah 29 siswa yang sudah diberikan *pre-test* dan *post-test*. Adapun data kuantitatif hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.19
Data Hasil Pengisian Angket Uji Lapangan

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		$\sum x$				
1.	Tampilan warna pada media Monopoli Keragaman di Indonesia menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	132	145	91%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Tampilan gambar pada media Monopoli Keragaman di Indonesia menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	143	145	98%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Bentuk papan dari media Monopoli	144	145	99%	Sangat Valid	Tidak Perlu

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		$\sum x$				
	Keragaman di Indonesia menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.					Revisi
4.	Media Monopoli Keragaman di Indonesia mudah untuk dioperasikan.	135	145	92%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Adik senang belajar menggunakan media Monopoli Keragaman di Indonesia .	145	145	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Menggunakan media Monopoli Keragaman di Indonesia dapat membuat adik semangat dalam belajar.	144	145	99%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Media Monopoli sKeragaman di Indonesia membantu adik dalam pembelajaran.	143	145	98%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Media Monopoli Keragaman di Indonesia membantu adik dalam menemukan Tarian di Indonesia.	145	145	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Media Monopoli Keragaman di	143	145	98%	Sangat Valid	Tidak Perlu

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		$\sum x$				
	Indonesia membantu adik dalam menemukan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia .					Revisi
10	Media Monopoli Keragaman di Indonesia membantu adik dalam menemukan Keragaman Agama di Indonesia.	145	145	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		1.419	1450	97,8%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4.15, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan atau kelayakan dengan rumus persentase sebagai berikut.

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

$$P = \frac{1,419}{1,450} \times 100\% = 97,8\%$$

Persentase perhitungan di atas hasil uji coba lapangan mencapai 97,7%. Jika dicocokkan dengan tabel kevalidan atau kelayakan maka menunjukkan bahwa hasil validasi dari uji coba lapangan terhadap produk pengembangan

media pembelajaran monopoli ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil penilaian dan analisis uji coba lapangan oleh 28 siswa dengan tingkat pencapaian 97,8%, maka pada produk media pembelajaran monopoli tidak perlu adanya revisi atau perbaikan.

C. Tingkat Efektivitas

1. Hasil Uji Homogenitas

Pre-test adalah *test* yang dilakukan sebelum adanya perlakuan, sedangkan *post-test* adalah *test* yang dilakukan setelah adanya perlakuan. Hasil *pre-test* dan *post-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan yaitu menggunakan media Pembelajaran monopoli yang dikhususkan pada kelas eksperimen. Selain *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli. Hasil nilai *pre-test* siswa juga digunakan peneliti sebagai data untuk melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur dua populasi tertentu benar-benar memiliki kesamaan atau tidak.

Tabel 4.20
Data Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan *Pre-test* Kelas Kontrol Uji Homogenitas

<i>Pre-test IVA</i>	<i>Pre-test IVB</i>
45	12
31	53
59	64
31	31

<i>Pre-test IVA</i>	<i>Pre-test IVB</i>
45	18
49	54
47	57
52	84
47	24
63	40
44	81
23	16
44	53
76	31
27	41
34	43
34	30
73	32
45	40
41	31
47	32
53	57
35	45
54	29
37	31
40	28
21	46
53	41
41	

Berdasarkan data hasil olah uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 16, diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.073	1	55	.156

Dari tabel hasil uji Homogenitas di atas terlihat bahwa $p = 0,156$, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol (Data homogen). Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Tabel 4.21
Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Achmad Bahrul Ulum	45	93
2.	Ahmad Alaika Mafaza	31	77
3.	Ahmad Munfarid	59	76
4.	Aisya Dwi Ariyanti	31	72
5.	Anggun Hanifatus Iskha'	45	74
6.	Cartika Zhenta Nurcholifah .R	49	75
7.	Chelsea Ceria Putri	47	85
8.	Givy Visa Aulia	52	78
9.	Hafifa Adinda Seftia	47	88
10.	Hanif Al Bastomi	63	72
11.	Khujjatul Islam	44	76
12.	Moch. Risky Ali Baharudin	23	77
13.	Muhafiz Affan Sarfaraz	44	71
14.	Muhamad Andro Wildan Pratama	76	87
15.	Muhamad Bintang Firdaus	27	75
16.	Muhamad Idam Reza Ardiansah	34	89
17.	Muhamad Rehan Maulana	34	74
18.	Muhamad Safana Triwaldani	73	91
19.	Nahlah Khumairo	45	79
20.	Neng Ayu Puji Lestari	41	87
21.	Nur Sofiyah Anggraeni	47	73
22.	Reihan Izza Melandri	53	91
23.	Safira Natasa	35	72
24.	Sindi Fatmasari	54	88
25.	Siva Aulia Natasyah	37	75
26.	Stevi Galuh Pratiwi	40	74
27.	Bawon Riyan Jamaksari	21	78
28.	Febiyono Wijayanto	53	72

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
29.	Novia Lailatul Fazila	41	82
Jumlah		1291	2301
Rata-Rata		44,5	79

3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Tabel 4.22
Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1.	Rizaldi Yusuf Ahmad	12	26
2.	A. Burhanuddin	53	29
3.	Ahmad Farrel Jalaluddin .A	64	83
4.	Alfin Zaky Maulana	31	67
5.	Alifi Idhi Pangestu	18	14
6.	Arva Khafid Andriyas	54	72
7.	Citra Nadia Arizka	57	73
8.	Devi Octavia Anisa Fitri	84	77
9.	Fika Nafis Fadhilah Ali	24	66
10.	Galeh Ginanjar	40	79
11.	Gariza Asyabani	81	82
12.	Ghufron Prasetya	16	29
13.	Juanda Prawira Kusuma	53	75
14.	Mochamad Haikal Aley	31	51
15.	Moh. Fadhil Nur Ananda	41	47
16.	Muchamad Nasrulloh	43	58
17.	Muhamad Alfani Muzaki	30	59
18.	Muhamad Argiya Rifky .A	32	47
19.	Muhamad Nur Fadli	40	55
20.	Nadzifa Khumaira	31	67
21.	Nesa Alifatul Farokha	32	57
22.	Nisfi Maulidya	57	62
23.	Robi Roy Hanafi	45	62
24.	Salman Yusril	29	64
25.	Selsia Nabila	31	55
26.	Shecia Fatmala	28	51
27.	Virza Claudya Rinjany	46	54
28.	Adinda Putri Maira	41	54

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
	Jumlah	1144	1615
	Rata-rata	40,8	57,6

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai pre-test kelas kontrol 40,8 dan nilai pre-test kelas eksperimen 44,5. Hal ini membuktikan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen kemampuan siswanya sama. Sedangkan pada nilai rata-rata post-test kelas kontrol nilainya adalah 57,6 dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 79. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli.

4. Hasil Uji-T

Tahap selanjutnya untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen peneliti mencari signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli, hal tersebut di uji secara *statistic* dengan *T-Test* menggunakan *SPPS Statistic 16*.

Perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk membuktikan hipotesis, apakah H_a diterima H_o yang diterima dengan menggunakan Uji-T dengan tingkat kesalahan 5% atau 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%.

Tabel 4.23

Hasil Uji-t *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
93	26
77	29
76	83
72	67
74	14
75	72
85	73
78	77
88	66
72	79
76	82
77	29
71	75
87	51
75	47
89	58
74	59
91	47
79	55
87	67
73	57
91	62
72	62
88	64
75	55
74	51
78	54
72	54
82	

Data tabel di atas untuk membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti juga melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test*.

