

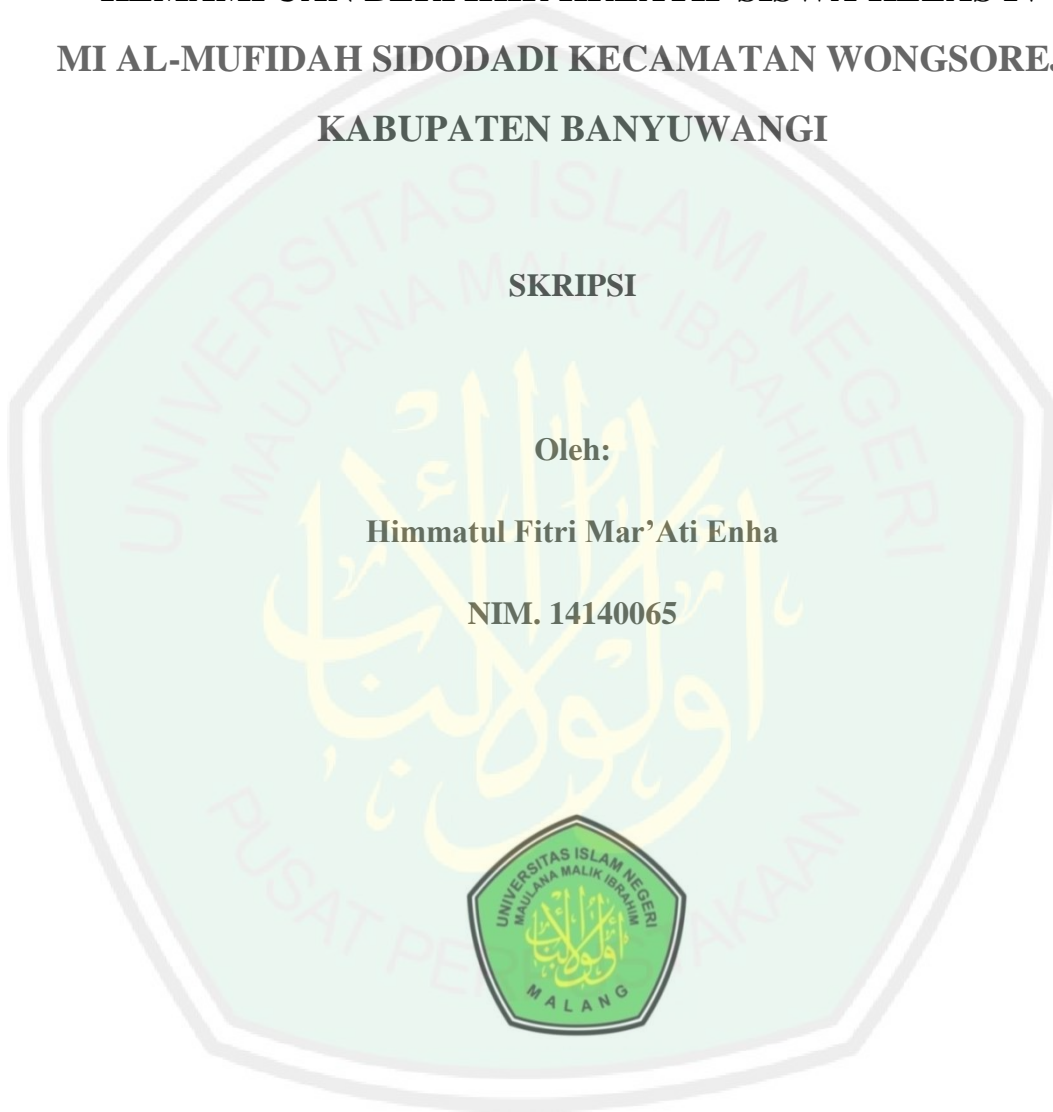
**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK  
TEMA CITA-CITAKU UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV  
MI AL-MUFIDAH SIDODADI KECAMATAN WONGSOREJO  
KABUPATEN BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Himmatul Fitri Mar'Ati Enha**

**NIM. 14140065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
JUNI 2019**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK  
TEMA CITA-CITAKU UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV  
MI AL-MUFIDAH SIDODADI KECAMATAN WONGSOREJO  
KABUPATEN BANYUWANGI**

**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 (S.Pd)*

**Oleh:**

**Himmatul Fitri Mar'Ati Enha**

**NIM. 14140065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
JUNI 2019**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA CITA-CITAKU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV MI AL-MUFIDAH SIDODADI KECAMATAN WONGSOREJO KABUPATEN BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Himmatul Fitri Mar'Ati Enha**

**NIM. 14140065**

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing:



**Ahmad Abtokhi, M.Pd**

**NIP. 19761003121004**

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**H. Ahmad Soleh, M. Ag**

**NIP. 19760803200641**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA CITA**  
**CITAKU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**  
**SISWA KELAS IV MI AL-MUFIDAH SIDODADI KECAMATAN**  
**WONGSOREJO KABUPATEN BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Himmatul Fitri Mar'Ati Enha ( 14140065 )  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juni 2019 dan dinyatakan  
**LULUS**  
serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

**Ketua Penguji**

H. Ahmad Soleh, M. Ag

NIP. 19760803200641

**Sekretaris Sidang**

Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 19761003121004

**Pembimbing**

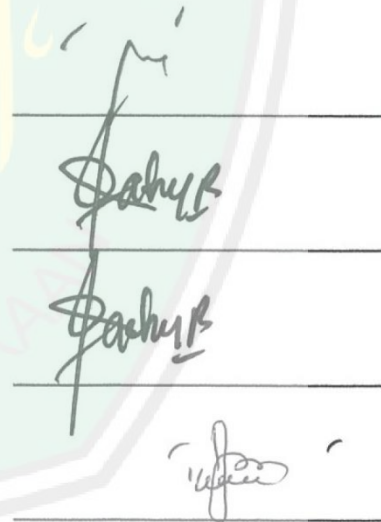
Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 19761003121004

**Penguji Utama**

Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd

NIP. 197412052000032001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



  
Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817199803100

**Ahmad Abtokhi, M.Pd**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Himmatul fitri Mar'Ati Enha

Malang, 28 Mei 2019

Lamp : 4 ( Empat) Ekslemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah ini:

Nama : Himmatul Fitri Mar'Ati Enha

NIM : 14140065

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



**Ahmad Abtokhi, M.Pd**

**NIP. 19761003121004**

**SURAT PERNYATAAN  
ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Himmatul Fitri Mar'Ati Enha  
NIM : 14140065  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.**

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

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

Malang, 28 Mei 2019

Hormat saya,



**Himmatul Fitri Mar'Ati Enha**

**NIM. 14140065**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul *Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi* ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga tetap turunkan 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

Tujuan umum skripsi ini adalah sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd), sedangkan tujuan khusus dari skripsi ini adalah sebagai bahan wacana pendidikan bahwa masih banyak hal dan bagian dari sebuah pendidikan yang harus dikembangkan bersama.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Oleh karena itu, selayaknya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih secara khusus 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. Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ahmad Makki Hasan, M.Pd, selaku validator desain produk pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku.
6. Mohammad Karim, S.Pd.I., M.Pd selaku validator materi produk pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
8. Sofiyah, S.Pd.I, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di lembaga.
9. Hikmatun Nisa', S.Pd.I, selaku validator pembelajaran dan guru kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi yang membantu banyak dalam penelitian skripsi ini.

10. Orang tua penulis yang senantiasa mendoakan kesuksesan dalam penelitian skripsi.

11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amiin.

Malang, 28 Mei 2019

Penulis

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim...*

Puji Syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunianya. Sholawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

1. Teruntuk kedua orang tua saya Ayahanda Nur Hamid dan Ibunda Qomariyah, yang telah menjadi motivator yang terhebat dalam hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi, menjaga, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini.
2. Teruntuk kakak saya Hikmatun Nisa' Enha dan adik saya Hadziqotul Mustafidah Enha yang selalu mendukung dan sangat membantu saya untuk belajar dan berjuang demi meraih cita-cita.
3. Teruntuk keluarga sanak saudara yang penulis sayangi, terimakasih atas doa dan motivasi tiada henti yang diberikan kepada penulis.
4. Teruntuk guru-guru, dosen-dosen dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu dan pengalaman serta kasih sayang dengan setulus hari kepada saya.
5. Teruntuk Wakhid Firmanto dan teman-teman karena keceriaan, canda tawa, motivasi serta dukungan kalian yang selalu menghiburku dan membuatku semangat, semoga persahabatan kita akan terus terjalin hingga nanti. Amin
6. Teruntuk keluarga besar PGMI B yang selalu memberikan semangat meskipun kita sudah berbeda tempat dan saling berjauhan.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini, bisa

bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari salah dan dosa, yang masih jauh dari kesempurnaan.

Malang, 28 Mei 2019

Penulis



## MOTTO

إِنَّهُ فَكَّرَ وَ قَدَّرَ

*“ Sesungguhnya dia telah memikirkan dan menetapkan (apa yang  
ditetapkannya)”*

*QS: Al Mudatsir: 18*



## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian Terdahulu .....	16
2. Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE .....	39
3. Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Validitas Berdasarkan Presentase .....	47
4. Tabel 3.3 Panduan Pengsekoran kriteria berpikir kreatif .....	51
5. Tabel 3.4 Kualifikasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif .....	51
6. Tabel 4.1 Tabel Revisi Produk .....	63
7. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I .....	69
8. Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II .....	71
9. Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Tahap I .....	73
10. Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Tahap II .....	76
11. Tabel 4.6 Hasil Validasi ahli Pembelajaran .....	78
12. Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan .....	80
13. Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Lapangan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	83
14. Tabel 4.9 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dari <i>Pre-Test</i> .....	88
15. Tabel 4.10 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dari <i>Post-Test</i> .....	89

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE .....	39
2. Gambar 4.1 Papan Permainan Monopoli Saat Dibuka .....	54
3. Gambar 4.2 Papan Permainan Monopoli Saat Dilipat .....	54
4. Gambar 4.3 Kartu Hak Milik Tampak Depan .....	55
5. Gambar 4.4 Kartu Hak Milik Tampak Belakang .....	55
6. Gambar 4.5 Dana Bintang Dalam Permainan Monopoli Tematik .....	56
7. Gambar 4.6 Pion dan Dadu .....	57
8. Gambar 4.7 Kartu Bintang Kesempatan dan Bintang Umum .....	58
9. Gambar 4.8 Bintang Prestasi .....	59
10. Gambar 4.9 Sampul Depan Buku Soal Tempoli .....	60
11. Gambar 4.10 Aturan Permainan dan Bank Soal .....	61
12. Gambar 4.11 Profil Pengembang Media Monopoli Tematik .....	62
13. Gambar 4.12 Sampul Belakang Bank Soal Tempoli .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I	: Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	115
2. Lampiran II	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah .....	116
3. Lampiran III	: Bukti Konsultasi .....	117
4. Lampiran IV	: Hasil Lembar Validasi Para Ahli .....	118
5. Lampiran V	: Hasil Lembar Validasi Uji Coba Lapangan .....	127
6. Lampiran VI	: Soal <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	128
7. Lampiran VII	: Dokumentasi Kegiatan Penelitian Skripsi .....	130
8. Lampiran VIII	: Daftar Riwayat Hidup .....	131

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	<b>1</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>8</b>
C. Tujuan Pengembangan .....	<b>9</b>
D. Manfaat Pengembangan .....	<b>9</b>
E. Asumsi Pengembangan .....	<b>10</b>
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	<b>11</b>

G. Spesifikasi Pengembangan.....	11
H. Originalitas Pengembangan.....	13
I. Definisi Operasional.....	17
J. Sistematika Pembahasan.....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>
A. Hakikat Pembelajaran Tematik.....	20
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	20
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	21
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	24
3. Jenis Media Pembelajaran.....	26
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	26
C. Hakikat Media Monopoli Tematik.....	28
D. Tema Cita-Citaku.....	29
1. Standar Kompetensi Lulusan Kelas IV.....	29
2. Kompetensi Inti Kelas IV.....	30
3. Kompetensi Dasar Kelas IV.....	31
E. Hakikat Berpikir Kreatif.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Pengembangan.....	38
D. Uji Coba.....	43
1. Desain Uji Coba.....	43
2. Subjek Uji Coba.....	44
E. Jenis Data.....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	53
A. Pengembangan Media Monopoli Tematik	53
1. Deskripsi Medai Monopoli Tematik	53
2. Deskripsi Buku Bank Soal Tempoli	59
3. Revisi Produk	63
4. Validasi Para Ahli	68
B. Kemenarikan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif	80
C. Eektivitas Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif	82
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	91
A. Pengembangan Media Monopoli Tematik	91
1. Spesifikasi Hasil Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku	91
2. Validasi Medai Monopoli Tematik	98
B. Kemenarikan Medai Monopoli Tematik	100
C. Efektivitas Media Monopoli Tematik	103
<b>BAB VI PENUTUP</b>	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	111
<b>LAMPIRAN</b>	114

## ABSTRAK

Fitri, Himmatul M. 2019. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo kabupaten Banyuwangi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ahmad Abtokhi, M.Pd.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Media Monopoli Tematik, Kemampuan Berpikir Kreatif*

Pengembangan media monopoli tematik untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah-sekolah. Hal ini pulalah yang terjadi di MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo kabupaten Banyuwangi. Kurangnya media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa juga menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) menjelaskan pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi, (2) menjelaskan kemenarikan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi, dan (3) menjelaskan efektivitas penggunaan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi menyatakan bahwa (1) media monopoli tematik ini mendapatkan prosentase kevalidan sebesar 90% dari ahli materi, 84,6% dari ahli desain dan 100% dari ahli pembelajaran, (2) media monopoli tematik ini memiliki tingkat kemenarikan sebesar 91,9%, (3) hasil nilai post-test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil nilai pre-test, yakni dengan perbedaan rata-rata nilai sebesar 38,6. Hasil analisis dengan uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini diperoleh  $t_{hitung} = 5,3$  dan  $t_{tabel} = 1,701$ . Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tematik. Maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli tematik dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

## ABSTRACT

Fitri, Himmatul M. 2019. Media development Monopoly Thematic theme Cita-Citaku to train student's creative thinking skills grade IV MI Al-Mufidah Sidodadi District Wongsorejo Banyuwangi Regency. Thesis. Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Ahmad Abtokhi, M. Pd.

---

Keywords: *development, thematic Monopoly Media, creative thinking skills*

The development of a thematic monopoly media to train student's creative thinking skills is overridden by low student creative thinking skills in schools. This is the case at MI Al-Mufidah Sidodadi District Wongsorejo Banyuwangi. The lack of learning media that can practice student's creative thinking skills is also one of the causes of low student creative thinking skills. Based on the background, there needs to be development of learning media that can train student's creative thinking skills.

The purpose of this research and development is to: (1) Explain the development of the thematic monopoly media Cita-citaku theme to train the creative thinking skills of the grade IV student Al-Mufidah Sidodadi, (2) explain the attractiveness of the thematic monopoly media theme Cita-citaku to train the creative thinking skills of the grade IV students of MI Al-Mufidah Sidodadi, and (3) explain the effectiveness of the use of thematic monopoly media Cita-citaku theme to train the creative thinking skills of grade IV MI Al-Mufidah Sidodadi.

The research method used is a research and development method by adapting ADDIE's development model. The data collection techniques used are observations, interviews, questionnaires and tests. The subject of this research and development is the student of grade IV MI Al-Mufidah Sidodadi District Wongsorejo Banyuwangi Regency.

The results of research conducted by researchers in the development of thematic monopoly media Cita-citaku theme to train the creative thinking skills of the students of grade IV MI Al-Mufidah Sidodadi stated that (1) media of this thematic monopoly get a percentage of 90% of the material expert, 84.6% of the design expert and 100% of the learning expert, (2) This thematic monopoly media has 91.9% percentage of attractiveness, (3) The result of the post-test value that has been performed indicates that the increased Significant compared to the pre-test value, which is the average difference of the value of 38.6. The results of analysis with t-test indicate that  $t_{count} > t_{table}$ , meaning that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. It is obtained  $t_{count} = 5.3$  and  $t_{table} = 1,701$ . So there is a difference in students before and after using thematic monopoly media. It can be concluded that thematic monopoly media can train student's creative thinking skills.

## ملخص

فطري ، همة م. ٢٠١٩. تطوير وسائل الإعلام المواضيعية الاحتكارية: موضوعي هو تدريب القدرة على التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، المفودة سيدودادي، مقاطعة ونغسورنجو، مدينة بانينوانجي. البحث العلم. قسم مدرسة ابتدائية لتعليم المعلمين. كلية التربية الإسلامية وتدريب المعلمين. مولانا مالك إبراهيم الجامعة الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: احمد ابطايي الماجستير.

كلمات البحث: التنمية ، موضوعية احتكار وسائل الإعلام ، القدرة على التفكير الإبداعي

إن الدافع وراء تطوير وسائل الإعلام الاحتكارية الموضوعية لتدريب مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب هو انخفاض قدرة الطلاب على التفكير الإبداعي في المدارس. وقد حدث هذا أيضًا في المفودة سيدودادي ، مقاطعة ونغسورنجو، مدينة بانينوانجي. يعد نقص الوسائط التعليمية التي يمكنها تدريب مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب أحد أسباب ضعف قدرة الطلاب على التفكير الإبداعي. بناءً على هذه الخلفية ، من الضروري تطوير وسائط تعليمية يمكنها تدريب مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب.

الغرض من هذا البحث والتطوير هو: (١) شرح تطور وسائل الإعلام الاحتكارية المواضيعية موضوع مثالي لتدريب مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، المفودة سيدودادي، (٢) شرح جاذبية وسائل الإعلام الاحتكارية المواضيعية كموضوع لأفكاري لتدريب مهارات التفكير الإبداعي لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، المفودة سيدودادي، و (٣) شرح فعالية استخدام وسائل الإعلام الاحتكارية الموضوعية كموضوع لمثلي العليا لتدريب مهارات التفكير الإبداعي لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، المفودة سيدودادي.

طريقة البحث المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير) عن طريق تكييف نموذج التطوير كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. مواضيع البحث والتطوير هي الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، المفودة سيدودادي، مقاطعة ونغسورنجو، مدينة بانينوانجي.

نتائج البحث الذي أجراه الباحثون في تطوير وسائل الإعلام الاحتكارية المواضيعية هي المثل العليا لهدي الممثل في تدريب مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، المفودة سيدودادي، ينص على أن (١) تحصل وسائل الإعلام الاحتكارية المواضيعية هذه على نسبة صلاحية تصل إلى ٩٠٪ من خبراء المواد، و ٨٤.٦٪ من خبراء التصميم و ١٠٠٪ من خبراء التعلم، (٢) تتمتع وسائل الإعلام الاحتكارية المواضيعية هذه بمعدل جاذبية يبلغ ٩١.٩٪ ، (٣) تظهر نتائج الدرجات اللاحقة للاختبار التي أجريت أن هناك زيادة كبيرة مقارنة بنتائج القيمة السابقة للاختبار ، وهو الفرق في متوسط القيمة ٣٨.٦. نتائج التحليل مع الاختبار-t تظهر نتائج التحليل مع اختبار t أن  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ، وهذا يعني قبول  $H_1$  ورفض  $H_0$ . يتم الحصول على هذا  $t_{hitung} = ٥,٣$  .  $t_{tabel} = ١,٧٠١$  . بحيث توجد اختلافات في الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط الاحتكار الموضوعي. ثم يمكن الاستنتاج أن وسائل الإعلام الاحتكارية المواضيعية يمكنها تدريب مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 adalah tindak lanjut dari Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 yang lebih menekankan pada karakter siswa dan kompetensi yang dimiliki siswa setelah lulus dalam menghadapi globalisasi. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada bagaimana menciptakan manusia yang mandiri, mampu memecahkan masalah, mempunyai kepribadian yang kuat, inovatif dan kreatif serta menguasai teknologi sebagai akibat bonus demografi dan perkembangan pesatnya teknologi.<sup>1</sup> Perubahan dan pembaruan kurikulum harus dipahami sebagai hal yang biasa, karena kurikulum memang harus selalu bersifat adaptif. Kurikulum harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan, tuntutan kebutuhan, serta tantangan, yang selalu berubah sesuai perkembangan zaman.<sup>2</sup>

Abad 21 telah menghadirkan berbagai perubahan lingkungan mendasar, yang menuntut adaptasi tersebut. Kehidupan di abad 21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut

---

<sup>1</sup> Hilda Karil, Jurnal, *Perbedaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dan Kurikulum 2013 untuk Jenjang Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Penabur, Jakarta Barat. No.22 Tahun ke-13 2014. (Diakses pada tanggal 8 Desember 2017, jam 08.00 WIB).

<sup>2</sup> Satrio Arismunandar, *Kurikulum 2013 dan Paradigma Belajar Abad 21*. Academia, Depok. ( Diakses pada tanggal 8 Februari 2013, jam 19.20 WIB ).

agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan tersebut salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif.

Kreativitas akan semakin berkembang jika siswa memiliki kesempatan untuk berpikir *divergen*. Siswa harus dipicu untuk berpikir di luar kebiasaan yang ada, mampu menemukan lebih dari satu kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan, jadi tidak hanya ada satu jawaban. Sehingga, siswa akan memiliki pemikiran yang terbuka dalam menyelesaikan suatu persoalan. Namun pada kenyataannya, masih banyak sekolah dan guru yang belum menanamkan pendidikan abad 21 ini kepada siswanya. Masih banyak guru yang menuntut siswanya hanya memiliki satu jawaban benar dari tugas yang diberikan. Siswa menjadi lebih sering menghafal isi buku atau penjelasan yang disampaikan guru, dari pada menalar dan mencari jawaban alternatif lainnya. Sebagian dari mereka mungkin mendapat nilai yang tinggi dan dianggap siswa yang sukses. Namun, seandainya para siswa ditanya setelah ujian selesai mereka sudah lupa apa yang telah mereka pelajari.

Proses pembelajaran sebagaimana digambarkan di atas banyak kita temukan di sekolah-sekolah. Hal ini pula yang dialami siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi, berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas saat ditanya perihal kreativitas siswa dalam menjawab atau memecahkan persoalan.<sup>3</sup> Hal ini dapat mengurangi

---

<sup>3</sup> Wawancara dengan Ibu Hikmatun Nisa', Guru Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi, November 2017.

keterampilan berpikir kreatif siswa dan menghambat kreativitasnya dalam belajar.

Kurikulum 2013 lebih menekankan pada penciptaan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif idealnya. Kurikulum ini menekankan analisis tentang proses berpikir dan memupuk kemampuan berpikir serta pemahaman peserta didik.<sup>4</sup> Hal tersebut dapat di tunjang dari media pembelajaran salah satunya. Merujuk pada pendidikan abad 21, perlu adanya media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran namun juga melatih keterampilan berfikir siswa salah satunya melatih keterampilan berfikir kreatif.

Berpikir sendiri adalah kegiatan memfokuskan pada eksplorasi gagasan, memberikan berbagai kemungkinan-kemungkinan dan mencari jawaban-jawaban yang lebih benar.<sup>5</sup> Berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir.<sup>6</sup> Sumber lain mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014 ), hlm.4.

<sup>5</sup> BEM Fakultas Tekni UNIAT, “*Pengembangan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran*” Wordpress, (<https://bemftuniat.wordpress.com> diakses 8 Desember 2017 ).

<sup>6</sup> Ida Bagus Putu Arnyana, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA* ( [http://: academia.edu](http://academia.edu), diakses tanggal 8 Desember 2017).

menghasilkan sesuatu yang orisinal sesuai keperluan.<sup>7</sup> Pemikir kreatif harus bisa melihat suatu masalah dari berbagai aspek (sudut pandang) dan menghasilkan solusi yang baru dan tepat.

Melalui pembelajaran tematik anak didik dapat membangun kesalingterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik. Sesuai dengan karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik salah satunya yaitu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.<sup>8</sup> Maka, kemenarikan dalam pembelajaran dapat dimunculkan melalui penggunaan strategi, metode dan media pembelajaran.

Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.<sup>9</sup> Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Suatu konsekuensi logis mengingat bahwa cakupan materi pada pembelajaran tematik jauh lebih kompleks dari model pembelajaran lainnya.

---

<sup>7</sup> BEM Fakultas Teknik UNIAT, Loc.Cit.

<sup>8</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 164.

<sup>9</sup> Ibid., hlm. 186.

Hal ini cukup dipahami, karena pada pembelajaran tematik memerlukan keterpaduan materi dari berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan (*relevansi*). Karena itulah guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa tapi bermakna.

Ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa di sekolah-sekolah tergolong rendah. Hal ini pula yang menjadi salah satu penyebab kendala pada penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah. Masih banyak guru yang menggunakan media seadanya dari kurikulum sebelumnya atau bahkan tidak terlalu menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Sebenarnya sudah ada beberapa media elektronik yang tersedia di internet akan tetapi tidak semua guru atau sekolah mampu mengoperasikannya. Hal tersebut bisa saja dikarenakan pengetahuan atau kemampuan yang kurang memadai ataupun dari segi fasilitas penggunaan media tersebut.

Kondisi tersebut juga dialami MI Al-Mufidah Sidodadi.<sup>10</sup> Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di MI Al-Mufidah Sidodadi, tingkat berpikir kreatif siswa tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang terbatas untuk melatih berpikir kreatif siswa. Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 hanyalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah dan juga beberapa video pembelajaran yang diperoleh dari internet. Akan tetapi tidak semua guru menggunakan

---

<sup>10</sup>Wawancara dengan Ibu Hikmatun Nisa', Guru Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi, November 2017.

media video tersebut dikarenakan kendala yang telah disampaikan sebelumnya. Selain itu fasilitas LCD yang ada di sekolah juga kurang mendukung jika harus selalu menggunakan media berupa video. Ada beberapa orang guru yang membuat media sendiri sesuai dengan tema pembelajaran setiap harinya, namun hanya sebatas media sederhana seperti gambar dan benda-benda yang sering dijumpai siswa.<sup>11</sup>

Berdasarkan kasus tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa rendah dikarenakan penggunaan media pembelajaran kurang mendukung dalam pembelajaran tematik di MI Al-Mufidah Sidodadi untuk melatih berpikir kreatif siswa. Adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok.

Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Dengan adanya media permainan diharapkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Dalam suasana seperti itu, orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh.<sup>12</sup> Seperti yang kita ketahui bahwa media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Hikmatun Nisa', Guru Kelas IV, November 2017.

<sup>12</sup> Saeful Zaman, dkk. *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok* (Jakarta Selatan: Gagas Media, 2010), hlm.1.

mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak.<sup>13</sup> Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.<sup>14</sup> Piaget juga menambahkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.

Berkaitan dengan itu, otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pembelajaran.<sup>15</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media monopoli tematik, yang sesuai tema pada kurikulum 2013. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan.<sup>16</sup>

Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Selain itu, dengan menggunakan permainan ini dapat membantu melestarikan permainan tradisional yang saat ini sudah mulai tergeser oleh barang-barang *digital*. Kesesuaian sistem tata cara permainan dengan tujuan untuk melatih berpikir

---

<sup>13</sup> Muhammad Fadilillah, *Desain Pembelajaran Paud* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 216.

<sup>14</sup> Rahina Nugraha, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar”, Skripsi, FBS Unnes 2007.

<sup>15</sup> Mulyo Prayetno, *Teori Bermain menurut Ahli* (<http://mulyoprayetno.blogspot.com>).

<sup>16</sup> Dea Aransa Vikagustanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA TEMA Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP”, Skripsi, Universitas Negeri Semarang 2014.

kreatif juga menjadi pertimbangan pemilihan penggunaan media permainan monopoli tematik ini.

Dalam media Monopoli Tematik terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal-soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak terlatih untuk berpikir kreatif serta meningkatkan jiwa kompetitif yang menyenangkan. Selain itu permainan ini juga memberikan fungsi pengulangan kepada siswa melalui kartu-kartu yang berisi materi.

Media Monopoli Tematik berisi materi Tema Cita-citaku Semester 2 kelas IV MI/SD yang mempunyai 3 subtema yaitu (1) Aku dan Cita-citaku, (2) Hebatnya Cita-citaku, (3) Giat Berusaha Meraih Cita-cita. Media monopoli tematik yang bertema Cita-citaku bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijabarkan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi, Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diambil rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimanakah proses pengembangan produk Monopoli Tematik Tema Cita-citaku untuk kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi?

2. Bagaimanakah kemenarikan Media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi?
3. Bagaimanakah efektifitas penggunaan Media Monopoli Tematik Cita-citaku dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan produk Media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi.
2. Mengetahui kemenarikan Media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi.
3. Menjelaskan keefektifan penggunaan Media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

1. Manfaat teoritis ialah untuk pengembangan ilmu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah secara umum dan secara khusus untuk memberikan contoh langkah-langkah praktis yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran tematik.
2. Manfaat praktis ialah untuk menyumbangkan media yang telah dikembangkan kepada pengelola pendidikan madrasah ibtidaiyah, yaitu guru madrasah ibtidaiyah untuk memudahkan proses pembelajaran.

Khususnya MI Al-Mufidah Wongsorejo Banyuwangi yang menjadi lokasi penelitian dan pengembangan media ajar ini.

3. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan dari teori-teori yang telah dipelajari serta menambah ilmu baru yang diperoleh melalui penelitian ini.
4. Bagi lembaga, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan motivasi bagi para pendidik dalam menentukan dan membuat media ajar tematik integratif sebagai salah satu cara untuk memudahkan dan mencapai tujuan pada saat proses pembelajaran.
5. Bagi siswa, menyediakan alternatif media belajar baru yang sesuai dengan kurikulum 2013 tematik integratif, yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat untuk belajar serta melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.<sup>17</sup> Adapun asumsi pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Media monopoli tematik pada tema Cita-citaku untuk siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi dapat digunakan untuk melatih berpikir kreatif siswa.
2. Media monopoli tematik pada tema Cita-citaku untuk siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi dapat menumbuhkan ketertarikan siswa karena memiliki unsur permainan di dalamnya.

---

<sup>17</sup> UM, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah; Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Penelitian", Universitas Negeri Malang, 2010, hlm. 17.

3. Media monopoli tematik pada tema cita-citaku efektif untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi.

#### **F. Ruang lingkup pengembangan**

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media monopoli ini adalah :

1. Materi Bahasan pengembangan media monopoli tematik ini hanya terbatas pada tema Cita-citaku kelas IV.
2. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi, Kecamatan Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi.
3. Tempat penelitian ini adalah di MI Al-Mufidah Sidodadi, Kecamatan Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi.
4. Media monopoli tematik tema Cita-citaku hanya untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi, Kecamatan Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi.

#### **G. Spesifikasi Pengembangan**

Rincian spesifikasi produk Monopoli Tematik dijabarkan sebagai berikut:

1. Papan alas monopoli

Monopoli terbuat dari papan kayu seperti papan catur yang bisa dilipat yang telah di desain ukuran 40x40 cm. Papan monopoli didesain dengan beberapa gambar yang mewakili materi tema Cita-citaku mencakup mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PKn, dan SBdP. Gambar-gambar tersebut diantaranya gambar rumah adat, makanan khas daerah, kesenian daerah, serta tempat-tempat ibadah. Tidak lupa pula pada setiap petak di lampirkan kode abjad petak untuk memudahkan pemain saat hendak

membeli petak tersebut. Selain itu, juga terdapat petak bintang kesempatan dan bintang umum dalam monopoli tersebut. Petak berangkat, imunisasi, bebas liburan serta ijin opname 3 hari juga di cantumkan di tiap-tiap pojok petak papan. Bagian tengah papan berisi gambar-gambar yang menunjukkan tema cita-citaku serta berpikir kreatif, dan juga terdapat tulisan nama produk yakni Tempoli ( Tematik Monopoli), tema cita-citaku untuk kelas IV MI/SD.

#### 2. Kartu

Kartu terdiri dari 3 macam, yaitu kartu hak milik, kartu bintang kesempatan dan bintang umum. Kartu hak milik berisi gambar dan kode abjad sesuai petak serta soal untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa. Sedangkan kartu bintang kesempatan dan bintang umum berisi perintah-perintah yang harus diikuti oleh pemain selama permainan.

#### 3. Dadu

Dadu terbuat dari kayu dan dicat berwarna hitam dengan pola titik berwarna putih. Dadu digunakan untuk mengundi giliran siapa yang main terlebih dahulu dan mengetahui berapa langkah pemain harus berjalan melewati petak.

#### 4. Gacu/Pion

Gacu/pion permainan sebanyak 5 buah yang terbuat dari kayu dan dihias dengan karakter lucu. Gacu digunakan untuk mewakili setiap pemain.

#### 5. Bintang prestasi atau bintang kepemilikan.

Bintang ini di berikan kepada pemilik petak sebagai tanda kepemilikan selain kartu hak milik. Bintang ini diperoleh dari menjawab pertanyaan yang diberikan pihak bank saat menjual petaknya kepada pemain tersebut. Bintang ini sebagai pengganti rumah atau hotel dalam permainan asli monopoli. Bintang ini memiliki tulisan abjad sesuai kode abjad pada tiap petak papan monopoli.

#### 6. Dana bintang

Dana bintang digunakan untuk membeli petak dalam monopoli sebagai pengganti uang. Setiap pemain akan mendapatkan dana bintang sebanyak 10 bintang pada awal permainan.

#### 7. Aturan permainan dan bank soal

Aturan permainan dibuat dalam bentuk buku, yang isinya tidak hanya petunjuk yang tentunya akan memudahkan pemain dalam memainkan permainan ini namun juga berisi bank soal serta profil pengembang media dibagian akhir buku. Bank soal digunakan sebagai persediaan soal yang akan diberikan kepada pemain yang akan membeli petak. Soal-soal tersebut merupakan soal untuk melatih berpikir kreatif siswa.

### **H. Originalitas Pengembangan**

1. Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sindu Adi Seleman. Oleh Dias Hendyanto Dwiputra–Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Hasil penelitian ini adalah menghasilkan media monopoli pembelajaran IPA penggolongan hewan yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA

kelas 4 Sekolah Dasar menggunakan model *Research and Development* menurut *Borg and Gall*. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana menghasilkan media monopoli pembelajaran penggolongan hewan yang layak untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu media monopoli dan menggunakan model *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi penelitian, subyek penelitian, lokasi penelitian, model penelitian dan jenis monopoli yang dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik.

2. Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqie Kota Malang.

Hasil penelitian ini adalah menghasilkan Media Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas 3 di MI Attaraqie Kota Malang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan model prosedural yang dikenalkan oleh Sugiyono. Permasalahan yang dikaji yaitu bagaimana desain permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika, bagaimana kualitas permainan monopoli dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran, dan apakah permainan monopoli efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi hubungan antar satuan di MI Attaraqie. Penelitian ini

memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu media monopoli dan menggunakan model *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi penelitian, subyek penelitian, lokasi penelitian, model penelitian dan jenis monopoli yang dibuat. Hasil akhir penelitian pengembangan media ini diperoleh hasil bahwa permainan monopoli yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

3. Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari.