Berdasarkan olah data *independent Sample T Test* dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16* diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.24
Ringkasan Data Hasil Uji *Independent Sample T Test*

		Statistics						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
NILAI	Equal variances assumed	10.092	.002	6.255	55	.000	21.66626	3.46384
	Equal variances not assumed			6.175	35.346	.000	21.66626	3.50862

Berdasarkan hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan kesamaan kemampuan kognitif. Oleh karena itu, tabel yang dibaca adalah bagian *Equal variances assumed*. Pada tabel di atas menjelaskan bahwa $t_{\text{hitung}} = 6,255$ dengan $\text{sig} (2\text{-tailed}) = 0,000$. Sedangkan berdasarkan perhitungan t tabel maka diperoleh nilai t tabel $N = (57-2) = 55$ sebesar 2,00404. Karena $t_{\text{hitung}} = 6,255 > t_{\text{tabel}} = 2,00404$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli

1. Analisis Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pengertian media dalam pendidikan dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁶³ Oleh karena itu media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu memberikan atau menyampaikan informasi dengan baik dan mudah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa.

Al-Qur'an sebelumnya telah memberikan penjelasan yang jelas kepada para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Al-Qur'an memberikan gambaran yang jelas terkait media pembelajaran dalam pendidikan, diantaranya yang menjadi rujukan dalam menafsirkan media pembelajaran adalah keteladanan yang ada pada pribadi Rasulullah SAW.⁶⁴ Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pentingnya seorang guru memperhatikan media pembelajaran yang dipergunakan.

Pengembangan media pembelajaran monopoli ini didasarkan fakta bahwa tidak tersedianya media yang menarik penunjang pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, hal ini diperkuat dengan pernyataan guru kelas yang menyatakan sebagai berikut:

⁶³ Punaji Setyosari, Op.cit, Hlm 1

⁶⁴ Samsul Ulum dan Triyo Supriyatno, Tarbiyah Qur'aniyyah, (Malang: UIN Press, 2006), Hlm. 80-81

“Saya mengajar ya sesuai buku yang dipakai mbak,sekolah memakai LKS ya saya pakai LKS. Mau membuat media ya saya tidak ada waktu dan biaya.”⁶⁵

Selain kondisi lingkungan perkembangan siswa atau subjek yang diteliti menjadi pertimbangan juga dalam menentukan media pengembangan, pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa sekolah dasar berusia 9-10 tahun, tepatnya kelas IV. Diperkuat oleh teori Piaget bahwa anak yang berusia sekitar 6-12 tahun masuk ke dalam fase operasional konkret “anak seumuran ini berpikir logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret”.⁶⁶

Pengembangan ini dimaksudkan untuk mampu memenuhi tersedianya media pembelajaran yang menarik, juga dapat mengenalkan keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia secara replikatif dan dapat memberikan pengaruh perbedaan hasil belajar siswa kelas IV di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang setelah diberikan perlakuan (*treatment*) sehingga pada akhirnya dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku.

2. Analisis Perencanaan Media Pembelajaran

Tahapan pengembangan kedua adalah melakukan perencanaan, hal yang difokuskan dalam tahap ini adalah peneliti mulai menganalisis kurikulum berupa KI, KD, dan mengembangkan indikator. Berdasarkan pendapat Tejo Nurseto “media pembelajaran yang dirancang secara baik

⁶⁵ Wawancara dengan Muhammad Wildan, guru kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Malang, Pada tanggal 30 September 2017, jam 09.30-10.00.

⁶⁶ Max A. Sobel & Evan M. Maletsky. *Mengajar Matematika*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁷ Oleh karena itu, dibutuhkan analisis KI dan KD untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran bahwasannya guru dapat mengembangkan indikator sesuai dengan karakteristik peserta didik, potensi daerah, dan potensi lingkungan maka seyogyanyalah guru mempunyai pemahaman dan kemampuan yang maksimal dalam memahami prosedur pengembangan indikator dari kompetensi pembelajaran.

Penyusunan pengembangan media pembelajaran monopoli ini dirancang sesuai dengan kemampuan siswa, dengan bahasa yang diharapkan dapat dipahami oleh siswa. Sesuai dengan pendapat mukminan “mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS (*visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*)”.⁶⁸

3. Analisis Pengembangan Format Produk Awal

Media monopoli ini di cetak menggunakan kertas paper art A3 240 gr, dengan huruf, ukuran, dan gambar yang bervariasi dengan tujuan dapat menarik siswa belajar. Hal ini diperkuat dengan fungsi media yang digunakan dapat terlihat dari kenikmatan ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa.⁶⁹

⁶⁷Tejo Nurseto, membuat media Pembelajaran yang Menarik, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, FE UNY., Vol 8 No 1 April 2011.

⁶⁸Tejo Nurseto, membuat media Pembelajaran yang Menarik, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, FE UNY., Vol 8 No 1 April 2011.

⁶⁹Azhar Arzyad, *Op cit*, hlm.170

Spesifikasi media pembelajaran monopoli ini berisikan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang dicetak dengan ukuran 50 cm x 50 cm, dengan ditempelkan pada papan kayu. Fokus media ini adalah memperkenalkan keragaman yang ada di 34 provinsi (Ibu kota, suku adat, rumah adat, pakaian adat, tarian adat) dan memperkenalkan 6 agama (tempat ibadah, kitab suci, hari besar) yang ada di Indonesia. Media ini digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran materi tersebut dan dapat melatih siswa memecahkan setiap pertanyaan yang ada pada kartu-kartu pertanyaan. Sesuai dengan teori manfaat dari permainan monopoli yaitu permainan monopoli dapat mengajarkan anak untuk mahir berhitung, permainan monopoli dapat melatih kemampuan untuk memecahkan setiap masalah.⁷⁰

4. Analisis Uji Coba Awal

Produk pengembangan media monopoli ini akan melakukan penyempurnaan secara bertahap melalui validasi dari beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan praktisi. Aspek yang diungkapkan oleh ahli validasi berupa kesesuaian materi, kesesuaian dengan kurikulum, dan kemanarikan desain produk. Validasi penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk dapat menilai rancangan produk yang telah dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan pada validator berupa data

⁷⁰ <http://tokomainanak.com/manfaat-bermain-game-monopoli-untuk-anak/>, di akses 19 Mei 2018, pukul 11:43.

kualitatif serta menganalisis data kuantitatif berupa skor angket dari penilaian validator.

Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 84 % yang dapat diklasifikasikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikemas dalam media pembelajaran monopoli ini telah layak untuk dipergunakan pada tingkat sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan teori yang menyatakan bahwa media mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁷¹

Berdasarkan paparan data ahli desain produk mendapatkan persentase sebesar 91% yang berarti sangat valid, bahwa media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti pemilihan desain, warna, gambar, dan tema yang menarik serta sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan teori fungsi media yang digunakan dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa pada proses belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual yang dapat mengunggah emosi dan sikap siswa.⁷²

Selain validasi ahli desain peneliti mengujikan pada ahli pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 89% yang berartikan sangat valid, bahwa media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan teori pembelajaran.

⁷¹ Azhar Aryad, *Op.cit.*, Hlm.26-27

⁷² Ibid, Hlm. 17

Berdasarkan paparan data penilaian praktisi atau guru kelas mendapatkan persentase sebesar 87% yang berarti sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli ini merupakan media pembelajaran sesuai bagi siswa sekolah dasar hal ini diperkuat oleh teori bahwa Sesuai dengan taraf berfikir siswa, dalam memilih media harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.⁷³

5. Analisis Revisi Produk

Revisi produk digunakan untuk melengkapi kekurangan yang terdapat pada media yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat dua revisi produk yaitu revisi Ahli materi dan ahli desain media. *Pertama*, ahli materi memberikan masukan terhadap segi kebahasaan yang dipergunakan, bahasa yang digunakan tidak sederhana. Oleh karena itu, bahasa dalam pertanyaan kartu misteri diubah menjadi bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan revisi ukuran kartu ingin tahu. Hal ini diperkuat oleh teori manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁷⁴

Kedua, ahli desain memberikan masukan terhadap tempat kartu misteri, kartu surprise, dan kartu ingin tau. Dengan menggunakan tempat akan mempengaruhi kualitas media tersebut. Hal ini dikuatkan oleh media berkualitas rendah di samping akan cepat rusak, mengancam kesehatan,

⁷³ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

⁷⁴ Sa'dun Akbar, Op.cit.), Hlm. 117-119.

keamanan, juga dapat menyesatkan pebalajar. Jika guru menggunakan media dengan bahan berbahaya untuk kesehatan anak, berarti media ini dapat mengancam kesehatan anak. Jika guru mau membelajarkan konsep warna dasar, sedangkan media warnanya tidak standar membuat menyesatkan anak dalam penguasaan konsep warna. Itu sebabnya pemilihan dan pemanfaatan media yang berkualitas tinggi sangat penting.⁷⁵

Ketiga, ahli pembelajaran peneliti mendapatkan masukan mengenai ukuran media dan warna media pembelajaran yang dipergunakan peneliti sebagai penyempurnaan media.

6. Analisis Uji Coba Lapangan

Uji coba kelompok kecil mendapat persentase sebesar 95,6% dalam skala likert masuk kriteria sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa media monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan dalam skala lebih besar.

7. Analisis Revisi Produk

Hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa kriteria kelayakan atau kemenarikan media pembelajaran memenuhi kriteria kelayakan. Oleh karena itu, media tidak diperlukan revisi. Langsung menuju tahap uji lapangan atau uji coba kelas besar untuk mengukur efektivitas media dan kemenarikan dalam skala lebih besar.

⁷⁵ Sa'dun Akbar, Op.cit., Hlm 117

8. Analisis Uji Lapangan

Uji lapangan dipergunakan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Tahapan sebelum diberikan *treatment* adalah *pre-test*, hasil nilai *pre-test* adalah 44,9. Sedangkan hasil setelah diberikan perlakuan (*treatment*) disebut *post-test* memperoleh nilai 79. Terlihat perbedaan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Hasil *Pre-test* dan *Post-Test* kelas eksperimen ini nanti akan dibandingkan dengan hasil kelas kontrol *pre-test* dan *post-test*. Sesuai dengan teori hasil belajar bahwa tes hasil belajar atau prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi⁷⁶

B. Analisis Tingkat Kemenarikan

Tingkat kemenarikan dapat dilihat dari hasil pada uji lapangan yang meliputi seluruh siswa kelas IVA diperoleh persentase sebesar 97,7% yang berarti pada tingkat kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV SD/MI sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran monopoli ini telah mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pentingnya tujuan media pembelajaran yaitu memudahkan

⁷⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, Op.cit., Hlm. 219

pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.⁷⁷

C. Analisis Tingkat Efektivitas

1. Analisis Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas terlihat bahwa p Value = 0,156, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol (data homogen). Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama. Sesuai dengan teori menurut Wilhelm Wundt yang menyatakan bahwa syarat eksperimen kontrol adalah kondisi kedua kelas harus sama.⁷⁸

2. Analisis Uji-T

Media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dipergunakan dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan hasil belajar siswa MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Malang, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen (yang diberikan perlakuan/*treatment*) dan rata-rata *post-test* kelas kontrol (yang tidak diberikan perlakuan) produk media pembelajaran monopoli. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 79, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 57,6. Dengan begitu dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan *treatment*.

⁷⁷ Prof. B.P Sitepu. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.hlm. 20-21

⁷⁸ Anwal Hidayat, <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-experimen.html>. Di akses 24 Mei 2018 pukul 17:34 .

Berdasarkan hasil uji-t pada SPSS dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,255$ sedangkan $t_{tabel} = 2,00404$. H_0 dikatakan ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat dilihat dengan jelas pada penelitian dan pengembangan ini bahwa $t_{hitung} = 6,255 > t_{tabel} = 2,00404$, oleh karena itu terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada media pembelajaran monopoli keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Hasil belajar siswa mengalami kenaikan setelah diberikan *treatment* berupa media pembelajaran monopoli keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Selain dapat dilihat dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu $44,5 < 79$. Hal ini dibuktikan dalam teori menurut Winkel dalam buku hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.⁷⁹

Treatment media pembelajaran monopoli yang dikembangkan ini disajikan menarik, mudah dipahami baik dari segi materi maupun aturan permainannya. Sehingga dapat menarik siswa untuk dapat bermain dengan belajar. Media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia ini bahkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang.

⁷⁹ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm. 43

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pengembangan hasil validasi dan pembahasan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap. Langkah pertama adalah pengumpulan informasi yang ada di lapangan. Setelah itu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Media yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mendapatkan kritik dan saran mengenai media yang dikembangkan guna untuk penyempurnaan sebelum diuji cobakan ke lapangan. Kemudian setelah mendapatkan kritik dan saran, peneliti melakukan perbaikan/ revisi sesuai dengan saran validator. Setelah mendapatkan persetujuan dari validator, media diujicobakan di lapangan untuk menguji keefektivan dari media tersebut.
2. Tingkat kemenarikan dilakukan secara bertahap, tahap pertama, uji coba kelompok kecil skor persentase adalah 95,6% jika diklasifikasikan dengan skala masuk dalam tingkatan sangat valid. Dan yang kedua uji coba lapangan didapatkan skor 97,8% yang berarti berada pada tingkatan sangat valid. Diperkuat dengan hasil validasi Pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia ini meliputi ahli isi / materi bernilai 84%,

ahli desain media bernilai 91%, ahli pembelajaran diperoleh persentase 89%, dan praktisi/guru bernilai 87%, dari empat ahli tersebut menunjukkan kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

3. Tingkat efektivitas media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata kelas IVA selaku kelas eksperimen dan kelas IVB selaku kelas kontrol. Kelas eksperimen (79) > kelas kontrol (57,6), dengan begitu dapat dilihat bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah sebagai berikut :

- a. Guru diharapkan dapat membimbing siswa dalam memahami penjelasan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- b. Guru diharapkan dapat membimbing siswa memahami konsep keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sehingga dapat menambah semangat belajar.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan ini memiliki batasan diantara (1) siuji coba pada subjek yang relatif kecil, (2) kendala waktu pelaksanaan uji coba yang relatif singkat, (3) materi yang di uji coba

tidak menyeluruh karena batasan waktu. Dengan demikian, disarankan produk pengembangan ini dapat di uji coba dengan waktu yang lebih lama sehingga dapat efisien.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjut

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

- a. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada pembahasan materi yang lainnya.
- b. Produk media pembelajaran monopoli ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, S. L. 2015. *Sejarah Kurikulum*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Asnawir dan basyiruddin, U. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Ajeng, T. 2015. *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Skripsi UIN Jakarta.
- Ahmadi, A dan Joko, T. P. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crain, W. 2005. *Teori Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunawan, I. 2013. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hidayat, A. <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-experimen.html>. Diakses 24 Mei 2018 pukul 17:34.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)), Diakses 17 November 2017.
- <http://keberagamanagamadiindonesia.blogspot.co.id/2015/09/keberagaman-agama-di-indonesia.html>. Di akses 24 Mei 2018 Pukul 19.04.
- <http://tokomainananak.com/manfaat-bermain-game-monopoli-untuk-anak/>. Diakses 19 Mei 2018, pukul 11:43.
- Ketetapan MPR NOMOR : IV/MPR/1978,www.tatanusa.co.id/tap/ltmpr/78TAPMPR-IV.pdf. Diakses 20 September 2017 jam 6:49.
- Kustandi, C. dan Bambang, S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muntoha. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*

Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar. Malang: Skripsi FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Jurnal Ekonomi & Pendidikan, FE UNY (Vol 8 No 1 April).
- Nuh, M. 2013. *Tanya-Jawab Kurikulum 2013*. Penerbit: Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat (PIH) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rufayda, I. 2013. *Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi hubungan antar satuan siswa kelas 3 di MI Attaraqqie Kota Malang*. Malang: Skripsi FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Suyono dan Hariyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santoso, I. T. *Pengembangan bahan ajar berbasis budaya daerah untuk mengoptimalkan pendidikan karakter pada anak di taman kanak-kanak 2013*, (Semarang:SkripsiUniversitas Negeri semarang).
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajarannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno. 2009. *Mengenal Lingkungan Sosialku Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subali, B. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Anak*. Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Prodi Fisika Unnes No. 8, Januari.