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari dengan menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) menurut *Borg and Gall*. Permasalahan yang dikaji yaitu bagaimana menghasilkan media pembelajaran Monopoli Tematik yang layak untuk siswa kelas IV SD Negeri Babarsari. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu media monopoli tematik dan menggunakan model *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi penelitian, subyek penelitian, model penelitian dan lokasi penelitian. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Berikut peneliti sertakan tabel persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sindu Adi Seleman. Oleh Dias Hendyanto Dwiputra – Universitas Negeri Yogyakarta, 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menggunakan model <i>Research and Development</i></li> <li>– Membuat media monopoli</li> </ul>	Perbedaan penelitian ini terletak pada: <ul style="list-style-type: none"> <li>– materi penelitian</li> <li>– subyek penelitian</li> <li>– lokasi penelitian</li> <li>– model penelitian</li> <li>– jenis monopoli yang dibuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Media yang dikembangkan adalah Media Monopoli Tematik</li> <li>– Materi yang dikembangkan adalah tema Cita-citaku</li> <li>– Tujuan pengembangan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa</li> <li>– Lokasi MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi</li> </ul>
2.	Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqie Kota Malang. 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menggunakan model <i>Research and Development</i></li> <li>– Membuat media monopoli</li> </ul>	Perbedaan penelitian ini terletak pada: <ul style="list-style-type: none"> <li>– materi penelitian</li> <li>– subyek penelitian</li> <li>– lokasi penelitian</li> <li>– model penelitian</li> <li>– jenis monopoli yang dibuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Media yang dikembangkan adalah Media Monopoli Tematik</li> <li>– Materi yang dikembangkan adalah tema Cita-citaku</li> <li>– Tujuan pengembangan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa</li> <li>– Lokasi MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan</li> </ul>

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
				Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi
3.	Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari. 2015.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menggunakan model <i>Research and Development</i></li> <li>– Membuat media monopoli</li> <li>– Media monopoli tematik</li> </ul>	Perbedaan penelitian ini terletak pada: <ul style="list-style-type: none"> <li>– materi penelitian</li> <li>– subyek penelitian</li> <li>– lokasi penelitian</li> <li>– model penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Materi yang dikembangkan adalah Cita-citaku</li> <li>– Tujuan pengembangan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa</li> <li>– Lokasi MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi</li> </ul>

Originalitas penelitian ini sendiri dapat dilihat dari adanya perbedaan berupa materi yang dikembangkan yakni tema cita-citaku, tujuan pengembangan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV serta tempat penelitian di MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.

### I. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kemungkinan kesalahan pemahaman atau penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka penjabaran definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu.
2. Media monopoli tematik merupakan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan berbasis aktif serta kreatif. Aktif karena dalam permainan monopoli ini siswa dituntut memainkan permainan monopoli secara bergantian dengan lawan mainnya. Kreatif dikarenakan dalam monopoli tematik ini terdapat perintah, pertanyaan serta soal-soal yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Serta kreatif dalam menentukan strategi untuk memenangkan permainan monopoli ini.
3. Berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang orisinal sesuai keperluan.

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini terdiri dari 6 bab yang terdiri dari:

**Bab I pendahuluan**, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

**Bab II Kajian pustaka**, yang terdiri dari hakikat pembelajaran tematik, hakikat media pembelajaran, hakikat media monopoli tematik, tema cita-citaku dan hakikat berpikir kreatif.

**Bab III Metode pengembangan**, yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan (meliputi tahap *Analysis, Dessign, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*), uji coba produk (meliputi desain uji coba dan subjek uji coba ), jenis data, instrumen pengumpulan data dan tehnik analisis data.

**Bab IV Hasil penelitian**, memaparkan data penelitian dan pengembangan yang meliputi data hasil pengembangan media monopoli teamtik, kemenarikan media monopoli tematik, dan keefektifan media monopoli tematik.

**Bab V Pembahasan**, yang di dalamnya membahas analisis desain pengembangan media monopoli tematik, analisis hasil kemenarikan media monopoli tematik dan analisis tingkat efektivitas media monopoli tematik .

**Bab VI Penutup** yaitu tentang pemaparan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

**Daftar Pustaka**, berisi daftar referensi yang digunakan dalam melakukan penelitian yang berfungsi untuk memberikan arag bagi pembaca yang berkeinginan untuk melanjutkan kajian pustaka atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tuis yang bersangkutan.

**Lampiran**, berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media monopoli tematik.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Hakikat Pembelajaran Tematik

##### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.<sup>18</sup> Pembelajaran tematik yang disebut dengan pembelajaran terpadu sebagai terjemahan dari *intergrated teaching and learning*. Bahkan ada juga yang menyebutnya dengan *integrated curriculum approach* (pendekatan kurikulum terpadu), atau *a coherent curriculum approach* (pendekatan kurikulum yang koheren).

Menurut T. Raka Joni bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.<sup>19</sup> Konsep demikian dielaborasi lebih lanjut oleh Hadi Subroto dalam definisi yang lebih operasional, bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang

---

<sup>18</sup> Kadir Abdul dan Asrohah Hanun, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 1.

<sup>19</sup> Ibid., hlm.6

dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>20</sup>

Pembelajaran tematik dirancang dalam rangka meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dengan cara mengangkat pengalaman anak didik yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupannya dan pengetahuannya. Mengintegrasikan antara satu pengalaman yang lain atau antara satu pengetahuan dengan pengetahuan lain bahkan antara pengalaman dengan pengetahuan dan sebaliknya memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dalam arti bahwa pembelajaran itu memberikan fungsi yang berguna bagi kehidupan siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian di ulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ibid..

<sup>21</sup> Ibid., hlm.22-24

a. Anak didik sebagai pusat pembelajaran.

Anak didik sebagai pelaku utama pendidikan. Semua arah dan tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi yang dibutuhkan anak didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan motivasinya.

b. Memberikan pengalaman langsung ( *Direct Experiences* ).

Anak didik diharap mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses sampai produknya. Hal demikian hanya terjadi bilamana anak didik dihadapkan pada situasi yang nyata yang tidak lain adalah lingkungan anak didik sendiri.

c. Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran.

Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi, maka pemisahan antara berbagai mata pelajaran menjadi tidak jelas. Mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema, dan dalam satu unit atau tema mengandung banyak mata pelajaran, daam arti bahwa satu unit atau tema ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran.

d. *Fleksibel* ( luwes ).

Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan- hubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan yang lain, atau menghubungkan antara pengalaman yang satu dengan yang lain, bahkan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengalaman dan sebaliknya. Untuk keperluan ini guru mempunyai lahan yang luas untuk berimprovisasi dalam

menyajikan materi pelajaran dan sangat leluasa dalam memilih strategi dan metode pembelajaran.

e. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak didik.

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang harus disesuaikan dengan kebutuhan anak, maka pembelajaran tematik tentunya akan memberikan dorongan untuk timbulnya minat.

## **B. Hakikat Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran, menurut *Gagne* dan *Briggs*, merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>22</sup> Media pembelajaran menurut Anderson adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.<sup>23</sup> Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka, 2009), hlm. 5

<sup>23</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 27

lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>24</sup> Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan.

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 15-16

<sup>25</sup> HM. Musfiqon, *op.cit.*, hlm. 33

- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Dengan berbagai fungsi media di atas, tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat diantaranya seperti yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai yaitu:<sup>26</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

---

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka, 2009), hlm.24-25

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

### 3. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:<sup>27</sup>

- a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, *pock up*, dan diorama.
- c. Model proyeksi, seperti *slide*, *film* atau video, dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Para pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media ini didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Berikut ini kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan:<sup>28</sup>

- a. Kesesuaian dengan tujuan

---

<sup>27</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1990), hlm. 3-4

<sup>28</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 118

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu dirasa belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

c. Keadaan peserta didik

Media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran. Media yang efektif adalah media yang penggunaannya tidak tergantung dari perbedaan individual siswa.

d. Ketersediaan

Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

e. Biaya kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Seorang guru tidak diperkenankan memilih media yang biayanya mahal tetapi hasil pembelajarannya tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan untuk memproduksi media tersebut.

f. Keterampilan guru

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

g. Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

### C. Hakikat Media Monopoli Tematik

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan.<sup>29</sup> 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.

---

<sup>29</sup> Dea Aransa Vikagustanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA TEMA Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP", Skripsi, Universitas Negeri Semarang 2014.

Monopoli Tematik merupakan sebuah alat permainan edukatif yang dimainkan 2 orang atau lebih yang berbasis aktif dan kreatif.<sup>30</sup> Monopoli tematik ini digunakan dalam pembelajaran tematik. Model dari permainan Monopoli Tematik ini adalah sama seperti tujuan permainan monopoli biasanya yaitu menguasai. Menguasai dalam hal ini adalah menguasai ilmu pengetahuan yang ada dalam permainan monopoli tematik.

Media monopoli yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tematik untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Banyuwangi. Media monopoli ini terdapat sajian beberapa tantangan soal pada setiap kotak petak untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **D. Tema Cita-citaku**

Pada tema ini, terdapat 3 subtema yaitu (1) Aku dan Cita-citaku, (2) Hebatnya Cita-citaku, (3) Giat Berusaha Meraih Cita-cita. Berikut mengenai Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti Kelas IV, dan Pemetaan Kompetensi Dasar 1 dan 2 serta Kompetensi 3 dan 4.

##### **1. Standar Kompetensi Lulusan Kelas IV**

DOMAIN:

###### **a. Sikap**

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang bermain, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam

---

<sup>30</sup> Solekhah, “*Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV SDN Babarsari*”, Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.

berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**b. Pengetahuan**

Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**c. Keterampilan**

Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

**2. Kompetensi Inti Kelas IV**

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

- d. 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 abak beriman dan berakhlak mulia.

### 3. Kompetensi Dasar Kelas IV

#### PPKn

- 1.1 Menghargai kebhinnekatunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.
- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat sekitar.
- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 1.5 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3. Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

**IPA**

- 1.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi.
- 1.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi.
- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

**IPS**

- 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- 2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya
- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan diri tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.

- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

### **Bahasa Indonesia**

- 1.2 Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial.
- 2.4 Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya alam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulisan dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

### **SBdP**

- 1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
- 2.3 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam di lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide dalam berkarya seni.

2.4 Menunjukkan perilaku sikap mengenal sikap disiplin, tanggung jawab dan kepedulian terhadap alam sekitar melalui berkarya seni.

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.

4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

### **E. Hakikat Berpikir Kreatif**

Kehidupan di abad 21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan tersebut salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif.

Kreativitas akan semakin berkembang jika siswa memiliki kesempatan untuk berpikir *divergen*. Siswa harus dipicu untuk berpikir di luar kebiasaan yang ada, mampu menemukan lebih dari satu kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan, jadi tidak hanya ada satu jawaban. Sehingga, siswa akan memiliki pemikiran yang terbuka dalam menyelesaikan suatu persoalan. Namun pada kenyataannya, masih banyak sekolah dan guru yang belum menanamkan pendidikan abad 21 ini kepada siswanya. Masih banyak guru yang menuntut siswanya hanya memiliki satu jawaban benar dari tugas yang diberikan. Siswa menjadi lebih sering menghafal isi buku atau penjelasan yang disampaikan guru, dari pada menalar dan mencari jawaban alternatif lainnya. Sebagian dari mereka mungkin mendapat nilai yang tinggi dan dianggap siswa

yang sukses. Namun, seandainya para siswa ditanya setelah ujian selesai mereka sudah lupa apa yang telah mereka pelajari.

Merujuk pada pendidikan abad 21, perlu adanya media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran namun juga melatih keterampilan berfikir siswa salah satunya melatih keterampilan berfikir kreatif. Berpikir sendiri adalah kegiatan memfokuskan pada eksplorasi gagasan, memberikan berbagai kemungkinan-kemungkinan dan mencari jawaban-jawaban yang lebih benar.<sup>31</sup> Berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir.<sup>32</sup> Sumber lain mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang orisinil sesuai keperluan.<sup>33</sup> Pemikir kreatif harus bisa melihat suatu masalah dari berbagai aspek (sudut pandang) dan menghasilkan solusi yang baru dan tepat.

---

<sup>31</sup> BEM Fakultas Tekni UNIAT, “*Pengembangan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran*” Wordpress, (<https://bemftuniat.wordpress.com> diakses 8 Desember 2017 ).

<sup>32</sup> Ida Bagus Putu Arnyana, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA* ( [http://: academia.edu](http://academia.edu), diakses tanggal 8 Desember 2017).

<sup>33</sup> BEM Fakultas Teknik UNIAT, Loc.Cit.

Parkin mengemukakan berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinal.<sup>34</sup> Liliawati dan Puspita mengemukakan aspek keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek dan indikator sebagai berikut:<sup>35</sup>

1. *Fluence*, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya, dan dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari satu objek atau situasi.
2. *Flexibility*, Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya, serta menggolongkan hal-hal menurut pembagian ( kategori) yang berbeda.
3. *Originality*, Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.
4. *Elaboration*, Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencoba/menguji detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

---

<sup>34</sup> Ida Bagus Putu Arnyana, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA*, ([http://: academia.edu](http://academia.edu), diakses tanggal 8 Desember 2017, jam 14.00).

<sup>35</sup> Winny Liliawati dan Erna Puspita. *Efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa ( Modul Seminar Nasional Fisika, 2010)*. "Prosiding Seminar Nasional". Bandung: FMIPA UPI. Hal 462.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk dan menyempurnakan produk. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, laboratorium atau juga perangkat lunak seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain-lain.<sup>36</sup> Penelitian dan Pengembangan, menurut *Borg & Gall*, adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Penelitian dan pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temua-temuannya dipakai untuk mendesaian prosuk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.<sup>37</sup>

#### B. Model pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Dessign, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ini

---

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 407

<sup>37</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 215-216

dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Molenda mengatakan bahwa model *ADDIE* merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.<sup>38</sup> Ketika digunakan untuk pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif.

Selain itu, menurut Mulyatiningsih model *ADDIE* adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain.<sup>39</sup> Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

### C. Prosedur Pengembangan

Menurut Branch, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan model *ADDIE* yaitu:<sup>40</sup>

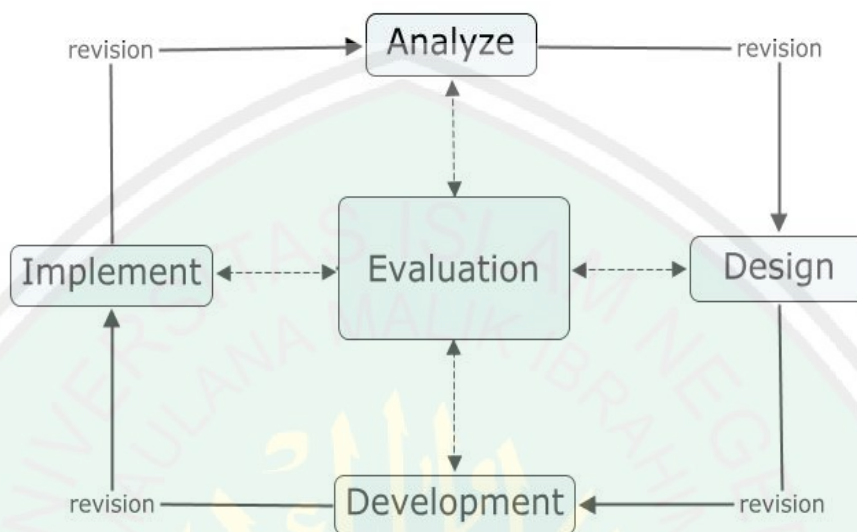
---

<sup>38</sup> Molenda, Michael. 2003. *In Search of the Elusive ADDIE Model* ( Diakses pada tanggal 9 Desember 2017, <http://iptde.boisestate.edu/filedepository.nsf/> )

<sup>39</sup> Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran* (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>, hlm 5, Diakses pada tanggal 9 Desember 2017 )

<sup>40</sup> Branch, Maribe Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia ( Diakses pada tanggal 9 Desember 2017 dari <https://books.google.co.id/>. Hlm 2 )

**Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE**



Berikut rangkuman dari langkah- langkah model ADDIE.

**Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE**<sup>41</sup>

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
<i>Design</i>	Merancang konsep produk baru di atas kertas. Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
<i>Development</i>	Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan. Berbasis pada hasil

<sup>41</sup> Mulyatiningsih, op.cit..

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Aktivitas</b>
	rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
<i>Implementation</i>	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik, serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<i>Evaluation</i>	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

### 1. Analysis

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah apa yang melatarbelakangi munculnya pengembangan media pendidikan ini. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru kelas serta melakukan pengamatan kepada beberapa siswa. Secara garis besar pertanyaan yang diajukan adalah mengenai bagaimana proses pembelajaran siswa kelas IV, bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswanya dan media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti:

- a. Beragamnya karakteristik siswa, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, dan kurang fokusnya mereka dalam proses pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan anak- anak yang pasif.

- b. Siswa merasa jenuh serta merasa berat dengan tugas- tugas dari pembelajaran tematik tersebut.
- c. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sebab siswa lebih sering menyelesaikan persoalan sesuai dengan jawaban yang ada di buku atau penjelasan guru saja.
- d. Siswa lebih sering menghafal jawaban bukan menalar jawaban lainnya. Sehingga, tidak jarang jika siswa sudah lupa dengan pelajaran yang telah dipelajari setelah ujian selesai.
- e. Tidak tersedianya media pembelajaran yang berorientasi bermain sambil belajar.
- f. Guru mengalami kendala dalam menyediakan media pendukung yang tepat dalam melatih berpikir kreatif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa.

## 2. *Design*

Di dalam tahapan ini, peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis. Peneliti akan membuat perencanaan yang dibutuhkan. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Mencari referensi terkait dengan pengembangan media monopoli tematik yang bertema Cita-citaku.
- b. Membuat garis besar kisi- kisi instrumen wawancara dan observasi sebagai tahap analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh data tambahan.
- c. Penulisan draft soal media monopoli tematik tema Indahnya Negeriku

- 1) Perumusan kompetensi dasar
- 2) Perumusan kompetensi inti
- 3) Indikator tema
- 4) Pembuatan soal-soal untuk melatih berpikir kreatif sesuai materi tema

d. Perencanaan desain pada media Monopoli Tematik yang bertema Cita-citaku, dengan menggunakan *software* komputer .

e. Merancang desain kartu sebagai kartu bintang kesempatan, bintang umum dan kartu hak milik.

f. *Browsing picture* atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang tema Cita-citaku dengan menggunakan internet.

g. Perancangan petunjuk penggunaan beserta aturan-aturan yang akan digunakan pada media Monopoli Tematik. Buku petunjuk penggunaan dan aturan-aturan permainan dirancang menggunakan *software*.