Sobel, M. A. & Evan, M. M. *Mengajar Matematika*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sudjana, N. dan Ahmad, R. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Ulum, S. dan Triyo, S. 2006. *Tarbiyah Qur'aniyyah*. Malang: UIN Press.

Undang-Undang Nomor 20 tahun Sisdiknas pasal 1 Ayat 20.

Sukmadinata, N. S. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wawancara dengan Muhammad Wildan, guru kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Malang, Pada tanggal 30 September 2017, jam 09.30-10.00.

Zahiroh, N. 2017. *Pengembangan Buku Ajar Matematika dan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Nurul Huda Sukun Malang*. Malang: Skripsi FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id) email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1191/Un.03.1/TL.00.1/04/2018
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

18 April 2018

Kepada
 Yth. Kepala MI Nasyrul Ulum Karangploso Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mila Erdiana
 NIM : 14140015
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang
 Lama Penelitian : April 2018 sampai dengan Juni 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU MADRASAH IBTIDAIYAH NASYRUL ULUM

TERAKREDITASI "B" No: 173/BAP-S/M/SK/XI/2017

NSM : 111235070099 NPSN : 60715080

BOCEK KARANGPLOSLO MALANG

email: mi_nasyrul_ulum@yahoo.co.id

Sekretariat: Jl. Raya Bocek No.35 Bocek Karangploso Malang 65152 ☎(0341) 7660422

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI.14/A.1/301/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nasyrul Ulum Bocek Kecamatan

Karangploso Kabupaten Malang Menerangkan bahwa :

Nama : Mila Erdiana

NIM : 14140015

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Semester/Tahun Akademik : Genap 2017/2018

Telah Melaksanakan Penelitian di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang Propinsi

Jawa Timur. Yang merupakan lembaga /Instansi yang menjadi wewenang saya.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14 Mei 2018



Lampiran III : Surat Pengantar Validasi



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1002 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018 2 Mei 2018
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan menjadi Validator

Kepada Yth. Bapak/Ibu Dr. H. Abdul Basith, M.Si
 di - Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Mila Erdiana
 NIM : 14140015
 Jurusan : Pendidikan Guru MI
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Nasyirul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Dean
 Wakil Dekan Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 197308232000031002

Lampiran IV : Angket Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MONOPOLI MATERI KERAGAMAN
SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA UNTUK AHLI ISI**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangpolso Kabupaten Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran monopoli yang akan di produksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV semester 2. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media monopoli sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesedian Bapak/ Ibu sebagai validator ahli isi.

Nama : Luthfiya Fatmi P

NIP : 19810719 2008 01 2 008

Instansi : PIPS UIN Malang

Pendidikan : S1 - Pend. IPS
: S2 - Ilmu Ekonomi

Alamat : Jl. Kanjuruhan Ani C-14

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu buku ajar yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang

terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	cukup (tepat, cukup jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2016.					✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti.				✓	
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.				✓	
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan.					✓
5.	Media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan konsep materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.					✓
6.	Media pembelajaran monopoli ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan pada media				✓	

	pembelajaran monopoli ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.					
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak bermakna ganda.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak mengandung nilai-nilai negatif.				✓	
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.				✓	
11.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran monopoli tepat.					✓
12.	Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media pembelajaran monopoli tepat.				✓	
13.	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran monopoli tepat.				✓	
14.	Kelengkapan materi yang diberikan pada papan media pembelajaran monopoli tepat.				✓	
15.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu "misteri" di media pembelajaran monopoli tepat.				✓	
16.	Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu "Surprise" di media pembelajaran monopoli tepat.				✓	
17.	Kelengkapan materi yang diberikan					

	pada kartu "Ingin tahu" di media pembelajaran monopoli tepat.				✓	
18.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya.				✓	
19.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi di papan media monopoli.				✓	
20.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi di kartu dan icon media monopoli.				✓	

D. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

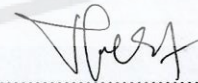
2. Saran

- ~~Penjelasan~~ Soal dlm kartu misteri di revisi, buat jelas kalimat/pertanyaan/pernyataan yg susah untuk difahami

- Huruf dlm kartu ingintau dan misteri di besarkan fontnya

- Pion di perbaiki

Malang, 29 April 2018



NIP. 198107 19 200801 2008

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI
NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

Nama Lengkap : Luthfiya Fathi P
 NIP : 19810719 200801 2 008
 Tempat / Tanggal Lahir : Rembang, 19 Juli 1981
 Alamat Rumah : Jl Kanjuruhan Asri C-14
 Email : luthfiy.e.pips.um-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	S-1	STAIN MALANG	2003
2	S-2	BRAWU MALANG	2007
3			
4			
5			
6			

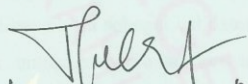
Riwayat Pengalaman Mengajar/ Pelatihan

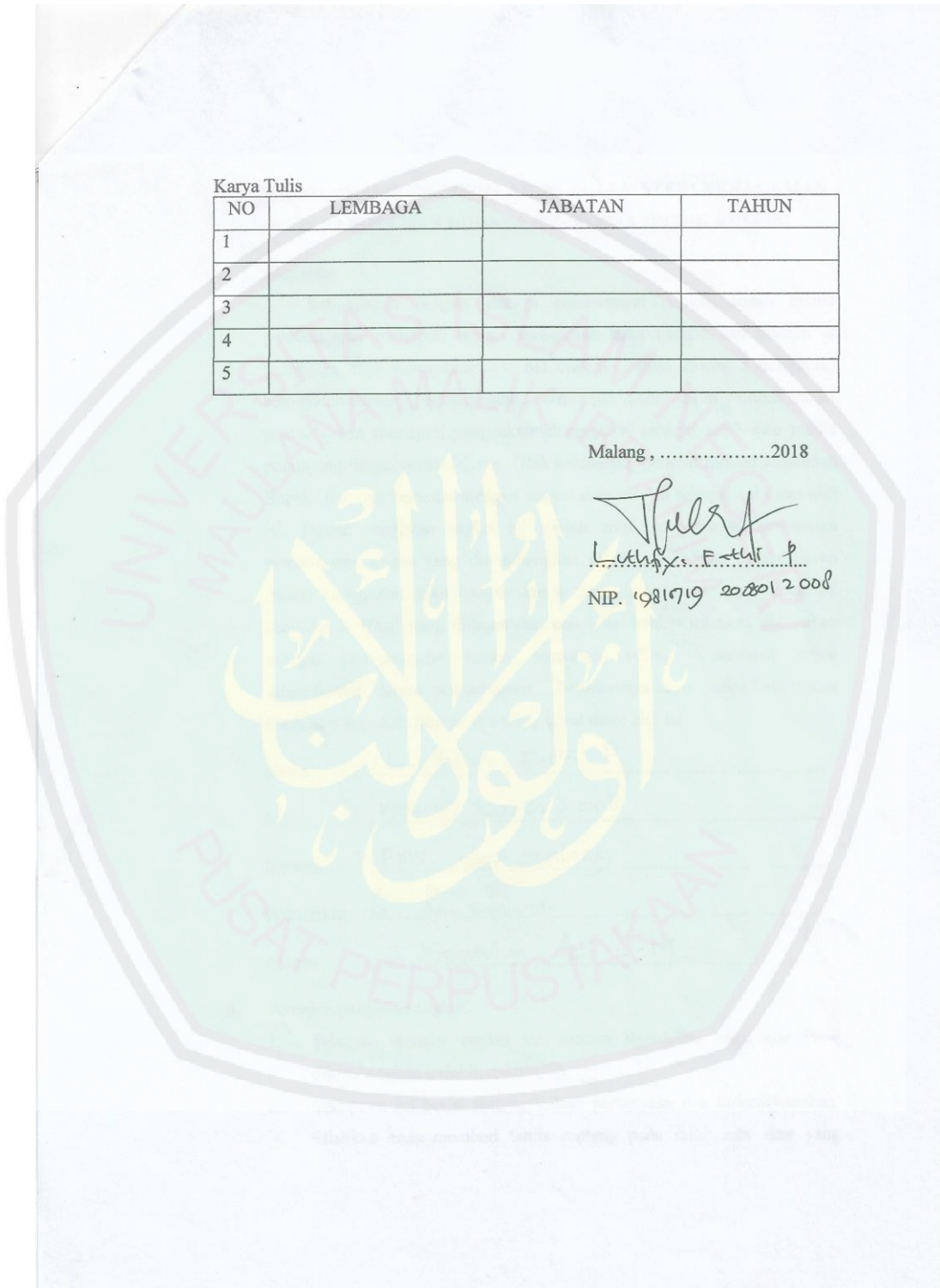
NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	Pada UN Malang	Bozen	2008 - 2009
2			
3			
4			
5			