### 3. *Development*

Pada tahap ini, media akan mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai desain yang telah ditetapkan, setelah itu media yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika media yang dibuat belum mencapai kriteria positif, maka peneliti akan merevisi media sesuai saran ahli desain media dan ahli materi. Setelah media dikatakan positif, maka peneliti akan mengujicobakannya kepada siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi selaku subjek penelitian.

#### *4. Implementation*

Pada tahap ini, akan diadakan uji coba media kepada guru kelas dan siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi. Diimplementasikan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan.

#### *5. Evaluation*

Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil umpan balik dari siswa setelah menggunakan media monopoli tematik tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan pre-test dan post-test serta angket untuk diberikan kepada siswa.

### **D. Uji Coba**

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data sebagai dasar dalam menetapkan tingkat validitas, kemenarikan dan efektivitas. Produk media monopoli tematik ini diuji coba melalui beberapa tahapan berikut ini :

a. Uji Coba Ahli Media Pendidikan, Ahli Materi dan Guru Kelas.

Pada tahap ini, ahli media dan ahli materi memberikan tanggapan terhadap media monopoli tematik tersebut. Guru kelas IV di MI Al-Mufidah Sidodadi juga memberikan tanggapan terhadap media monopoli tematik ini.

#### b. Merevisi Media Pendidikan

Setelah melakukan uji coba kepada para ahli media, ahli materi dan guru kelas, peneliti melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan apabila ada kekurangan dari media monopoli tematik yang dibuat. Apabila sudah sampai pada kriteria media yang positif, maka tidak perlu dilakukan revisi.

#### c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah media monopoli tematik melalui tahapan validasi dan mendapatkan nilai kriteria yang positif atau layak untuk diuji cobakan. Uji coba lapangan dilakukan pada 29 siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.

### 2. Subjek Uji Coba

Kegiatan uji coba adalah bagian dari proses pengembangan, sehingga hasil dari uji coba menjadi bahan untuk menyempurnakan produk berupa media monopoli tematik. Subjek uji coba adalah 1 ahli desain media, 1 ahli materi/isi, 1 ahli pembelajaran/ guru kelas dan 4 siswa di kelas IV MI Al-Mufidah.

### E. Jenis Data

Data-data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam Pengembangan Media Monopoli Tematik ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi serta masukan, tanggapan, atau saran dari ahli isi,

ahli media, dan pembelajaran guna perbaikan media yang dibuat melalui wawancara atau konsultasi. Sumber data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka-angka sebagai hasil penilaian dari subjek uji coba kepada produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan penilaian atau masukan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sumber data kuantitatif berupa angket dan hasil *pre-test* dan *post-test*.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan antara lain:

##### **1. Observasi**

Peneliti sebagai pengamat melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung untuk mencermati beragam fenomena sejak tahap pra *research*, uji coba pengembangan produk, sampai tahap akhir.

##### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada guru bidang studi bersifat terbuka dan tidak terstruktur.

##### **3. Angket**

Angket yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Angket penilaian ahli isi materi pembelajaran tematik
- b. Angket penilaian ahli desain media pembelajaran
- c. Angket penilaian guru kelas
- d. Angket penilaian dan tanggapan siswa

Instrumen angket yang digunakan untuk pengumpulan data ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif berupa angket. Sedangkan bagian kedua adalah instrumen pengumpulan data kualitatif berupa saran dan komentar dari sasaran uji coba produk.

### G. Teknik Analisa Data

Teknik analisa yang digunakan ada dua macam yaitu analisa non statistik dan analisa statistik. Analisa nonstatistik digunakan untuk menjelaskan data yang diperoleh dari data kualitatif.

1. Data kualitatif berasal dari saran, komentar, observasi, maupun wawancara akan diolah menjadi kalimat-kalimat yang logis dan bermakna. Data ini berdasarkan data yang diperoleh dari para ahli desain, ahli materi serta ahli pembelajaran.
2. Data kuantitatif berupa hasil validasi angket media monopoli tematik, data hasil *pre-test* dan *post-test*, serta data tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Cara untuk mengetahui hasil validasi angket media dan hasil *pre-test* serta *post-test* yaitu menggunakan analisa statistik baik untuk menghitung prosentase kelayakan, rata-rata, maupun uji *t*.

Rumus perhitungan prosentase kelayakan media sebagai berikut:<sup>42</sup>

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

---

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

**Keterangan:**

**P** : Presentase tingkat kelayakan

$\sum x$  : Jumlah total skor jawaban validator ( nilai nyata )

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi ( nilai harapan )

**100%** : Bilangan konstan

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar maka digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:<sup>43</sup>

**Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Validitas Berdasarkan Presentase**

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$90 < \text{skor} \leq 100$	Sangat Valid	Sangat layak, tidak revisi
$75 < \text{skor} \leq 89$	Valid	Layak, tidak revisi
$65 < \text{skor} \leq 74$	Cukup Valid	Cukup layak, revisi
$55 < \text{skor} \leq 64$	Kurang valid	Kurang layak, revisi
$0 < \text{skor} \leq 54$	Tidak valid	Tidak layak, revisi total

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid apabila telah memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 65-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran

<sup>43</sup> Sugyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ( Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hlm.135.

dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria kurang atau tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

Data kuantitatif lain yang diambil dari nilai pre-test dan post-test siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa akan dianalisis menggunakan uji  $t$ . Adapun rumus uji  $t$  sebagai berikut: dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah:

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

**Dimana:**

$$SD = \sqrt{\frac{D^2}{n} - \left(\frac{D}{n}\right)^2}$$

$$SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

**Keterangan:**

**t** : Nilai  $t$  yang dihitung

**$M_D$**  : Mean of Difference

**$SE_{MD}$**  : Standar Error of Mean of Difference

**n** : Banyak data

**SD** : Standar Deviasi

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran, maka hasil uji coba dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_1$  : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Pengambilan keputusan:

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  diterima.
- 2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  ditolak.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat dilihat dari hasil siswa dalam menjawab soal pre-test dan post-test yang telah diberikan. Soal yang terdapat dalam pre-test serta post-test merupakan bentuk dari pengembangan indikator berpikir kreatif. Sehingga, jawaban yang diberikan siswa pada tiap-tiap soal menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang mereka miliki.

Kemampuan Berpikir kreatif terdiri dari 4 indikator. Setiap indikator yang dikembangkan menjadi bentuk soal memiliki kriteria penilaian tersendiri untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Kriteria-kriteria tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Indikator fluence ( soal pertama), kriteria indikator ini yaitu jika siswa menjawab soal dengan memberikan 1 jawaban maka termasuk kategori kurang lancar, jika memberikan 2 jawaban termasuk cukup lancar, jika memberikan 3 jawaban termasuk lancar, dan bila memberikan jawaban sebanyak 4 atau lebih termasuk sangat lancar.
- b. Indikator flexibility ( soal kedua ), kriteria yang ditetapkan yaitu jika siswa memberikan 1 jawaban maka termasuk kategori kurang fleksibel, jika memberikan 2 jawaban maka termasuk cukup fleksibel, jika memberikan 3 jawaban maka termasuk fleksibel, dan jika memberikan jawaban sebanyak 4 atau lebih maka termasuk sangat fleksibel.
- c. Indikator Originality ( soal ketiga), kriteria yang ditetapkan yaitu jika siswa bisa membuat 1 baris puisi maka termasuk kurang original, jika siswa membuat 2 baris puisi maka termasuk cukup original, jika siswa membuat 3 baris puisi maka termasuk original dan jika siswa membuat 4 atau lebih baris puisi maka termasuk sangat original.
- d. Indikator Elaboration ( soal keempat), kriteria yang ditetapkan yaitu jika siswa menyebutkan langkah-langkah metamorfosis hanya dalam bentuk tulisan dan singkat maka termasuk kurang rinci, jika siswa menjelaskan langkah-langkah metamorfosis maka termasuk cukup rinci, jika siswa menggambar langkah-langkah metamorfosis maka termasuk rinci, dan jika siswa menggambar disertai penjelasan maka termasuk sangat rinci.

Berdasarkan kriteria yang telah dipaparkan tersebut, dibuatlah panduan skor untuk masing masing kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Panduan Pengsekoran kriteria berpikir kreatif

No.	Keterangan	Skor
1	Kurang ( lancar, fleksibel, original, rinci)	1
2	Cukup ( lancar, fleksibel, original, rinci)	2
3	Lancar, fleksibel, original, rinci	3
4	Sangat ( lancar, fleksibel, original, rinci)	4

Berdasarkan panduan tersebut, total skor setiap siswa dapat dihitung dan diketahui seberapa tinggi kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk menghitung skor tersebut, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum S}{\sum I}$$

**Keterangan:**

**X** : Nilai tingkat kemampuan berpikir kreatif

$\sum S$  : Jumlah total skor jawaban siswa

$\sum I$  : Jumlah total indikator berpikir kreatif

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk menentukan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, maka digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.4** Kualifikasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

Skala Nilai	Kualifikasi Berpikir Kreatif
3,1 - 4	Sangat Kreatif
2,1 - 3	Kreatif
1,1 - 2	Cukup Kreatif
0 - 1	Kurang Kreatif

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif jika mencapai nilai 2,1 – 4 dari keseluruhan soal *pre-test* atau *post-test* yang dikerjakan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK

##### 1. Deskripsi Media Monopoli Tematik

Berikut ini disajikan deskripsi dari produk pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al- Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi.

###### a. Identitas produk

**Bentuk Fisik** : Media monopoli tematik berbahan dasar papan kayu seperti papan catur. Bagian atas papan berupa petak monopoli tematik bergambar dan berwarna-warni sesuai dengan materi dalam tema cita-citaku.

**Sasaran** : Siswa kelas IV MI AL Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi.

###### b. Papan Permainan

Papan permainan monopoli tematik memuat 40 petak yang dibagi menjadi 9 kelompok abjad/warna, masing-masing petak menampilkan gambar sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema cita-citaku dengan total keseluruhan 28 petak. Papan permainan monopoli tematik terdapat 3 petak bintang kesempatan, 3 petak bintang umum, 2 petak pajak bintang, serta 4 petak pojok yang terdiri dari petak berangkat, petak imunisasi, petak bebas liburan dan petak opname.

Di tengah papan permainan monopoli tematik terdapat tulisan judul permainan “Tempoli – Tematik monopoli tema cita-citaku kelas IV SD/MI”, serta gambar yang mewakili tema cita-cita dan juga gambar yang mewakili berpikir kreatif. Selain itu juga terdapat dua kotak sebagai penanda tempat kartu bintang kesempatan dan bintang umum.



**Gambar 4.1** papan permainan monopoli saat dibuka



**Gambar 4.2** papan permainan monopoli saat dilipat

### c. Kartu Hak Milik

Kartu hak milik merupakan kartu yang diberikan kepada pemilik petak sebagai tanda kepemilikan petak tertentu yang didesain sesuai dengan petak pada papan permainan. Kartu ini juga berisi soal yang menjadi hak pembeli petak. Pemilik petak dapat melontarkan soal tersebut kepada pemain lain yang berhenti pada petaknya.



Gambar 4.3 kartu hak milik tampak depan

SOAL	JAWABAN
Hewan yang bermanfaat sebagai bahan obat selain undur-undur?	Cacing, tokek, biawak, ular, lebah, tawon, hiu
Hewan langka apa saja yang dilindungi di Indonesia selain Badak Bercula Satu?	Komodo, cendrawasih, orang utan, kasuari, Gajah Sumatra, harimau, banteng, merak elang
Apa salah satu jenis tumbuhan yang ada di lingkungan sekitarmu?	Jeruk nipis, mangga, pepaya, dll

Gambar 4.4 kartu hak milik tampak belakang

#### d. Dana Bintang

Permainan monopoli tematik ini menggunakan bintang sebagai pengganti uang yang disebut sebagai dana bintang. Dana bintang digunakan pemain untuk saling membeli petak, menjual, membayar pajak dan membayar denda. Bintang digunakan sebagai alat tukar pengganti uang dengan alasan sebagai bentuk modifikasi dari monopoli pada umumnya yang menggunakan uang sebagai alat tukar, serta untuk memudahkan siswa/pemain selama permainan karena dinilai lebih sederhana penghitungannya dibandingkan dengan uang-uangan yang terdiri dari beberapa macam pecahan.



**Gambar 4.5 Dana bintang dalam permainan monopoli tematik**

e. Pion

Pion adalah istilah yang digunakan untuk penanda yang mewakili pemain<sup>44</sup>. Pion yang digunakan dalam permainan monopoli tematik ini terbuat dari bahan kayu yang dilapisi sticker bergambar kartun perempuan berhijab karena disesuaikan dengan siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah perempuan.

f. Dadu

Dadu yang digunakan dalam permainan monopoli tematik ini hanya satu dan terbuat dari bahan kayu yang dilapisi cat hitam dan pola titik berwarna putih.



**Gambar 4.6 Pion dan dadu**

---

<sup>44</sup> Ida Rufayda, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III". Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.

#### g. Kartu Bintang Kesempatan dan Bintang Umum

Kartu bintang kesempatan dan bintang umum berisi perintah-perintah yang harus diikuti oleh pemain selama permainan. Secara umum kartu ini hampir sama dengan kartu kesempatan dan kartu dana umum versi aslinya, hanya saja diberi sedikit modifikasi sesuai dengan materi dan komponen lainnya.



**Gambar 4.7 Kartu Bintang Kesempatan dan Bintang Umum**

#### h. Bintang Prestasi

Bintang prestasi adalah bintang yang bisa dimiliki pemain setelah membeli petak. Bintang ini disertai huruf dan berwarna sama sesuai dengan petak dan kartu hak milik yang telah dimiliki. Bintang prestasi ini sebagai penanda tingkatan prestasi yang dimiliki pemain. Bintang prestasi diperoleh dari proses membeli petak dan dapat di tambah dengan cara menjawab soal dari pihak bank. Posisi bintang prestasi hampir sama dengan rumah atau hotel yang dimiliki pemain permainan monopoli versi asli pada umumnya.

Bintang prestasi ini yang nantinya menjadi penentu pemenang permainan ini.



**Gambar 4.8 Bintang prestasi**

## 2. Deskripsi Buku Bank soal Tempoli

### a. Identitas Produk

Bentuk fisik	: Buku Cetak
Judul	: Bank Soal Tempoli Tematik Monopoli
Sasaran	: Siswa Kelas IV SD/MI
Nama Pengarang	: Himmatul Fitri Mar'Ati Enha
Tebal Halaman	: 10 halaman
Ukuran Kertas	: 21 x 14 cm

b. Sampul depan



**Gambar 4.9 Sampul depan Bank Soal Tempoli**

Desain sampul luar ( sampul depan) bank soal tempoli bertemakan berpikir kreatif dengan tambahan gambar produk papan monopoli. Pemilihan warna yang berwarna warni bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk melihatnya dan segera ingin membacanya, sehingga tidak ada kesan bosan pada pandangan pertama. Pada bagian pojok kanan atas terdapat nama pengembang media.

c. Aturan permainan dan bank soal tempoli

Aturan permainan juga di sisipkan dalam buku ini. Aturan permainan sengaja dibuat jadi satu dalam buku bank soal agar lebih ringkas dalam peletakannya, dan mencegah hilang atau terjatuh jika aturan permainan dibuat dalam bentuk lembaran.

Buku bank soal tempoli ini berisi soal-soal untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa yang berjumlah 86 butir soal. Soal-soal tersebut dibuat berdasarkan materi pada buku tematik tema cita-citaku kelas IV SD/MI. Soal-soal dalam bank soal ini dibacakan oleh petugas bank kepada para pemain yang hendak membeli petak dalam permainan monopoli tematik. Satu soal hanya untuk satu petak. Apabila pemain bisa menjawab soal maka berhak memiliki petak tersebut dan mendapatkan kartu hak milik serta bintang prestasi sejumlah satu buah. Jika pemain berniat menambah jumlah bintang prestasi, maka harus menjawab soal lagi yang diberikan oleh pihak bank tentunya dengan soal yang berbeda dari sebelumnya.