Karya Tulis

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1			
2			
3			
4			
5			

Malang,2018


Luthfi F. F. F.
NIP. 19810719 2008012008



Lampiran V : Angket Penilaian Desain

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATERI
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK
AHLI DESAIN**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan di produksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia terutama pada kelas IV semester 2. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/ Ibu sebagai validator ahli isi.

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn

NIP : 19900607 20503 1003

Instansi : FTK UIN Malang

Pendidikan : Si Desain Komunikasi Visual

Alamat : Songkaling - Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media monopoli yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	(tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain utama media sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut				✓	
2.	Desain pada petak-petak media sesuai dengan isi materi didalamnya.					✓
3.	Desain pada kartu "misteri" sesuai dengan isi materi di dalamnya.				✓	
4.	Desain pada kartu "surprise" sesuai dengan isi materi di dalamnya.				✓	
5.	Desain pada kartu "Ingin Tau" sesuai dengan isi materi di dalamnya.				✓	
6.	Tampilan media monopoli ini menarik dan sesuai				✓	

	dengan materi “keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”.					
7.	Ilustrasi <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.				✓	
8.	Ukuran <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat pada media monopoli tepat.				✓	
9.	Ukuran gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli tepat.				✓	
10.	Ilustrasi gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.				✓	
11.	Ukuran dan warna dadu pada media monopoli sesuai dengan papan monopoli.				✓	
12.	Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada papan media monopoli ini menarik belajar siswa.					✓
13.	Jenis font pada media monopoli ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI				✓	
14.	Ukuran font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV MI.				✓	
15.	Desain atau tampilan warna pada media monopoli ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV MI.				✓	
16.	Alur media monopoli ini mudah di pahami siswa kelas IV MI.				✓	
17.	Ukuran panjang dan lebar papan pada media monopoli ini tepat.				✓	
18.	Ukuran kartu “Misteri” pada media monopoli ini tepat.				✓	
19.	Ukuran kartu “Surprase” pada media monopoli ini				✓	

	tepat.								
20.	Ukuran kartu "Ingin tahu" pada media monopoli ini tepat					✓			

C. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

Malang, 2 Mei 2018

Yuniar Saqyo .M, S.P.
NIP. 19900607 201503 1003

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI
NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

Nama Lengkap : Yuliar Setyo Marandy, S.Sn
 NIP : 19900607 201503 1003
 Tempat / Tanggal Lahir : Cerboogan / 7 Juni 1990
 Alamat Rumah : Sengkeling , Malang
 Email : randi.setyo@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	Sarjana	UNS (Univ. Sebelas Maret)	2011
2			
3			
4			
5			
6			

Riwayat Pengalaman Mengajar/ Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1			
2			
3			
4			

Karya Tulis

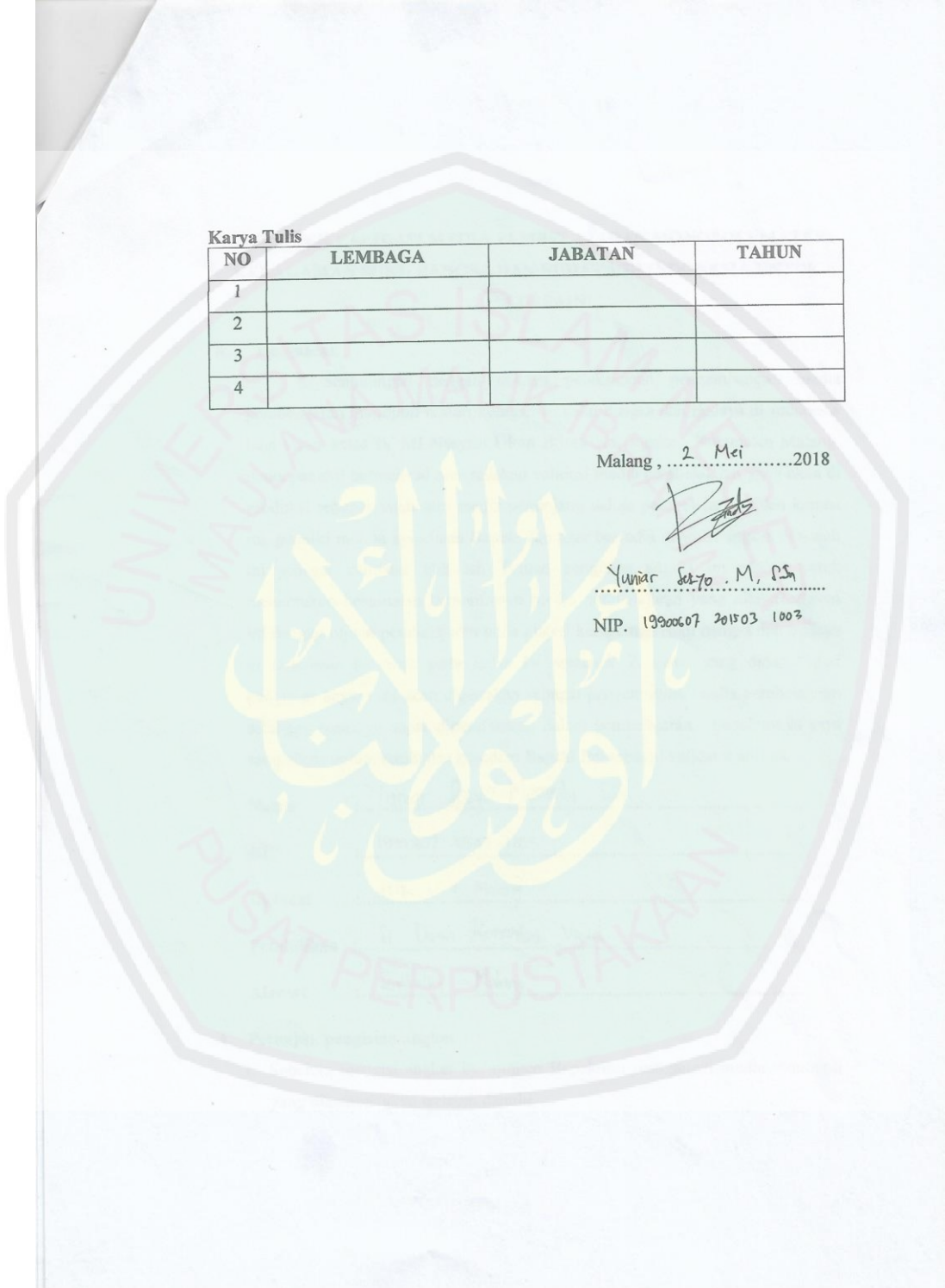
NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1			
2			
3			
4			