No	SOAL	JAWABAN
15	Apa bentuk rimu pusi selain a-b-b?	a-a-a, a-b-b
16	Apa salah satu tanda tempo lambat selain adagio?	Lento, grave, largo
17	Apa salah satu tanda tempo cepat selain presto?	Allegro, vivace, animato
18	Apa salah satu tanda tempo sedang selain andante maestoso?	Andante, moderato, allegretto
19	Hewan apa yang mengalami metamorfosis sempurna selain kupu-kupu?	Nyamuk, lalat, katak, ngengat, lebah, tawon, undur-undur, kutu kepala
20	Hewan apa yang mengalami meta morfosis tidak sempurna selain kecoa?	Jangkrik, belalang, laron, capung
21	Hewan mamalia apa yang tidak mengalami perubahan bentuk selain kucing?	Sapi, kambing, kuda, kelinci, harimau, badak, gajah
22	Jenis ikan apa yang tidak mengalami metamorfosis dalam daur hidupnya?	sempa jenis ikan tidak mengalami metamorfosis
23	Apa tahapan yang dilalui hewan yang mengalami holometabola selain tahap kepompong?	Telur, larva/ulat, imago
24	Apa salah satu tahapan dalam metamorfosis tidak sempurna?	Telur, nimfa, imago/ dewasa
25	Lagu apa yang memiliki tempo lambat selain Ragmu Negeri?	Indonesia Pusaka, Satu Nusa Satu Bangsa, Rayuan Pulau Kelapa, Bubuy Bulan, dll
26	Lagu apa yang memiliki tempo sedang selain Indonesia Raya?	Indonesia Merdeka, Anak Kambing Saya, Pelangi-Pelangi, Hari Merdeka, dll
27	Lagu apa yang memiliki tempo cepat selain Halo-Halo Bandung?	Maju Tak Gentar, Berikbarlah Benderaku, Garuda Pancasila, dll

PERATURAN PERMAINAN	
Permainan	Permainan ini dimulai dari petak BERANGKAT dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka dadu. Pemain yang berhenti di atas sebuah petak tematik yang belum dimiliki pemain lain, berhak menjawab soal dari BANK TEMPOLI. Jika jawaban benar maka pemain berhak memperoleh kartu dan bintang kepemilikan.
Tujuan	Memiliki sebanyak mungkin petak tematik dengan menjawab soal dan memperoleh bintang prestasi.
Alat-Alat Permainan	Sebuah papan permainan dengan petak tematik, 1 buah dadu, 44 bintang prestasi, 1 set kartu bintang kepemilikan dan bintang umum, kartu hak milik, dan dua bintang. Papan monopoli diletakkan di atas meja yang cukup besar, kartu Bintang Kepemilikan dan Bintang Umum diletakkan terbalik pada petak yang telah tersedia.
Persiapan	Pemain diberi dua bintang awal sebanyak 10 bintang. Pemain melempar dadu bergiliran dan angka terbanyak main dahulu dimulai dari petak BERANGKAT. Tiap pemain yang melalui petak BERANGKAT berhak mendapat 2 dana bintang.
Peraturan	Bila pemain berhenti pada petak yang belum dimiliki pemain lain, berhak menjawab soal dari BANK TEMPOLI. Jika jawaban benar maka pemain berhak memperoleh kartu kepemilikan petak dan bintang prestasi. Pemain dipitan menambah bintang prestasi pada petak yang telah dimiliki dengan syarat, pemain kembali pada petak tersebut dan menjawab soal tambahan dari Bank Tempoli. Pemain juga diperbolehkan menjual petak pada pemain atau bank saat kelebihan dana bintang. Bila pemain tidak bisa menjawab, petugas Bank TEMPOLI berhak melempar pertanyaan pada pemain terduga yang bisa menjawab soal. Bila pemain berhenti pada petak yang telah dimiliki pemain lain, maka wajib menjawab soal sesuai dengan jumlah bintang prestasi pemilik petak tersebut. Jika tidak bisa menjawab maka pemain tersebut harus membayar dana bintang sesuai dengan jumlah yang ditetapkan. Kewajiban pemilik petak jika soal dipasok benar, maka harus membacakan seluruh jawaban alternatif.

Gambar 4.10 Aturan permainan dan bank soal

#### d. Profil Pengembang Media Monopoli Tematik

Profil pengembang media monopoli tematik dibuat dan diletakkan dibagian belakang atau terakhir dari bank soal. Profil pengembang terdiri dari foto, nama, NIM, jurusan, tempat tanggal lahir, alamat serta riwayat pendidikan.



### 3. Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari para ahli validasi, maka dapat dilihat hasil revisi produk pengembangan media monopoli tematik pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Tabel Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p data-bbox="300 1205 842 1346">Keseluruhan Media yang prlu direvisi sebelumnya terdiri dari papan monopoli, buku soal, kartu hak milik, kartu bintang kesempatan dan bintang umum.</p>	 <p data-bbox="863 1205 1433 1346">Keseluruhan media yang telah direvisi terdiri dari papan monopoli, buku soal, kartu hak milik, kartu bintang kesempatan dan bintang umum.</p>
 <p data-bbox="300 1800 687 1870">Papan sebelum direvisi hanya menggunakan kertas.</p>	 <p data-bbox="863 1800 1417 1870">Papan setelah direvisi dibuat seperti papan catur yang bisa dibuka tutup.</p>



Gambar dan tulisan kurang jelas dan pecah-pecah



Gambar dan tulisan jelas dan tidak pecah.



Gambar tengah tidak berhubungan dengan cita-cita serta tidak ada keterangan tema dan kelas.



Gambar tengah diganti dengan beberapa gambar tentang cita-cita serta gambar tentang berpikir kreatif. Keterangan kelas dan tema sudah ditambahkan



Kartu hak milik terlalu tipis, gambar kurang jelas karena pecah.



Kartu hak milik dibuat dengan kertas yang lebih tebal, gambar lebih jelas dan tidak pecah.

SOAL	JAWABAN
Selain air, SDA apa yang dapat diperbarui?	Segala jenis tumbuhan, hewan, tanah, udara, matahari
Selain batu bara, SDA apa yang tidak dapat diperbarui?	Emas, perak nikel timah, intan, minyak bumi
Selain tanaman teh, potensi SDA apa yang terdapat di daerah pegunungan?	Kopi, coklat, lada, stroberi, wortel, kentel, dll

Bagian belakang kartu hak milik berupa soal terlalu polos.

SOAL	JAWABAN
Hewan yang bermanfaat sebagai bahan obat selain undur-undur?	Cacing, tokek, biawak, ular, lebah, tawon, hiu
Hewan langka apa saja yang dilindungi di Indonesia selain Badak Bercula Satu?	Komodo, cendrawasih, orang utan, kasuari, Gajah Sumatra, harimau, banteng, merak elang
Apa salah satu jenis tumbuhan yang ada di lingkungan sekitarmu?	Jeruk nipis, mangga, pepaya, dll

Bagian belakang kartu hak milik berupa soal setelah direvisi dibuat lebih berwarna



Kesempatan dan bintang umum sebelum revisi kertas tipis, tulisan pecah dan kurang jelas.



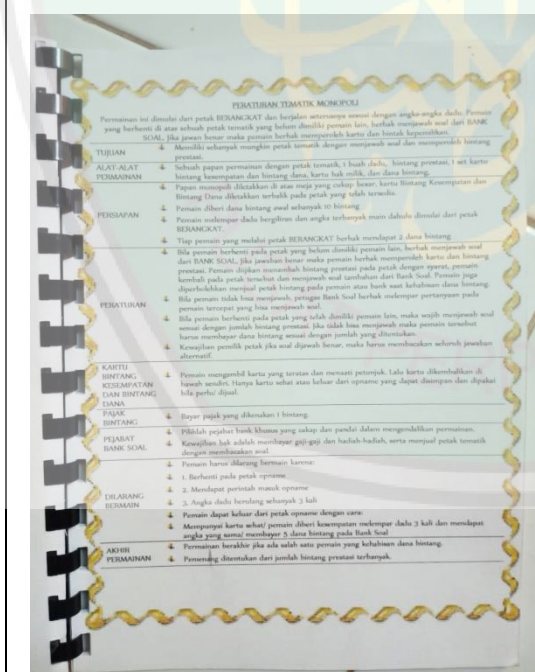
Setelah revisi dicetak menggunakan kertas yang lebih tebal, bergambar dan tulisan lebih jelas.



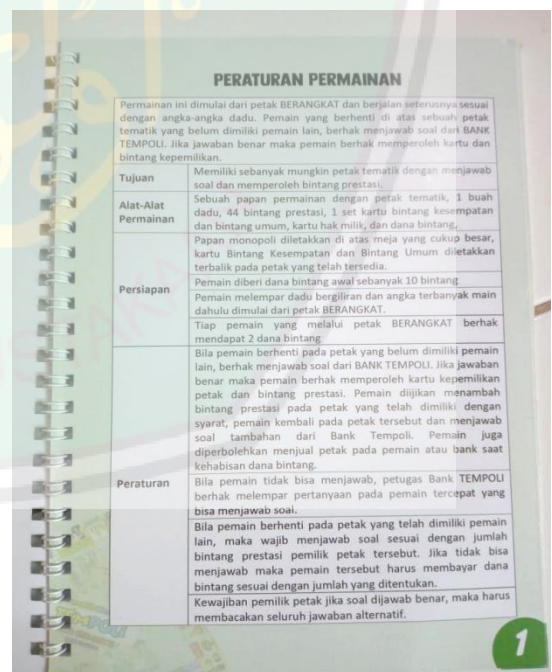
Buku dijilid ring plastik, cover depan tidak ada simbol berpikir kreatif, dan kertas yang digunakan tipis.



Buku dijilid ring besi, cover depan diberi simbol berpikir kreatif dan dicetak menggunakan kertas tebal serta tulisan jelas tidak pecah.

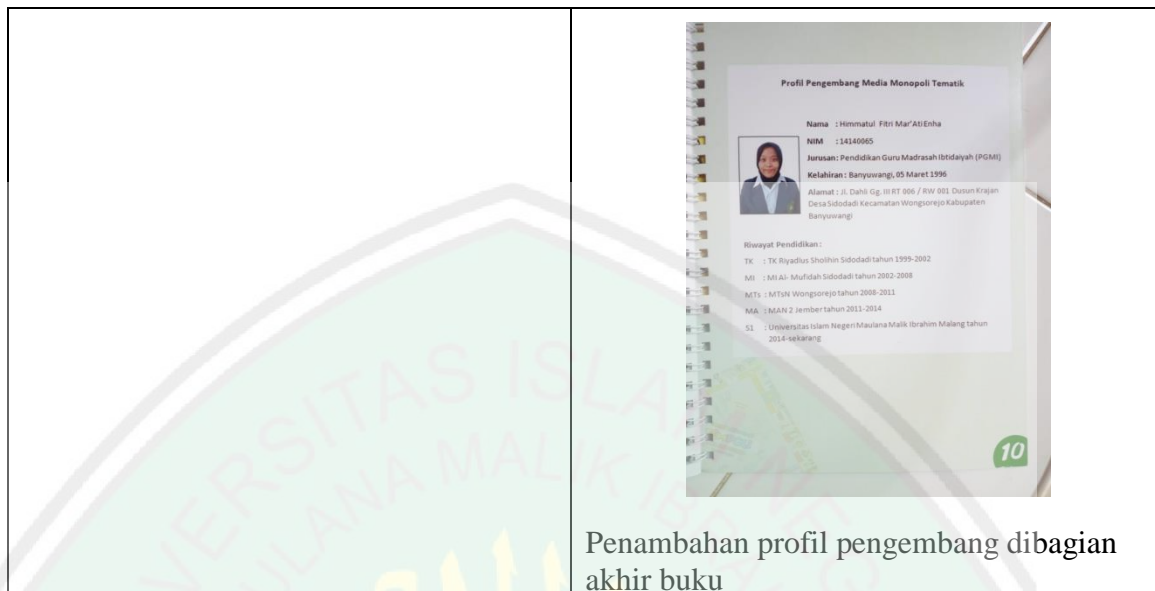


Aturan permainan sebelum direvisi dibuat satu halaman sehingga tulisan terlalu kecil dan sulit dibaca.



Setelah revisi tulisan diperbesar dan dibuat 2 halaman. Aturan permainan tidak jadi diletakkan dibalik papan karena setelah revisi papan monopoli dibuat dari kayu seperti papan catur.





Penambahan profil pengembang dibagian akhir buku

#### 4. Validasi Para Ahli

Validasi produk pada penelitian pengembangan dilakukan sebelum peneliti melakukan uji coba lapangan. Validasi produk yang dilakukan sebagai berikut:

##### a. Validasi Ahli Materi

###### 1) Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi Tahap I

Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalamnya juga terdapat kritik dan saran. Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Bapak Karim dan validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil Penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

## a) Penyajian Data Kuantitatif

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Tahap I**

No	Butir Pernyataan	x	$x_i$	P (%)	Kualifikasi
1.	Kesesuaian media dengan materi tema cita-citaku	3	4	75	Valid
2.	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi	3	4	75	Valid
3.	Kesesuaian isi gambar dengan materi tema cita-citaku	3	4	75	Valid
4.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran	4	4	100	Sangat Valid
5.	Kemudahan memahami materi	4	4	100	Sangat Valid
6.	Bahasa yang digunakan dalam buku aturan permainan dan bank soal mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
7.	Kejelasan soal-soal	3	4	75	Valid
8.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami materi	4	4	100	Sangat Valid
9.	Soal-soal dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa	4	4	100	Sangat Valid
10.	Buku aturan permainan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>40</b>	<b>87,5</b>	<b>Valid</b>

Skor uji validasi tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data angket validasi terhadap produk pengembangan media monopoli tematik oleh ahli materi/isi diperoleh nilai kevalidan mencapai 87,5 %.<sup>45</sup> Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid. Pada hasil validasi ini ada beberapa hal yang perlu direvisi sesuai dengan saran ahli materi/isi dengan tujuan media monopoli tematik yang dikembangkan menjadi sempurna.

#### b) Penyajian Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik dan saran ahli materi/isi media monopoli tematik tema cita-citaku adalah sebagai berikut<sup>46</sup>. Ahli materi/isi memberikan kritik bahwasanya simbol/gambar berpikir kreatif pada papan monopoli kurang dominan serta *font* soal kurang besar untuk siswa, hal itu dapat menyulitkan siswa saat membacanya. Sehingga saran yang diberikan ahli materi/isi pada media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa ini adalah penambahan gambar yang menunjukkan berpikir kreatif agar siswa lebih mengetahui inti dan tujuan permainan tersebut, serta memperbesar *font* pada penulisan soal-soal berpikir kreatif agar lebih mudah dibaca.

---

<sup>45</sup> Berdasarkan hasil analisis penilaian angket validasi oleh Bapak Karim, sebagai ahli materi/isi media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 12 April 2019.

<sup>46</sup> Berdasarkan hasil kritik dan saran oleh Bapak Karim, sebagai ahli materi/isi media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 12 April 2019.

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi/isi akan dijadikan landasan untuk melakukan penyempurnaan produk pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD/MI.

2) Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi Tahap II

a) Penyajian Data Kuantitatif

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Tahap II**

No	Butir Pernyataan	x	$x_i$	P (%)	Kualifikasi
1.	Kesesuaian media dengan materi tema cita-citaku	4	4	100	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi	3	4	75	Valid
3.	Kesesuaian isi gambar dengan materi tema cita-citaku	4	4	100	Sangat Valid
4.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran	4	4	100	Sangat Valid
5.	Kemudahan memahami materi	3	4	75	Valid
6.	Bahasa yang digunakan dalam buku aturan permainan dan bank soal mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
7.	Kejelasan soal-soal	3	4	75	Valid
8.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami materi	4	4	100	Sangat Valid
9.	Soal-soal dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa	4	4	100	Sangat Valid
10.	Buku aturan permainan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>40</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Valid</b>

Skor uji validasi tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data angket validasi terhadap produk pengembangan media monopoli tematik oleh ahli materi/isi diperoleh nilai kevalidan mencapai 90%.<sup>47</sup> Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

#### b) Penyajian Data Kualitatif

Ahli materi tidak memberikan kritik dan saran pada saat validasi materi tahap II. Ahli materi hanya memberikan nilai revisi serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

#### b. Validasi Ahli Desain

##### 1) Hasil Penilaian Ahli Desain Tahap I

Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalamnya juga terdapat kritik dan saran. Ahli desain dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Fakultas Humaniora Jurusan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Bapak Ahmad Makki Hasan dan validasi

<sup>47</sup> Berdasarkan hasil analisis penilaian angket validasi oleh Bapak Karim, sebagai ahli materi/isi media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 15 Mei 2019.

dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil Penilaian dari ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut:

a) Penyajian Data Kuantitatif

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Tahap I**

No	Butir Pernyataan	x	$x_i$	P (%)	Kualifikasi
1.	Jenis bahan yang digunakan	2	4	50	Tidak Valid
2.	Ukuran Papan Monopoli	3	4	75	Valid
3.	Keamanan bahan yang digunakan	3	4	75	Valid
4.	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas IV	3	4	75	Valid
5.	Kemudahan penggunaan	2	4	50	Tidak Valid
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	1	4	25	Tidak Valid
7.	Kesesuaian gambar dan warna dengan karakteristik siswa kelas IV	1	4	25	Tidak Valid
8.	Keterpaduan media dengan informasi yang ingin disampaikan	2	4	50	Tidak Valid
9.	Komposisi warna, gambar, dan tulisan	2	4	50	Tidak Valid
10.	Tingkat kerapihan media	1	4	25	Tidak Valid
11.	Desain buku aturan permainan dan bank soal	1	4	25	Tidak Valid
12.	Pemilihan huruf yang digunakan pada buku aturan permainan dan bank soal	2	4	50	Tidak Valid
13.	Komposisi warna pada buku aturan permainan dan bank soal	2	4	50	Tidak Valid
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>52</b>	<b>48</b>	<b>Kurang Valid</b>

Skor uji validasi tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{25}{52} \times 100\% \\
 &= 48\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data angket validasi terhadap produk pengembangan media monopoli tematik oleh ahli desain diperoleh nilai 48%.<sup>48</sup> Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria tidak layak dan harus direvisi total. Pada hasil validasi ini sangat banyak yang perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran ahli desain dengan tujuan media monopoli tematik yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.

#### b) Penyajian Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik dan saran ahli desain media monopoli tematik tema cita-citaku adalah sebagai berikut<sup>49</sup>. Ahli desain memberikan kritik bahwasanya tidak ada keterangan kelas dan juga tema pelajaran pada papan permainan monopoli, sehingga membuat bingung

<sup>48</sup> Berdasarkan hasil analisis penilaian angket validasi oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, sebagai ahli desain media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 11 April 2019.

<sup>49</sup> Berdasarkan hasil kritik dan saran oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, sebagai desain media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 11 April 2019.

saat melihat permainan tersebut membahas tentang apa. Selain itu gambar dibagian tengah papan kurang sesuai dengan tema yang diambil, sehingga perlu diganti dengan gambar yang lebih sesuai mewakili tema cita-citaku. Gambar serta tulisan pada media permainan monopoli tematik ini kurang jelas karena banyak hasil gambar yang pecah serta pemilihan font yang kurang tepat sehingga sulit untuk dibaca. Ahli desain juga memberikan beberapa saran yaitu buku aturan permainan kalau bisa diperbesar, ring diganti dengan ring yang lebih kuat/besi, perlu ditambahkan profil pengembang media agar identitas bisa diketahui oleh pengguna media, selain itu ditambahkan logo universitas dan jurusan serta sedikit ilustrasi atau kata kata tentang cita-cita di bagian cover belakang buku.