Malang, 2 Mei2018



Yuniar Setyo . M, Psi

NIP. 19900607 201503 1003



Lampiran VI : Angket Penilaian Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATERI
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK
AHLI DESAIN**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang, maka peneliti ^{pengembang} bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan di produksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ^{pengembang} mohon kesediaan Bapak/ Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia terutama pada kelas IV semester 2. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya ^{pengembang} sampaikan terima kasih atas kesedian Bapak/ Ibu sebagai validator ahli isi.

Nama : Maryam Farzah .

NIDT : 19901225 20160801 2 015 .

Instansi : UIN Malang

Pendidikan : PGM1

Alamat : Jl. Trto Teruno x11. Malang .

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media monopoli yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	(tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain utama media sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut					✓
2.	Desain pada petak-petak media sesuai dengan isi materi didalamnya.					✓
3.	Desain pada kartu "misteri" sesuai dengan isi materi di dalamnya.					✓
4.	Desain pada kartu "surprise" sesuai dengan isi materi di dalamnya.					✓
5.	Desain pada kartu "Ingin Tau" sesuai dengan isi					✓

	materi di dalamnya.						
6.	Tampilan media monopoli ini menarik dan sesuai dengan materi “keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”.						✓
7.	Ilustrasi <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.						✓
8.	Ukuran <i>icon</i> tarian, rumah adat, dan pakaian adat pada media monopoli tepat.						✓
9.	Ukuran gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli tepat.						✓
10.	Ilustrasi gachu / orang-orangan yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi.						✓
11.	Ukuran dan warna dadu pada media monopoli sesuai dengan papan monopoli.						✓
12.	Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada papan media monopoli ini menarik belajar siswa.						✓
13.	Jenis font pada media monopoli ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI					✓	
14.	Ukuran font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV MI.						✓
15.	Desain atau tampilan warna pada media monopoli ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV MI.					✓	
16.	Alur media monopoli ini mudah di pahami siswa kelas IV MI.						✓
17.	Ukuran panjang dan lebar papan pada media monopoli ini tepat.						✓
18.	Ukuran kartu “Misteri” pada media monopoli ini						✓

	tepat.							
19.	Ukuran kartu "Surprise" pada media monopoli ini tepat.							✓
20.	Ukuran kartu "Ingin tahu" pada media monopoli ini tepat							✓

C. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

o) Buat kotak khusus untuk surprise & ingin tahu

2. Saran

Malang, ..05.. Mei..... 2018

Margam Faizah

NID.T 19901225 20160801 2 015

Lampiran VII : Angket Penilaian Praktisi /Guru

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU KELAS IV MI**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran monopoli materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran monopoli yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media monopoli yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran terutama pada materi Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil yang di dapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran monopoli sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran.

Nama : Mohaamad Ruedan S.pdi

NIP : —

Instansi : MI NASYRUL ulum

Pendidikan : S1 PAI

Alamat : Jln. Raya bocek- no.35 Desa bocek

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang

terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	cukup (tepat, ,cukup jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada media monopoli yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD Kurikulum 2013.				✓	
2	Materi yang ada pada media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan.					✓
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran monopoli sesuai dengan kebutuhan siswa.					✓
4.	Materi pada media pembelajaran sudah mewakili kompetensi dasar materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.				✓	
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli komunikatif.				✓	
6	Gaya bahasa yang digunakan pada media				✓	

	pembelajaran monopoli sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					
7	Materi yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran monopoli ini dapat membuat siswa senang belajar.					✓
8	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran monopoli ini dapat membantu pemahaman siswa.				✓	
9	Konten materi yang ada pada kartu "ingin tahu" mudah difahami oleh siswa.			✓		
10	Konten pertanyaan yang ada pada kartu "misteri" dapat dijawab dengan mudah oleh siswa.			✓		
11	Konten tampilan papan monopoli dapat menarik siswa untuk semangat belajar.					✓
12	Petunjuk penggunaan yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli ini menarik.				✓	
13	Petunjuk penggunaan media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					✓
14	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan oleh guru.				✓	
15	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan oleh siswa.				✓	
16	Ukuran media pembelajaran monopoli ini tepat digunakan oleh siswa.					✓
17	Media pembelajaran monopoli ini mempermudah guru dalam mengajar.				✓	

18	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi keagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.					✓
19	Media pembelajaran monopoli ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif.				✓	
20	Media pembelajaran monopoli ini cukup meningkatkan antusias siswa.				✓	

D. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

medianya di pertahankan dan kalau bisa media yang digunakan lebih kreatif lagi

Malang, 8 Mei 2018

Muhammad Ridwan S Pd
NIR

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI
NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

Nama Lengkap : *Mohammad Wuldan*
 NIP : *-*
 Tempat / Tanggal Lahir : *Malang, 02 Mei 1988*
 Alamat Rumah : *Jln. K.H. Ahmed Sidieq*
 Email : *-*

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	<i>MI</i>	<i>mi nasyrul ulum</i>	<i>2000</i>
2	<i>MTS</i>	<i>MTS Al-ma'arif</i>	<i>2003</i>
3	<i>MA</i>	<i>MAPIK Kepoharjo</i>	<i>2006</i>
4	<i>SI</i>	<i>STAI</i>	<i>2010</i>
5			
6			

Riwayat Pengalaman Mengajar/ Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1			
2			
3			
4			
5			

Karya Tulis

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1			
2			
3			
4			
5			

Malang, B. M. I. 2018

Muhammad Ridwan
.....

NIP.

Lampiran VIII : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran monopoli materi keragaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran monopoli yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media monopoli yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran terutama pada materi Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil yang di dapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran monopoli sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran.

Nama : Dr. H. Abdul Basit, M.S.

NIP : 197610022003121003

Instansi : FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S3

Alamat : Jln. Joto Raharjo II/262 Mejasari Kota Mng.

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang



Karya Tulis

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	? <i>Journal</i>	? <i>Journal</i>	
2			
3			
4			
5			

Malang, 02 Juli 2018

Abdul Basit
Dr. H. Abdul Basit, A.S.

NIP. 19761002200312103

terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	cukup (tepat, ,cukup jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada media monopoli yang dikembangkan meningkatkan motivasi siswa.				✓	
2	Dukungan media pembelajaran monopoli bagi kemandirian belajar siswa.					✓
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran monopoli sesuai dengan kebutuhan siswa.				✓	
4.	Kemampuan media pembelajaran monopoli dalam mengaktifkan siswa. ??			✓		
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli komunikatif.					✓
6	Gaya bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓	
7	Materi yang disajikan dalam bentuk					

	media pembelajaran monopoli ini dapat membuat siswa senang belajar.					✓
8	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran monopoli ini dapat membantu pemahaman siswa.					✓
9	Konten materi yang ada pada kartu "ingin tahu" mudah difahami oleh siswa.				✓	
10	Konten pertanyaan yang ada pada kartu "misteri" dapat dijawab dengan mudah oleh siswa.				✓	
11	Konten tampilan papan monopoli dapat menarik siswa untuk semangat belajar.					✓
12	Petunjuk penggunaan yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli ini menarik.				✓	
13	Petunjuk penggunaan media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					✓
14	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan oleh guru.				✓	
15	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan oleh siswa.					✓
16	Ukuran media pembelajaran monopoli ini tepat digunakan oleh siswa.			✓		<i>terlalu besar</i>
17	Media pembelajaran monopoli ini mempermudah guru dalam proses pembelajaran.					✓
18	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi keagamaan suku					✓

	bangsa dan budaya di Indonesia.						
19	Efisiensi penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran					✓	
20	Media pembelajaran monopoli ini cukup meningkatkan keaktifan siswa.					✓	

D. Lembar kritik dan saran

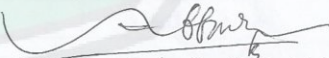
1. Kritik

- Bentuk fisiknya terlalu besar → untuk anak MI kelas IV kurang sesuai
- Warna huruf kontras → gampang membuat mata lelah

2. Saran

- Sebaiknya ukur minimal sesuai dengan ukuran kelas anak MI.
- Warna huruf lebih terang dan kontras agar mudah terbaca dengan jelas.
- Perhatikan pemilihan dan letak huruf agar tidak mengganggu mata.

Malang, 02 Juli 2018



Dr. H. Abdul Basit, M.S.

NIP. 197610022003121003

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI
NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG**

Nama Lengkap : Dr. H. Abdul Basrih, M.S.
 NIP : 197610022003121003
 Tempat / Tanggal Lahir : Grentk, 02-October-1976
 Alamat Rumah : Jln. Jajo Raharjo II/262 Merjosari Kota Malang
 Email : abbasrih@pkip.uin-malang.ac.id.

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	S1	KIP MALANG	1999
2	S2	UNIBRAW MALANG	2002
3	S2	UNIVERSITAS MERJOSARI MALANG (UM)	2009
4			
5			
6			

Riwayat Pengalaman Mengajar/ Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	Althia Educator Centre		2000
2	Al-Rehnu Malay		2003
3	STAWI MALANG		2001 - 2002
4	UITS		2001 - 2003
5	UIN MALANG		2003 - 2009



Karya Tulis

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	? <i>Journal</i> ? <i>Jurnal</i> lihat di web unu malang		
2			
3			
4			
5			

Malang, 02 Juli 2018

Abdur

Dr. H. Abdul Basit, A.M.S.

NIP. 197610022003121003

Lampiran IX : Angket Hasil Respon Siswa

**INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI UNTUK SISWA**

Nama : AHMAT ALAIKA MAFAZA
Kelas : IV^A
Sekolah : MI NASYUL ULUM

➤ Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran *Monopoli Keragaman di Indonesia* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

➤ Pertanyaan-Pertanyaan angket

1. Apakah tampilan warna pada media *Monopoli Keragaman di Indonesia* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Menarik
 - e. Sangat menarik
2. Apakah tampilan gambar pada media *Monopoli Keragaman di Indonesia* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Menarik

- Sangat menarik
3. Apakah bentuk papan dari media *Monopoli Keragaman di Indonesia* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ?
- a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Menarik
- Sangat menarik
4. Apakah media *Monopoli Keragaman di Indonesia* mudah untuk dioperasikan ?
- a. Sangat tidak mudah
 - b. Tidak mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Mudah
- Sangat mudah
5. Apakah adik senang belajar menggunakan media *Monopoli Keragaman di Indonesia* ?
- a. Sangat tidak senang
 - b. Tidak senang
 - c. Cukup Senang
 - d. Senang
- Sangat senang
6. Apakah dengan menggunakan media *Monopoli Keragaman di Indonesia* dapat membuat adik semangat dalam belajar ?
- a. Sangat tidak semangat
 - b. Tidak semangat
 - c. Cukup semangat
 - d. Semangat
- Sangat semangat

7. Apakah media *Monopoli Keragaman di Indonesia* membantu adik dalam pembelajaran ?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Membantu
 - e. Sangat membantu
8. Apakah media *Monopoli Keragaman di Indonesia* membantu adik dalam menemukan Tarian di Indonesia ?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Membantu
 - e. Sangat membantu
9. Apakah media *Monopoli Keragaman di Indonesia* membantu adik dalam menemukan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Membantu
 - e. Sangat membantu
10. Apakah media *Monopoli Keragaman di Indonesia* membantu adik dalam menemukan Keragaman Agama di Indonesia ?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Membantu
 - e. Sangat membantu

Lampiran X : Soal *Pre-test* dan *Post-test*

PRE-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA
KELAS IV MI NASYRL ULUM BOCEK KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG

Nama : Robi Roy Hanafi
 Kelas : IV
 No. Absen :

A. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar !

Berikut yang termasuk tari di provinsi aceh adalah...

Tari piring b. Tari cawan
 c. Tari saman d. Tari remo

2. Pernyataan dibawah ini yang **benar** adalah....

a. Agama Kristen beribadah di Vihara.
 b. Agama Islam merayakan Hari Raya Natal.
 c. Agama Konghuchu merayakan Hari Raya Nyepi.
 Masjid adalah tempat peribadatan Agama Islam.

3. Suku Asmat merupakan suku yang mendiami provinsi....

Papua b. Maluku
 c. Papua Barat d. Maluku Utara


Pakaian adat madura menunjukkan keragaman pakaian adat dari provinsi....

Jakarta b. Jawa Barat
 c. Jawa Timur d. Jawa Tengah

Rumah Gadang termasuk rumah adat yang berasal dari provinsi...

a. Riau
 b. Jambi
 Sumatera Utara
 d. Sumatera Barat

6. Perhatikan gambar berikut !



Gambar di atas menunjukkan suku Ambon, suku Ambon berasal dari provinsi....

Maluku
 b. Maluku Utara
 c. Sulawesi Barat
 d. Sulawesi Selatan

7. Hari besar Agama ~~Konghuchu~~ ^{Hindu} adalah....

a. Natal Nyepi
 c. Waisya d. Idul Fitri


Perhatikan tabel berikut :

No.	Agama	Kitab Suci
1.	Islam	Al-Qur'an
2.	Kristen	Tripitaka
3.	Katolik	Weda
4.	Hindu	Al-Kitab
5.	Budha	Al-Kitab
6.	Konghuchu	Wu Jing

Tabel diatas menjelaskan tentang kitab suci Agama yang diakui di Indonesia, Nomor manakah benar pada tabel di atas....

1 dan 2 b. 3 dan 4
 c. 4 dan 5 d. 1 dan 6

9. Perhatikan gambar berikut !



Gambar diatas menunjukkan bangunan....

a. Pura Masjid
 c. Vihara d. Kelenteng

PRE-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA
KELAS IV MI NASYRL ULUM BOCEK KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG

10. Rumah adat dari provinsi Kalimantan Barat adalah....

- a. Rumah lamin
 ✗ b. Rumah betang
 c. Rumah banjar
 d. Istana kesultanan pontianak

$$I = 5 \times 2 = 10$$

$$II = 6 \times 1 = 6$$

$$III = 29 = 29$$

45

B. Isilah pertanyaan ini dengan benar!

1. Nama tempat peribadatan Agama Konghucu adalah. KONTONG
 ✗ 2. Tari piring berasal dari provinsi. aceh
 3 ✗ 3. Sebutkan nama agama yang menggunakan kitab suci Al-kitab. hindu dan ISLAM
 ✗ 4. Pakaian Adat Abang None berasal dari provinsi....
 ✗ 5. Pakaian adat dari sulawesi utara adalah....