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain akan dijadikan landasan untuk melakukan penyempurnaan produk pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD/MI.

## 2) Hasil Penilaian Ahli Desain Tahap II

### a) Penyajian Data Kuantitatif

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Tahap II**

No	Butir Pernyataan	x	$x_i$	P (%)	Kualifikasi
1.	Jenis bahan yang digunakan	4	4	100	Sangat valid
2.	Ukuran Papan Monopoli	4	4	100	Sangat valid
3.	Keamanan bahan yang digunakan	4	4	100	Sangat valid
4.	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas IV	3	4	75	Valid
5.	Kemudahan penggunaan	3	4	75	Valid
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	3	4	75	Valid
7.	Kesesuaian gambar dan warna dengan karakteristik siswa kelas IV	3	4	75	Valid
8.	Keterpaduan media dengan informasi yang ingin disampaikan	3	4	75	Valid
9.	Komposisi warna, gambar, dan tulisan	3	4	75	Valid
10.	Tingkat kerapihan media	3	4	75	Valid
11.	Desain buku aturan permainan dan bank soal	4	4	100	Sangat Valid
12.	Pemilihan huruf yang digunakan pada buku aturan permainan dan bank soal	4	4	100	Sangat Valid
13.	Komposisi warna pada buku aturan permainan dan bank soal	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>52</b>	<b>84,6</b>	<b>Valid</b>

Skor uji validasi tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

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

$$= \frac{44}{52} \times 100\%$$

$$= 84,6\%$$

Berdasarkan perhitungan data angket validasi terhadap produk pengembangan media monopoli tematik oleh ahli desain diperoleh nilai 84,6%.<sup>50</sup> Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid. Pada hasil validasi ini tidak ada kritik dan saran dari ahli desain karena dirasa sudah mencapai nilai kevalidan yang cukup.

b) Penyajian Data Kualitatif

Pada validasi tahap II ini ahli desain tidak memberikan kritik atau saran tambahan. Hal itu karena hasil revisi dari produk yang dikembangkan dirasa sudah mencapai nilai kevalidan yang cukup.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalamnya juga terdapat kritik dan saran. Ahli pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli pembelajaran/ guru kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi, yaitu Ibu Hikmatun Nisa', S.Pd.I. Hasil Penilaian dari ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Penyajian Data Kuantitatif

---

<sup>50</sup> Berdasarkan hasil analisis penilaian angket validasi oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, sebagai ahli desain media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 29 April 2019.

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Butir Pernyataan	x	$x_i$	P (%)	Kualifikasi
1.	Media monopoli tematik membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa	4	4	100	Sangat Valid
2.	Relevansi media monopoli tematik dengan pembelajaran yang menyenangkan	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
4.	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media monopoli tematik	4	4	100	Sangat Valid
5.	Kegiatan permainan media monopoli tematik sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa	4	4	100	Sangat Valid
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media monopoli tematik dan buku aturan permainan	4	4	100	Sangat Valid
7.	Ketepatan ukuran kertas monopoli tematik sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100	Sangat Valid
8.	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	4	4	100	Sangat Valid
9.	Media monopoli tematik ini dapat membuat siswa aktif di kelas	4	4	100	Sangat Valid
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media monopoli tematik	4	4	100	Sangat Valid
11.	Media monopoli tematik merupakan media yang menarik sebagai penunjang pembelajaran tematik tema cita-citaku	4	4	100	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>44</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Valid</b>

Skor uji validasi tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{44} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data angket validasi terhadap produk pengembangan media monopoli tematik oleh ahli pembelajaran diperoleh nilai 100%.<sup>51</sup> Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid. Pada hasil validasi ini meskipun sudah mencapai kriteria kelayakan yang maksimal, namun masih ada yang perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran ahli pembelajaran dengan tujuan media monopoli tematik yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.

## 2) Penyajian Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik dan saran ahli pembelajaran media monopoli tematik tema cita-citaku adalah sebagai berikut<sup>52</sup>. Ahli pembelajaran/ guru kelas memberikan kritik bahwasanya bintang prestasi

<sup>51</sup> Berdasarkan hasil analisis penilaian angket validasi oleh Ibu Hikmatun Nisa', S.Pd.I sebagai ahli pembelajaran/guru kelas media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 20 Mei 2019.

<sup>52</sup> Berdasarkan hasil kritik dan saran oleh Ibu Hikmatun Nisa', S.Pd.I sebagai ahli pembelajaran/guru kelas media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 20 Mei 2019.

terlalu besar, maka pada saat diletakkan pada papan monopoli agak menutupi petak atau tulisan lainnya. Ahli desain juga memberikan beberapa saran yaitu menambah jumlah pion agar jumlah pemain dalam satu papan lebih banyak. Selain itu menambah jumlah dana bintang agar transaksi saat permainan monopoli bisa lebih lama. Serta diproduksi dan dikemas dengan baik agar bisa digunakan dan dimanfaatkan pada lembaga pendidikan, karena permainan ini merupakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran akan dijadikan landasan untuk melakukan penyempurnaan produk pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD/MI.

#### **B. Kemenarikan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk melatih Kemampuan Berpikir Kreatif**

Data kemenarikan media monopoli tematik tema cita-citaku diperoleh dari hasil penilaian angket oleh 29 siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Wongsorejo banyuwangi, untuk lebih jelasnya berikut tabel hasil uji coba lapangan :

**Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan**

No	Nama Siswa	$\Sigma x$	$\Sigma x_i$	P (%)	Kualifikasi
1.	Saya dapat dengan mudah memahami materi dalam permainan monopoli tematik	102	116	87,9	Valid

No	Nama Siswa	$\Sigma x$	$\Sigma x_i$	P (%)	Kualifikasi
2.	Saya menyukai materi dalam permainan monopoli tematik	108	116	93,1	Sangat Valid
3.	Saya memahami dengan mudah bahasa dalam permainan monopoli tematik	110	116	94,8	Sangat Valid
4.	Saya mengerti isi materi dalam permainan monopoli tematik	108	116	93,1	Sangat Valid
5.	Saya suka belajar menggunakan permainan monopoli tematik	107	116	92,2	Sangat Valid
6.	Saya memahami buku petunjuk permainan monopoli tematik	108	116	93,1	Sangat Valid
7.	Saya menyukai ukuran permainan monopoli tematik	102	116	87,9	Valid
8.	Saya dapat membaca setiap kata dalam permainan monopoli tematik	103	116	88,7	Valid
9.	Saya menyukai gambar dalam monopoli tematik	110	116	94,8	Sangat Valid
10.	Saya menyukai warna dalam permainan monopoli tematik	109	116	93,9	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>1067</b>	<b>1160</b>	<b>91,9</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari 29 siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi diperoleh presentase keseluruhan tingkat kemenarikan media monopoli tematik tema cita-citaku mencapai 91,9 %.<sup>53</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwa media monopoli tematik tema cita-citaku termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat menarik. Artinya, media monopoli tematik ini mampu memudahkan siswa dalam memahami materi cita-citaku, melatih

<sup>53</sup> Berdasarkan hasil analisis angket penilaian respon siswa MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo banyuwangi sebagai subjek uji coba lapangan terhadap media monopoli tematik yang dilaksanakan pada 20 Mei 2019

kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan bahasa yang mudah dimengerti serta desain yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan data hasil uji kemenarikan yang dilakukan oleh 29 siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi, maka media monopoli tematik tema cita-citaku ini tidak perlu revisi lebih lanjut. Akan tetapi, kritik dan saran akan dijadikan sebagai perbandingan dalam memperbaiki media monopoli tematik ini agar bisa menjadi lebih baik.

### **C. Efektivitas Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Peningkatan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitian ini dapat diketahui melalui pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif oleh peserta didik diantaranya yaitu:

1. *Fluence*, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
2. *Flexibility*, Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.
3. *Originality*, Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.
4. *Elaboration*, Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencoba/menguji detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

Pencapaian indikator tersebut dapat diketahui melalui penyajian data berbentuk tes, yaitu *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan kepada siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidoda Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Data dari nilai *pre-test* digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan peserta didik sebelum memperoleh perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan media mopoli tematik yang telah dikembangkan. Selanjutnya adalah melakukan *post-test*.

Berikut ini tabel hasil uji coba lapangan *Pre-test* dan *Post-test* :

**Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Coba Lapangan Pre-Test dan Post-Test**

No.	Nama	Nilai		$(x_2 - x_1)$	$D^2$
		Pre-test	Post-test		
1	AFRAH MAULIDIA S.	31	100	69	4761
2	AIRA PUTRI SALSABILA	52	100	48	2304
3	AMITA DEVI	59	88	29	841
4	ANINDITA H.	64	100	36	1296
5	ANNINDA K.	51	88	37	1369
6	BALQIS ANISAUL K.	59	88	29	841
7	DECHA FIRFIQ C.	52	100	48	2304
8	DIVA AZKIYA F.	38	95	57	3249
9	ELIN NAFISA PUTRI	31	100	69	4761
10	INTAN BALQIS H.	64	88	24	576
11	LENY AULIA H.	76	100	24	576
12	LINA AULINA	51	100	49	2401
13	MAULIDA NUR AZIZAH	26	88	62	3844
14	MAULIDYA AULYA N.	71	100	29	841
15	MUMTAAZA AQSHA H.	39	100	61	3721
16	NABILATUS LAILYA	39	75	36	1296
17	NURIKA PUTRI F	76	100	24	576
18	NUZULIA FARAH F.	71	100	29	841
19	PUTRI NAILUL IZZA	58	88	30	900
20	RAISHA MAULIDA B.	43	83	40	1600
21	SALSABILA ZAHRA S.	71	100	29	841
22	SAUSAN CINTA ZAHRA	48	75	27	729
23	SELVI DWI LESTARI	43	83	40	1600

No.	Nama	Nilai		$(x_2 - x_1)$	$D^2$
		Pre-test	Post-test		
24	SITI MUDAYYAROH	38	75	37	1369
25	USWATUN HASANA	51	88	37	1369
26	YASMIN ASSEGAF	71	100	29	841
27	EKA DWI PUSPITA SARI	58	88	30	900
28	FIRDA AULIA AHMAD	51	88	37	1369
29	DEVA KUSUMA W.	76	100	24	576
<b>Jumlah</b>		<b>1558</b>	<b>2678</b>	<b>1120</b>	<b>48492</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>53,7</b>	<b>92,3</b>		

Berdasarkan perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 53,7 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 92,3.<sup>54</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tematik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena telah memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut maka dilakukan analisis melalui *t-test* dependent (*Paired Sample t-test*). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada kelompok objek penelitian melalui produk pengembangan media monopoli tematik. Berikut langkah-langkah analisis datanya.<sup>55</sup>

#### 1. Menentukan Hipotesis

<sup>54</sup> Berdasarkan data hasil perhitungan nilai pre-test dan post-test siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten banyuwangi selaku subjek uji coba lapangan pada 20 Mei 2019.

<sup>55</sup> Inatut Thoifah, *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 133.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tematik tema cita-citaku.

$H_1$  : Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tematik tema cita-citaku.

2. Menetapkan *level of significant* ( $\alpha$ ) dan *degree of freedom* (df)

a. Tingkat signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05

b. Derajat kebebasan (df) = n-1

$$= 29-1$$

$$= 28$$

$$t_{tabel} = t_{0,05 : 28} = 1,701$$

3. Menentukan kriteria pengujian

a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau probabilitas kesalahan  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

b. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau probabilitas kesalahan  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

4. Menentukan hasil statistik pada pre-test dan post-test dengan rumus paired sample t-test.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, hlm. 97.

- a. Mencari D ( *Difference*) yaitu selisih data sebelum ( *Pre-test*) dan sesudah ( *Post-test*) dengan tabel penolong.<sup>57</sup>
- b. Mencari SD ( Standar Deviasi)

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{n} - \left(\frac{\sum D}{n}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{48492}{29} - \left(\frac{1120}{29}\right)^2} \\
 &= \sqrt{1672 - (38,62)^2} \\
 &= \sqrt{1672 - 1491,5} \\
 &= \sqrt{180,5} \\
 &= 13,43
 \end{aligned}$$

- c. Mencari SE<sub>MD</sub>

$$\begin{aligned}
 SE_{MD} &= \frac{SD}{\sqrt{n-1}} \\
 &= \frac{13,43}{\sqrt{29-1}} \\
 &= \frac{13,43}{\sqrt{28}} \\
 &= \frac{13,43}{5,29} \\
 &= 2,53
 \end{aligned}$$

<sup>57</sup> Berdasarkan tabel uji coba lapangan pre-test dan post-test siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.

d. Mencari  $t_{hitung}$

$$\begin{aligned} t &= \frac{SD}{SE_{MD}} \\ &= \frac{13,43}{2,53} \\ &= 5,3 \end{aligned}$$

5. Kesimpulan

Oleh karena  $t_{hitung} = 5,3 > t_{tabel} = 1,701$  sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tematik tema cita-citaku, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada tabel 4.7 dari rata-rata hasil pre-test dapat diketahui bahwa  $x_1 = 53,7$  dan rata-rata hasil post-test dapat diketahui bahwa  $x_2 = 92,3$  yang menunjukkan bahwa hasil post-test mengalami peningkatan 38,6.

Berdasarkan hasil pemaparan data di atas yang menunjukkan eektivitas media monopoli tematik, kita juga dapat mengetahui seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan mengetahui tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa akan semakin menunjukkan bukti bahwa media monopoli tematik ini memang efektif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Berikut adalah data nilai kemampuan berpikir kreatif siswa saat *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 4.9** Hasil Kemampuan berpikir kreatif siswa dari *pre-test*

No.	Nama	Soal				S	I	X
		1	2	3	4			
1	AFRAH M.	0	1	3	1	5	4	1,25
2	AIRA PUTRI S.	1	1	4	1	7	4	1,75
3	AMITA DEVI	1	1	4	1	7	4	1,75
4	ANINDITA H.	1	1	3	1	6	4	1,5
5	ANNINDA K.	1	0	3	1	5	4	1,25
6	BALQIS A.	1	1	4	1	7	4	1,75
7	DECHA FIRFIQ C.	1	1	3	1	6	4	1,5
8	DIVA AZKIYA F.	1	0	3	0	4	4	1
9	ELIN NAFISA P.	1	1	3	1	6	4	1,5
10	INTAN BALQIS H.	1	1	3	1	6	4	1,5
11	LENY AULIA H.	1	1	3	1	6	4	1,5
12	LINA AULINA	0	1	4	1	6	4	1,5
13	MAULIDA NUR A.	0	1	4	1	6	4	1,5
14	MAULIDYA A.	1	1	4	1	6	4	1,5
15	MUMTAAZA A.	1	0	3	1	5	4	1,25
16	NABILATUS L.	1	1	3	0	5	4	1,25
17	NURIKA PUTRI F	2	1	3	1	7	4	1,75
18	NUZULIA FARAH F	1	1	3	1	6	4	1,5
19	PUTRI NAILUL I.	2	0	3	1	6	4	1,5
20	RAISHA M.	1	2	4	1	8	4	2
21	SALSABILA Z.	1	1	3	1	6	4	1,5
22	SAUSAN CINTA Z.	1	0	3	1	5	4	1,25
23	SELVI DWI L.	1	0	4	1	6	4	1,5
24	SITI M.	0	0	4	1	5	4	1,25
25	USWATUN H.	1	0	4	1	6	4	1,5
26	YASMIN ASSEGAF	1	1	3	1	6	4	1,5
27	EKA DWI PUSPITA	2	0	3	1	6	4	1,5
28	FIRDA AULIA A.	1	0	4	1	5	4	1,25
29	DEVA KUSUMA W.	1	2	4	1	8	4	2
<b>Jumlah</b>								<b>43,25</b>
<b>Rata-Rata</b>								<b>1,49</b>

**Tabel 4.10** Hasil Kemampuan berpikir kreatif siswa dari *post-test*

No.	Nama	Soal				S	I	X
		1	2	3	4			
1	AFRAH M.	2	3	3	1	9	4	2,25
2	AIRA PUTRI S.	4	3	3	2	12	4	3
3	AMITA DEVI	3	4	3	4	14	4	3,5
4	ANINDITA H.	4	4	3	1	12	4	3
5	ANNINDA K.	3	3	3	1	10	4	2,5
6	BALQIS A.	3	4	3	4	14	4	3,5
7	DECHA FIRFIQ C.	4	4	4	2	14	4	3,5
8	DIVA AZKIYA F.	4	4	4	1	13	4	3,25
9	ELIN NAFISA P.	4	3	3	1	11	4	2,75
10	INTAN BALQIS H.	2	4	4	2	12	4	3
11	LENY AULIA H.	4	3	3	2	12	4	3
12	LINA AULINA	4	4	4	2	14	4	3,5
13	MAULIDA NUR A.	3	2	4	2	11	4	2,75
14	MAULIDYA A.	4	3	4	2	13	4	3,25
15	MUMTAAZA A.	4	3	3	3	13	4	3,25
16	NABILATUS L.	3	4	0	3	10	4	2,5
17	NURIKA PUTRI F	4	4	4	3	15	4	3,75
18	NUZULIA FARAH F	3	3	3	1	10	4	2,5
19	PUTRI NAILUL I.	2	3	3	1	9	4	2,25
20	RAISHA M.	4	4	3	2	13	4	3,25
21	SALSABILA Z.	3	3	3	1	10	4	2,5
22	SAUSAN CINTA Z.	0	2	3	3	8	4	2
23	SELVI DWI L.	3	2	4	1	10	4	2,5
24	SITI M.	3	2	3	1	9	4	2,25
25	USWATUN H.	3	2	4	3	12	4	3
26	YASMIN ASSEGAF	4	3	3	1	11	4	2,75
27	EKA DWI PUSPITA	2	3	3	1	9	4	2,25
28	FIRDA AULIA A.	3	2	4	3	12	4	3
29	DEVA KUSUMA W.	4	4	4	2	14	4	3,5
<b>Jumlah</b>								<b>84</b>
<b>Rata-Rata</b>								<b>2,89</b>

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya dapat diketahui tingkatan kemampuan berpikir kreatif setiap siswa seperti yang tertera dalam

tabel di atas, dan juga diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa saat *pre-test* adalah 1,49 yang mana berdasarkan tabel kualifikasi kemampuan berpikir kreatif nilai ini termasuk dalam kriteria cukup kreatif, dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif saat *post-test* adalah sebesar 2,89 yang mana termasuk dalam kriteria kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tematik mampu melatih serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena telah memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif siswa.



## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pengembangan Media Monopoli Tematik**

##### **1. Spesifikasi Hasil Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku**

Pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku kelas IV MI ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pendidikan abad 21 salah satunya yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sangatlah penting. Konsep pembelajaran tematik terutama berfokus pada anak sebagai pelajar dan proses-proses yang berkaitan dengan perkembangan berpikir dan belajar. Kurikulum ini menekankan analisis tentang proses berpikir dan memupuk kemampuan berpikir serta pemahaman peserta didik.<sup>58</sup>

Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media yang memadai dalam melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana nanti juga berdampak pada pemahaman serta peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran monopoli tematik ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Dalam suasana seperti itu,

---

<sup>58</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014 ), hlm.4.

orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh.<sup>59</sup> Seperti yang kita ketahui bahwa media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak.<sup>60</sup>

Sebagaimana hasil pengembangan media monopoli tematik ini, desain disesuaikan dengan materi tematik kelas IV MI/SD tema cita-citaku yang ingin ditanamkan pada siswa. Media ini didesain dengan bentuk persegi terbuat dari papan kayu seperti halnya papan catur, disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik, yaitu pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.<sup>61</sup>

Papan permainan monopoli tematik memuat 40 petak yang dibagi menjadi 9 kelompok abjad/warna, masing-masing petak menampilkan

---

<sup>59</sup> Saeful Zaman, dkk., *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok* (Jakarta Selatan: Gagas Media, 2010), hlm.1.

<sup>60</sup> Muhammad Fadilillah, *Desain Pembelajaran Paud* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 216.

<sup>61</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). Hlm. 15-16

gambar sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema cita-citaku dengan total keseluruhan 28 petak. Papan permainan monopoli tematik terdapat 3 petak bintang kesempatan, 3 petak bintang umum, 2 petak pajak bintang, serta 4 petak pojok yang terdiri dari petak berangkat, petak imunisasi, petak bebas liburan dan petak opname.

Di tengah papan permainan monopoli tematik terdapat tulisan judul permainan “Tempoli – Tematik monopoli tema cita-citaku kelas IV SD/MI”, serta gambar yang mewakili tema cita-cita dan juga gambar yang mewakili berpikir kreatif. Selain itu juga terdapat dua kotak sebagai penanda tempat kartu bintang kesempatan dan bintang umum.

Kartu hak milik merupakan kartu yang diberikan kepada pemilik petak sebagai tanda kepemilikan petak tertentu yang didesain sesuai dengan petak pada papan permainan. Kartu ini juga berisi soal yang menjadi hak pembeli petak. Pemilik petak dapat melontarkan soal tersebut kepada pemain lain yang berhenti pada petaknya.

Permainan monopoli tematik ini menggunakan bintang sebagai pengganti uang yang disebut sebagai dana bintang. Dana bintang digunakan pemain untuk saling membeli petak, menjual, membayar pajak dan membayar denda. Bintang digunakan sebagai alat tukar pengganti uang dengan alasan sebagai bentuk modifikasi dari monopoli pada umumnya yang menggunakan uang sebagai alat tukar, serta untuk memudahkan siswa/pemain selama permainan karena dinilai lebih sederhana

penghitungannya dibandingkan dengan uang-uangan yang terdiri dari beberapa macam pecahan.

Pion adalah istilah yang digunakan untuk penanda yang mewakili pemain<sup>62</sup>. Pion yang digunakan dalam permainan monopoli tematik ini terbuat dari bahan kayu yang dilapisi sticker bergambar kartun perempuan berhijab karena disesuaikan dengan siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah perempuan. Dadu yang digunakan dalam permainan monopoli tematik ini hanya satu dan terbuat dari bahan kayu yang dilapisi cat hitam dan pola titik berwarna putih.

Kartu bintang kesempatan dan bintang umum berisi perintah-perintah yang harus diikuti oleh pemain selama permainan. Secara umum kartu ini hampir sama dengan kartu kesempatan dan kartu dana umum versi aslinya, hanya saja diberi sedikit modifikasi sesuai dengan materi dan komponen lainnya.

Bintang prestasi adalah bintang yang bisa dimiliki pemain setelah membeli petak. Bintang ini disertai huruf dan berwarna sama sesuai dengan petak dan kartu hak milik yang telah dimiliki. Bintang prestasi ini sebagai penanda tingkatan prestasi yang dimiliki pemain. Bintang prestasi diperoleh dari proses membeli petak dan dapat di tambah dengan cara menjawab soal dari pihak bank. Posisi bintang prestasi hampir sama dengan rumah atau hotel yang dimiliki pemain permainan monopoli versi asli pada umumnya.

---

<sup>62</sup> Ida Rufayda, “*Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III*”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.

Bintang prestasi ini yang nantinya menjadi penentu pemenang permainan ini.

Buku aturan permainan dan bank soal dibuat dengan ukuran setengah dari kertas A4, cover depan dan belakang dibuat semenarik mungkin, bergambar dan berwarna sehingga menarik perhatian siswa. Aturan permainan dibuat dengan menggunakan bahasa yang singkat jelas dan mudah dipahami. Soal-soal untuk melatih berpikir kreatif dibuat dengan jumlah yang lumayan banyak serta diketik dengan *font* yang mudah dibaca oleh anak. Pada bagian akhir juga terdapat profil pengembang media sebagai identitas.

Adapun pada pelaksanaan pengembangan ini, peneliti berpedoman pada teori ADDIE. Berikut merupakan pemaparan langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian dan pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku:

a. Analisis

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah apa yang melatarbelakangi munculnya pengembangan media pendidikan ini. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru kelas serta melakukan pengamatan kepada beberapa siswa. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi sehingga diperoleh informasi bahwasanya kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Selain itu

analisis terhadap karakter siswa yang mana diperoleh informasi bahwa beragamnya karakteristik siswa, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, dan kurang fokusnya mereka dalam proses pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan anak-anak yang pasif. Siswa merasa jenuh serta merasa berat dengan tugas-tugas dari pembelajaran tematik tersebut. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sebab siswa lebih sering menyelesaikan persoalan sesuai dengan jawaban yang ada di buku atau penjelasan guru saja. Siswa lebih sering menghafal jawaban bukan menalar jawaban lainnya. Sehingga, tidak jarang jika siswa sudah lupa dengan pelajaran yang telah dipelajari setelah ujian selesai. Tidak tersedianya media pembelajaran yang berorientasi bermain sambil belajar. Guru mengalami kendala dalam menyediakan media pendukung yang tepat dalam melatih berpikir kreatif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa.

b. Desain

Di dalam tahapan ini, peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis. Peneliti akan membuat perencanaan yang dibutuhkan. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari referensi terkait dengan pengembangan media monopoli tematik.
- 2) Perumusan kompetensi dasar, perumusan kompetensi inti dan penulisan draft soal media monopoli tematik untuk melatih kemampuan berpikir kreatif.

- 3) Perencanaan desain pada media Monopoli Tematik yang bertema Cita-citaku, dengan menggunakan *software* komputer .
- 4) Perancangan petunjuk penggunaan beserta aturan-aturan yang akan digunakan pada media Monopoli Tematik.

c. Pengembangan

Pada tahap ini, media akan mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai desain yang telah ditetapkan, setelah itu media yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika media yang dibuat belum mencapai kriteria positif, maka peneliti akan merevisi media sesuai saran ahli desain media dan ahli materi. Setelah media dikatakan positif, maka peneliti akan mengujicobakannya kepada siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi selaku subjek penelitian.

d. Implementasi

Pada tahap ini, akan diadakan uji coba media kepada guru kelas dan siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi untuk menghasilkan validitas dan efektivitas produk. Selama implementasi, media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan.

e. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil umpan balik dari siswa setelah menggunakan media monopoli tematik tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test* serta angket untuk diberikan kepada siswa.

## 2. Validasi Media Monopoli Tematik

Validasi media monopoli tematik dilakukan sebanyak 3 kali untuk melihat tingkat kelayakan yaitu kepada Ahli isi/materi, Ahli desain, dan Ahli pembelajaran/guru kelas. Suatu media dikatakan layak apabila masuk dalam kategori layak tanpa revisi. Untuk memperoleh hasil tersebut peneliti melakukan tiga kali uji coba pada tiga ahli sebagai berikut :

### a. Ahli Isi/Materi

Uji coba pertama dilakukan pada ahli isi materi yaitu Bapak Mohammad Karim, S.Pd.I., M.Pd. dari hasil uji coba pertama mendapatkan prosentase kelayakan 87,5%.<sup>63</sup> Nilai tersebut sudah bisa dikatakan layak untuk suatu pengembangan media namun masih ada beberapa revisi. Revisi yang diberikan oleh ahli materi antara lain:<sup>64</sup>

- 1) Penambahan simbol gambar berpikir kreatif pada papan monopoli
- 2) *Font* pada soal kurang besar

Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media monopoli tematik dan prosentase kelayakan yang diperoleh setelah revisi menjadi 90%.<sup>65</sup> Hal ini berarti media sudah layak/valid tanpa revisi.

---

<sup>63</sup> Berdasarkan data kuantitatif hasil validasi materi tahap I oleh Bapak Mohammad Karim yang dilakukan pada tanggal 12 April 2019.

<sup>64</sup> Berdasarkan data kualitatif hasil validasi materi tahap I oleh Bapak Mohammad Karim yang dilakukan pada tanggal 12 April 2019.

<sup>65</sup> Berdasarkan data kuantitatif hasil validasi materi tahap II oleh Bapak Mohammad Karim pada tanggal 15 Mei 2019.

## b. Ahli Desain

Uji coba ahli desain media dilakukan pada ahli desain yaitu Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Berdasarkan hasil uji coba tahap I, desain media monopoli tematik memperoleh tingkat kelayakan rendah yaitu sebesar 48%.<sup>66</sup> Hal ini dikarenakan masih banyaknya bagian yang perlu diperbaiki atau revisi diantaranya:<sup>67</sup>

- 1) Penambahan keterangan tema dan kelas pada papan monopoli
- 2) Desain gambar dan warna kurang menarik
- 3) Penambahan cover, profil serta logo pada buku aturan dan bank soal
- 4) Mengganti ring buku
- 5) Hasil Gambar dan tulisan pada papan pecah serta kurang jelas dilihat
- 6) Ganti istilah bank soal
- 7) Penambahan gambar cita-cita dan berpikir kreatif pada papan

Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media monopoli tematik dan prosentase kelayakan yang diperoleh setelah revisi menjadi 84,6%.<sup>68</sup> Hal ini berarti media sudah layak/valid tidak perlu direvisi.

---

<sup>66</sup> Berdasarkan data kuantitatif hasil validasi desain tahap I oleh Bapak Ahmad Makki Hasan pada tanggal 11 April 2019.

<sup>67</sup> Berdasarkan data kualitatif hasil validasi desain tahap I oleh Bapak Ahmad Makki Hasan pada tanggal 11 April 2019.

<sup>68</sup> Berdasarkan data kuantitatif hasil validasi desain tahap II oleh Bapak Ahmad Makki Hasan pada tanggal 29 April 2019.

### c. Ahli Pembelajaran/Guru Kelas

Uji coba yang dilakukan pada guru kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi, yakni Bu Hikmatun Nisa', S.Pd.I. Berdasarkan hasil uji coba tersebut media memperoleh prosentase kelayakan sebesar 100%. Jika dicocokkan dengan tabel kelayakan, maka skor ini termasuk kriteria sangat layak/ sangat valid. Meskipun nilai yang diberikan oleh ahli pembelajaran sudah mencapai nilai maksimal, namun ada beberapa saran yang diberikan agar media yang dikembangkan bisa menjadi lebih baik lagi. Saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu:

- 1) Bintang prestasi diperkecil ukurannya
- 2) Menambah jumlah pion dalam sekali permainan agar pemain bisa lebih banyak
- 3) Menambah jumlah dana bintang agar transaksi dan permainan bisa lebih lama
- 4) Media diharapkan diproduksi dan dikemas dengan baik agar bisa dimanfaatkan oleh lembaga-lembaga pendidikan dengan lebih baik karena media ini dianggap sangat menarik.

### B. Kemenarikan Media Monopoli Tematik

Hasil analisis kemenarikan media monopoli tematik tema cita-citaku oleh siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi, menunjukkan bahwa media monopoli tematik yang

dikembangkan memiliki prosentase kemenarikan sebesar 91,9%.<sup>69</sup> Berdasarkan skor yang diperoleh maka media monopoli tematik tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid atau menarik. Berikut pemaparan dari analisis kemenarikan media monopoli tematik:

1. Materi pada permainan monopoli tematik mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan presentase sebesar 87,9% yang berarti siswa dapat dengan mudah memahami materi dalam permainan monopoli tematik.
2. Materi sesuai dengan media monopoli tematik. Hal tersebut sesuai dengan presentase sebesar 93,1% yang berarti siswa menyukai materi dalam media monopoli tematik karena sesuai dengan tema yang ada.
3. Bahasa yang digunakan dalam media monopoli tematik mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan presentase sebesar 94,8% yang berarti bahwa siswa memahami dengan mudah bahasa dalam permainan monopoli.
4. Media monopoli tematik membantu siswa lebih mengerti isi dari materi cita-citaku dengan presentase sebesar 93,1%. Hal tersebut menunjukkan siswa terbantu dalam memahami dan mengerti lebih dalam materi tema cita-citaku.
5. Siswa suka belajar menggunakan media monopoli tematik dengan presentase sebesar 92,2%. Hal ini menunjukkan antusiasme siswa dalam belajar dengan menggunakan media.

---

<sup>69</sup> Berdasarkan data kuantitatif hasil angket kemenarikan oleh 29 siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.

6. Buku petunjuk permainan mudah dipahami, dengan presentase sebesar 93,1 hal ini menunjukkan bahwa petunjuk aturan permainan disampaikan dengan singkat dan jelas sehingga siswa mudah memahaminya.
7. Ukuran permainan monopoli sesuai dengan karakteristik siswa, dengan presentase sebesar 87,9% hal ini menunjukkan bahwa ukuran tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil untuk anak-anak.
8. Tulisan dalam media monopoli tematik mudah dibaca, dengan presentase sebesar 88,7 hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah membaca dan tidak mengalami kesulitan untuk membaca setiap tulisan ataupun soal yang ada.
9. Gambar sesuai dengan tema dan karakteristik siswa, dengan presentase sebesar 94,8 hal ini menunjukkan siswa menyukai gambar yang ada pada media monopoli tematik.
10. Warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD, dengan presentase sebesar 93,9% hal ini menunjukkan bahwa pemilihan warna tepat dan sesuai dengan siswa MI/SD.

Hal ini mengartikan bahwa pengembangan media monopoli tematik sangat menarik karena sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD, diantaranya seperti berbagai macam gambar yang menarik sesuai dengan tema cita-citaku serta kemudahan dalam memainkan media monopoli tematik ini. Kemenarikan media monopoli tematik ini benar-benar mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan harapan peneliti. Hal tersebut dibuktikan

dari semangat dan antusias siswa saat melakukan proses pembelajaran menggunakan media monopoli tematik tema cita-citaku ini.

### **C. Efektivitas Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif**

Hal yang penting dari dikembangkannya media monopoli tematik tema cita-citaku ini adalah untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir. Parkin mengemukakan berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinil.<sup>70</sup> Liliawati dan Puspita mengemukakan aspek keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek dan indikator sebagai berikut:<sup>71</sup>

1. *Fluence*, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya, dan dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari satu objek atau situasi.
2. *Flexibility*, Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan

<sup>70</sup> Ida Bagus Putu Arnyana, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA*, ([http://: academia.edu](http://academia.edu), diakses tanggal 8 Desember 2017, jam 14.00).

<sup>71</sup> Winny Liliawati dan Erna Puspita. *Efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa (Modul Seminar Nasional Fisika, 2010)*. "Prosiding Seminar Nasional". Bandung: FMIPA UPI. Hal 462.

bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya, serta menggolongkan hal-hal menurut pembagian ( kategori) yang berbeda.

3. *Originality*, Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.
4. *Elaboration*, Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencoba/menguji detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

Dengan empat indikator tersebut, maka dapat diperoleh sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa untuk kemudian dapat diketahui tingkat efektivitas dari media monopoli tematik yang telah dikembangkan. Empat indikator tersebut dituangkan ke dalam soal pre-test dan post-test yang mana hasilnya dapat diketahui dari hasil pre-test dan post-test.

Setelah proses uji coba media monopoli tematik tema cita-citaku kepada subjek penelitian yang mana adalah siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi dengan jumlah 29 siswa, menunjukkan hasil bahwa penggunaan media monopoli tematik mampu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Jika dibandingkan dengan sebelum adanya perlakuan maka hasil nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pre-test.