C. Jawablah Uraian berikut ini dengan benar dan tepat!

- ✗ 1. Sebutkan 5 Provinsi beserta sukunya!
 10 ✗ 2. Sebutkan 5 Tarian adat yang kamu ketahui di Indonesia! TARI PIRING, TARI SAMAN, Tari calwan, Tarirama
 10 ✗ 3. Sebutkan 6 Agama di Indonesia! Islam, konghucu, hindu, Budha, kristen, katolik
 ✗ 4. Lengkapilah tabel berikut dengan benar!

NO	AGAMA	HARI BESAR
1.	Islam	Idul Fitri
2.	<u>konghucu</u>	Natal
3.	Katolik	
4.	Hindu	<u>Ngudi</u>
5.	<u>hindu</u>	Waisak
6.	<u>konghucu</u>	Imlek

- 5 ✗ 5. Sebutkan Pakaian Adat dan Rumah Adat yang kamu ketahui! Badang

91

POST-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA
KELAS IV MI NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG

Nama : Rizwan Darul Malindi
 Kelas : IV A
 No. Absen :

- b. Jambi
 c. Sumatera Utara
 Sumatera Barat

6. Perhatikan gambar berikut !



Gambar di atas menunjukkan suku Bali, suku Bali berasal dari provinsi....

- Bali
 b. Maluku Utara
 c. Sulawesi Barat
 d. Sulawesi Selatan

7. Hari besar Agama Konghuchu adalah....

- a. Nyepi Imlek
 c. Waisya d. Idul Fitri

8. Perhatikan tabel berikut :

No.	Agama	Kitab Suci
1.	Islam	Al-Kitab
2.	Kristen	Al-Kitab
3.	Katolik	Wu Jing
4.	Hindu	Weda
5.	Budha	Tripitaka
6.	Konghuchu	Al-Qur'an

Tabel diatas menjelaskan tentang kitab suci Agama yang diakui di Indonesia, Nomor manakah benar pada tabel di atas....

- a. 1 dan 2 b. 3, dan 4
 c. 2, 4, dan 5 1, 4, dan 6

A. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar !

- Berikut yang termasuk tari di provinsi Jawa Timur adalah...
 a. Tari piring b. Tari cawan
 c. Tari saman Tari remo
- Pernyataan dibawah ini yang benar adalah....
 Agama Islam beribadah di Masjid.
 b. Agama Islam merayakan Hari Raya Natal.
 c. Agama Konghuchu merayakan Hari Raya Nyepi.
 d. Agama Budha beribadah di Kelenteng dan Pura.
- Suku Baduy merupakan suku yang mendiami provinsi....
 Banten b. Maluku
 c. Papua Barat d. Maluku Utara
- Pakaian adat minahasa menunjukkan keragaman pakaian adat dari provinsi....
 a. Jakarta
 b. Jawa Barat
 Jawa Timur
 d. Sulawesi Utara
- Rumah Gadang termasuk rumah adat yang berasal dari provinsi...
 a. Riau

POST-TEST

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA
KELAS IV MI NASYRUL ULUM BOCEK KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG**

9. Perhatikan gambar berikut !



Gambar diatas menunjukkan bangunan....

- a. Pura
- b. Masjid
- c. Vihara
- d. Kelenteng

10. Rumah adat dari provinsi Jambi adalah....

- a. Rumah lamin
- b. Rumah betang
- c. Rumah Panggung
- d. Istana kesultanan pontianak

16

B. Isilah pertanyaan ini dengan benar !

- 1. Nama tempat peribadatan Agama Kristen adalah *Gereja*
- 2. Tari topeng berasal dari provinsi... *Pkr Jakarta*
- 3. Agama.... menggunakan kitab suci tripitaka. *Budha*
- 4. Pakaian Adat Jogjakarta berasal dari provinsi.... *Dog Jakarta*
- 5. Pakaian adat dari papua adalah... *AKMAT*

25

C. Jawablah Uraian berikut ini dengan benar dan tepat !

- 10 1. Sebutkan provinsi yang kamu ketahui ! *SUMBARA BARAT, SULAWESI, JAWA TIMUR*
- 10 2. Sebutkan Tarian adat yang kamu ketahui di Indonesia ! *DANS TOPENG, Tari Piring*
- 10 3. Sebutkan 6 Agama di Indonesia ! *ISLAM, BUDDHA, KRISTEN, KATOLIK, HINDU, KONGHUWU*

4. berikanlah garis hubung yang benar pada kotak dibawah ini !



10

5. Sebutkan Pakaian Adat dan Rumah Adat yang kamu ketahui !

*Pakaian MINAHASA, Pakaian A SMT
RUMAH Gadang, RUMAH LIMAS*

10

Lampiran XI : Tabel Distribusi-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80) Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran XII: Hasil Uji-T SPSS

Group Statistics

KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	EKSPERIMEN	29	79.3448	6.97586	1.29538
	KONTROL	28	57.6786	17.25421	3.26074

Independent Samples Test

		Statistics									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	10.092	.002	6.255	55	.000	21.66626	3.46384	14.72458	28.60794	
	Equal variances not assumed			6.175	35.346	.000	21.66626	3.50862	14.54586	28.78665	

Lampiran XIII: Hasil Uji Homogenitas

```

SAVE OUTFILE='D:\LAIN LAIN\GO UNDERGRADE THESIS\
GO SKRIPSIKU\DATA HOMOGENITAS.sav'
/COMPRESSED.
ONEWAY nilai BY kelas
/STATISTICS HOMOGENEITY
/MISSING ANALYSIS.

```

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.009	1	51	.926

ANOVA

nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	31.895	1	31.895	.253	.617
Within Groups	6425.652	51	125.993		
Total	6457.547	52			

Lampiran XIV: Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email :fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : MILA ERDIANA
NIM : 14140015
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS
IV MI NASYRUL ULUM BOGER KARANGPLOSO MALANG
Dosen Pembimbing : Dr. MUHAMMAD WALID, M.A

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	25 April 2018	Konsultasi Proposal.	
2.	27 April 2018	Konsultasi Bab IV	
3.	11 Mei 2018	Konsultasi Bab IV	
4.	16 Mei 2018	Konsultasi Bab V	
5.	18 Mei 2018	Revisi Bab V - VI	
6.	23 Mei 2018	Revisi rumusan masalah.	
7.	25 Mei 2018	Revisi Abstrak	
8.	28 Mei 2018	Acc.	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 30 Mei 2018.

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Lampiran XV : Dokumentasi Penelitian

siswa mengerjakan kelas kontrol Pre-test



siswa mengerjakan kelas eksperimen pre-test



Kelas eksperimen menggunakan media pengembangan



Kelas eksperimen menggunakan media pengembangan uji lapangan



kelas kontrol



kelas eksperimen

Lampiran XV : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Mila Erdiana

NIM : 14140015

TTL : Gresik, 16Maret 1996

Alamat Asal : RT/RW 05/01 Ds. Sukorejo Kec. Bungah Kabupaten Gresik.

Instagram : Milaerdia

Email : Milasaja71@gmail.com

No.Hp : 085748773661

Motto : *“doa ibu adalah kesuksesanku”*

Jenjang Pendidikan :

1. TK NU Miftahul Huda Karangrejo Manyar tahun 2001 s/d 2003
2. MINU Miftahul Huda Karangrejo Manyar 2003 s/d 2008
3. SMPN 1 Bungah Gresik 2009 s/d 2011
4. MAN 1 Gresik 2012 s/d 2014
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2014 s/d 2018

Pengalaman Organisasi :

1. Anggota HMJ-PGMI periode 2015-2016.
2. CO. Bidang Kewirausahaan HMJ-PGMI periode 2016-2017.
3. Anggota DEMA-FITK periode 2017-2018.