Berdasarkan hasil pre-test diperoleh hasil nilai siswa yang masih rendah. Kemudian dilakukan uji coba produk dengan memberikan perlakuan kepada siswa berupa media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI/SD. Berdasarkan hasil nilai post-test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil nilai pre-test, yakni dengan perbedaan rata-rata nilai sebesar 38,6. Hasil analisis post-test dengan uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini diperoleh  $t_{hitung} = 5,3$  dan  $t_{tabel} = 1,701$  yang menunjukkan bahwa media monopoli tematik dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain diketahui hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* juga dapat diketahui nilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana hasil analisis diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa saat *pre-test* adalah 1,49 berdasarkan tabel kualifikasi kemampuan berpikir kreatif nilai ini termasuk dalam kriteria cukup kreatif, dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif saat *post-test* adalah sebesar 2,89 yang mana termasuk dalam kriteria kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tematik mampu melatih serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena telah memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif siswa.

Oleh karena itulah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikembangkanlah media monopoli tematik tema cita-citaku sebagai media latihan siswa. Setelah diberikan perlakuan dengan media monopoli tematik

tema cita-citaku, hasil *post-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan pendapat Halper, berpikir kreatif sering pula disebut berpikir divergen, artinya adalah memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama. Hal itulah yang ingin dicapai melalui penggunaan media monopoli tematik tema cita-citaku ini. Agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat, maka perlu adanya alat atau media yang membantu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran. Dalam hal ini, dibutuhkannya media monopoli tematik tema cita-citaku yang didesain secara sistematis, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media monopoli tematik, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa MI/SD. Media ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pengembangan media model ADDIE dengan sasaran uji coba kelayakan hasil penggunaan dilakukan pada ahli isi/materi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran/guru kelas, dan siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi.
2. Hasil uji coba kelayakan media monopoli tematik sudah layak tanpa revisi dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dengan prosentase kelayakan 90% dari ahli materi, 84,6% dari ahli desain media, dan 100% dari guru kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Selain itu, kemenarikan media monopoli tematik ini memperoleh prosentase sebanyak 91,9%.
3. Hasil uji coba penggunaan media monopoli tematik dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga, penggunaan media monopoli tematik ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa pada tema cita-citaku. Hasil analisis tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa saat *pre-test* adalah 1,49 yang mana berdasarkan tabel kualifikasi kemampuan berpikir kreatif nilai ini termasuk dalam kriteria cukup kreatif, dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif saat *post-test* adalah sebesar 2,89 yang mana termasuk dalam kriteria kreatif. Analisis hasil penelitian dan pengembangan pada nilai pre-test sebesar 53,7 dan nilai post-test sebesar 92,3. Langkah selanjutnya yaitu menggunakan t-test dependent (paired sample t-test) yang diperoleh hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 5,3 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,701. Hal itu menunjukkan bahwa produk pengembangan media monopoli tematik efektif digunakan dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, karena adanya peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 38,6 setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran.

## B. Saran

Pengembangan media monopoli tematik ini dikembangkan untuk memperkenalkan kepada siswa dan juga melatih siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif abad 21 yang didesain secara menarik melalui media permainan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun saran-saran untuk pengembangan media monopoli tematik yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Universitas

Melalui penelitian dan pengembangan yang merupakan tugas akhir program strata 1 PGMI, diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut di bidang pendidikan tingkat sekolah dasar.

#### 2. Bagi sekolah

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan pihak sekolah dapat menjadikan media yang telah dikembangkan sebagai salah satu referensi dalam menyediakan alat bantu pengajaran bagi guru maupun siswa yang dapat memperlancar proses belajar mengajar.

#### 3. Bagi guru

Melalui penelitian yang telah dilaksanakan, diharapkan guru dapat termotivasi dalam menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 4. Bagi siswa

Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan siswa lebih meningkatkan prestasi belajar, sebab dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui media permainan ini siswa akan semakin termotivasi untuk belajar.

#### 5. Bagi penulis

Penelitian dan pengembangan ini memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

6. Bagi peneliti lebih lanjut

Penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Nur, Husnil. 2017. *Pengembangan LKS Pembelajaran Struktur dan Kebahasaan Teks Eksposisi di Kelas X AP SMK Negeri 1 Merlung* . Jambi: Universitas Jambi.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arismunandar, Satrio. 2013. *Kurikulum 2013 dan Paradigma Belajar Abad 21*. Depok. Academia.
- Arnyana, Putu, Bagus, Ida. 2006. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan da Pengajaran IKIP Negeri Singaraja. No 3, juli. [http://: academia.edu](http://academia.edu).
- Arsyad , Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.
- Branch, Maribe Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: *University of Georgia*. <https://books.google.co.id>.
- Fadilillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kadir , Abdul dan Hanun , Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Karil, Hilda. 2014. *Perbedaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dan Kurikulum 2013 untuk Jenjang Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Penabur, Jakarta Barat. No.22 Tahun ke-13.
- Liliawati, Winny dan Puspita, Erna. 2010. *Efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. Modul Seminar Nasional Fisika. Proseding Seminar Nasional. Bandung: FMIPA UPI.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Molenda, Michael. 2003. *“In Search of the Elusive ADDIE Model”*. <http://iptde.boisestate.edu/filedepository.nsf>.

- Mulyatiningsih. Endang. 2011. “*Pengembangan Model Pembelajaran*”. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nugraha, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan FBS Universitas Negeri Semarang. Vol 36, No 1.
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rufayda, Ida. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV SDN Babarsari*. Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thoifah, I'natut. 2015. *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- UNIAT, BEM Fakultas Teknik. 2017. *Pengembangan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran*. Wordpress. ( <https://bemftuniat.wordpress.com> ).
- Vikagustanti , Aransa , Dea. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Vol 3, No 2.

Zaman, Saeful, dkk. 2010. *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok*. Jakarta Selatan: Gagas Media.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN



### LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b> <b>FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http:// fitk.uin-malang.ac.id</a> . email : <a href="mailto:fitk@uin_malang.ac.id">fitk@uin_malang.ac.id</a>													
Nomor	: <b>669</b> /Un.03.1/TL.00.1/03/2019	12 Maret 2019												
Sifat	: Penting													
Lampiran	: -													
Hal	: <b>Izin Penelitian</b>													
<p>Kepada          Yth. Kepala MI Al-Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi          di          Banyuwangi</p> <p><b>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</b></p> <p>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:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Himmatul Fitri Mar'ati Enha</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 14140065</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2018/2019</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: <b>Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi</b></td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: <b>Maret 2019</b> sampai dengan <b>Mei 2019</b> (3 bulan)</td> </tr> </table> <p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.</p> <p><b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b></p>			Nama	: Himmatul Fitri Mar'ati Enha	NIM	: 14140065	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2018/2019	Judul Skripsi	: <b>Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi</b>	Lama Penelitian	: <b>Maret 2019</b> sampai dengan <b>Mei 2019</b> (3 bulan)
Nama	: Himmatul Fitri Mar'ati Enha													
NIM	: 14140065													
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)													
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2018/2019													
Judul Skripsi	: <b>Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Wongsorejo Banyuwangi</b>													
Lama Penelitian	: <b>Maret 2019</b> sampai dengan <b>Mei 2019</b> (3 bulan)													
		 Dekan Agus Maimun, M.Pd. NIP. 19650817 199803 1 003												
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yth. Ketua Jurusan PGMI</li> <li>2. Arsip</li> </ol>														

**LAMPIRAN II: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah**



**MADRASAH IBTIDAIYAH  
AL MUFIDAH**  
SIDODADI – WONGSOREJO – BANYUWANGI

JL. KH. MUSYAFFA' NO.06 SIDODADI WONGSOREJO BANYUWANGI TELP. (0333) 462795

**SURAT PERNYATAAN SEKOLAH**  
Nomor : Mi. 104/A.1/89/V/2019

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi menerangkan Bahwa :

Nama	: Himmatul Fitri Mar'ati Enha
Tempat Tgl Lahir	: Banyuwangi, 05 Maret 1996
NIM	: 14140065
Fakultas/ Jurusan	: FITK/ PGMI
Universitas	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi

Telah melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi pada tanggal 16 – 20 Mei 2019.  
Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Banyuwangi, 22 Mei 2019  
Kepala Madrasah



**ST. H. S.Pd.I**














### LAMPIRAN III: 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://tik.uin-malang.ac.id/ email: tik@uin-malang.ac.id

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : HIMMATUL FITRI MAR'ATI EUHA  
 NIM : 4190065  
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA CITA-CITAKU  
UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA  
KELAS IV MI AL-MUFIDAH SIDODADI  
 Dosen Pembimbing : AHMAD ABTHOEI, M.Pd.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	11 April 2019	Konsultasi Media Pembelajaran	
2.	18 Mei 2019	Konsultasi Bab IV	
3.	10 Mei 2019	Konsultasi Bab V	
4.	13 Mei 2019	Konsultasi Bab VI	
5.	21 Mei 2019	Konsultasi Bab IV, V dan VI	
6.	22 Mei 2019	Konsultasi Kriteria berpikir kreatif	
7.	23 Mei 2019	Konsultasi Bab I - VI	
8.	24 Mei 2019	Konsultasi Abstrak	
9.	27 Mei 2019	Konsultasi Skripsi lengkap	
10.	28 Mei 2019	Acc Skripsi	
11.			
12.			

Malang, 28 Mei 2019  
 Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,  
  
 H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
 NIP. 197608032006041001

## LAMPIRAN IV: Hasil Lembar Validasi Para Ahli

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA CITA-CITAKU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas IV MI Al- Mufidah Sidodadi Banyuwangi, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran tematik khususnya tema cita-citaku. 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 desain produk.

Nama : AHMAD MAKKI HASAN

NIP : -

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S-3

Alamat : Griya Nagari Blok R-11 Watugede Singosari Kab. Malang

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrument 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 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	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

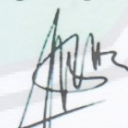
### C. Pernyataan-pernyataan Angket

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Jenis bahan yang digunakan				✓
2.	Ukuran papan monopoli				✓
3.	Keamanan bahan yang digunakan				✓
4.	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas IV			✓	
5.	Kemudahan penggunaan			✓	
6.	Kesesuaian gambar dengan materi			✓	
7.	Kesesuaian gambar dan warna dengan karakteristik siswa kelas IV			✓	
8.	Keterpaduan media dengan informasi yang ingin disampaikan			✓	
9.	Komposisi warna, gambar dan tulisan			✓	
10.	Tingkat kerapihan media			✓	
11.	Desain buku aturan permainan dan bank soal				✓

12.	Pemilihan huruf yang digunakan pada buku aturan permainan dan bank soal				✓
13.	Komposisi warna pada buku aturan permainan dan bank soal			✓	

**Kritik****Saran**

Malang, 29 April 2019

  
**AHMAD MAKKI HASAN**

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA CITA-  
CITAKU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
SISWA UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

**A. Pengantar**

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI AL Mufidah Sidodadi Banyuwangi, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran tematik khususnya tema cita-citaku. 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 desain produk.

Nama : *Hikmatun Nisa', S.Pd.1*  
NIP : *-*  
Instansi : *MI Al Mufidah*  
Pendidikan : *S 1 - PGMI*  
Alamat : *Wongsorejo - Banyuwangi*

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran 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 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	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

**C. Pernyataan-pernyataan Angket**

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Media monopoli tematik membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa				✓
2.	Relevansi media monopoli tematik dengan pembelajaran yang menyenangkan				✓
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran				✓
4.	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media monopoli tematik				✓
5.	Kegiatan permainan media monopoli tematik sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa				✓
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media monopoli tematik dan buku aturan permainan				✓
7.	Ketetapan ukuran kertas monopoli tematik sesuai dengan karakteristik siswa				✓
8.	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan				✓
9.	Media monopoli tematik ini dapat membuat siswa aktif di kelas				✓
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media monopoli tematik				✓

11.	Media monopoli tematik merupakan media yang menarik sebagai penunjang pembelajaran tematik tema cita-citaku.					✓
-----	--	--	--	--	--	---

#### Kritik

- Bintang prestasi terlalu besar, maka pada saat diletakkan pada papan monopoli dapat menutupi petak atau tulisan lainnya.

#### Saran

- Menambah jumlah pion agar jumlah pemain dalam satu papan lebih banyak.
- Menambah jumlah bintang agar transaksi saat permainan monopoli lebih lama.
- Diproduksi dan dikemas layak agar bisa digunakan dan dimanfaatkan pada lembaga pendidikan karena permainan ini merupakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Malang,

*(Signature)*

(Hikmah Nurul Huda)  
NIP. -

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MONOPOLI TEMATIK TEMA CITA-  
CITAKU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
SISWA UNTUK AHLI ISI MATERI**

**A. Pengantar**

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas IV MI Al- Mufidah Sidodadi Banyuwangi, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran tematik khususnya tema cita-citaku. 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 materi.

Nama : *Mohamad Karim, S.Pd.I., M.Pd.*  
NIP : *19840807 20160801 1909*  
Instansi : *FITK*  
Pendidikan : *S2*

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran 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 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	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	(4)

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

#### C. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan materi tema cita-citaku				✓
2.	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi			✓	
3.	Kesesuaian isi gambar dengan materi tema cita-citaku				✓
4.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran				✓
5.	Kemudahan memahami materi			✓	
6.	Bahasa yang digunakan dalam buku aturan permainan dan bank soal mudah dipahami				✓
7.	Kejelasan soal-soal			✓	
8.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami materi				✓

9.	Soal-soal dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa					✓
10.	Buku aturan permainan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman			✓		

**Kritik**

**Saran**

*terus seanege belajar*

Malang,

*Karin*  
 Mohamad Karin, S.Pd, M.Pd  
 NIP.

### LAMPIRAN V: Hasil Lembar Validasi Uji Coba Lapangan

**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA MONOPOLI  
TEMATIK TEMA CITA-CITAKU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA KELAS IV MI AL-MUFIDAH**

Nama : Nuzulia Farah Faniisa P. (192)

1. Berikan tanda centang ( ✓ ) pada kolom nilai dibawah ini sesuai dengan keinginan kamu !
2. Petunjuk nilai :
 

1 = Sangat tidak	3 = Iya
2 = Kurang	4 = Sangat iya

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Saya dapat dengan mudah memahami materi dalam permainan monopoli tematik				✓
2.	Saya menyukai materi dalam permainan monopoli tematik				✓
3.	Saya memahami dengan mudah bahasa dalam permainan monopoli tematik				✓
4.	Saya mengerti isi materi dalam permainan monopoli tematik			✓	
5.	Saya suka belajar menggunakan permainan monopoli tematik				✓
6.	Saya memahami buku petunjuk permainan monopoli tematik			✓	
7.	Saya menyukai ukuran permainan monopoli tematik				✓
8.	Saya dapat membaca setiap kata dalam permainan monopoli tematik				✓
9.	Saya menyukai gambar dalam monopoli tematik				✓
10.	Saya menyukai warna dalam permainan monopoli tematik				✓

**SOAL PRE TEST**  
**MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

NAMA: DIVA AZKIYA F. Z

NILAI: 38

Jawablah pertanyaan di bawah ini

1. Negara Indonesia memiliki beribu-ribu pulau, seperti Pulau Sumatra, Jawa dan Bali. Masing-masing pulau memiliki keberagaman, budaya, suku, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah. Apa suku yang mendiami Pulau Jawa selain Suku Jawa?

Jawab: suku tenggara

2. Di dunia ini terdapat berbagai profesi yang dilakukan manusia. Jika kamu bertempat tinggal di daerah dengan sumber daya alam berupa sungai berbatu dan berpasir, maka profesi apa yang akan kamu lakukan?

Jawab: petani, nelayan

3. Puisi adalah karya sastra yang terikat rima. Buatlah puisi dengan tema profesi guru!

Jawab: guru adalah pahlawan kita murid-muridnya  
dan kita bisa menelajarinya  
guru adalah pahlawan tanpa jasa

4. Setiap makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Ada yang mengalami perubahan bentuk (metamorfosis) ada yang tidak. Bagaimana proses perubahan bentuk tidak sempurna salah satu makhluk hidup yang kamu ketahui!

Jawab: nyamuk, telur, kepompong kecil dan belalang dewasa

**SOAL POST TEST**  
**MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

NAMA: Divya Azkiya F.Z

NILAI: 95

Jawablah pertanyaan di bawah ini

1. Negara Indonesia memiliki beribu-ribu pulau, seperti Pulau Sumatra, Jawa dan Bali. Masing-masing pulau memiliki keberagaman, budaya, suku, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah. Apa saja bahasa daerah yang dipakai di Pulau Jawa?

✓  
Jawab: Madura, betawi, tenger, oseng, majek

2. Di dunia ini terdapat berbagai profesi yang dilakukan manusia. Jika kamu bertempat tinggal di daerah dengan sumber daya alam berupa air laut, rumput laut, dan sinar matahari, maka profesi apa yang akan kamu lakukan?

Jawab: nelayan, petani garam, petani rumput laut dan petani garam

3. Puisi adalah karya sastra yang terikat rima. Buatlah puisi dengan tema profesi cita-cita!

Jawab: aku mencintai semua buku  
aku suka membaca buku  
dan aku ingin seperti guruku  
yang selalu membajarkanku

4. Setiap makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Ada yang mengalami perubahan bentuk (metamorfosis) ada yang tidak. Tuliskan bagaimana proses perubahan bentuk sempurna salah satu makhluk hidup yang kamu ketahui!

Jawab:

```

    kupu-kupu → telur → ulat → kepompong → kepompong
    kupu-kupu → kupu-kupu
  
```

**LAMPIRAN VII: Dokumentasi Kegiatan Penelitian Skripsi**



**LAMPIRAN VIII: Daftar Riwayat Hidup****Profil Pengembang Media Monopoli Tematik**

**Nama** : Himmatul Fitri Mar'Ati Enha  
**NIM** : 14140065  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )  
**Kelahiran** : Banyuwangi, 05 Maret 1996  
**Alamat** : Jl. Dahli Gg. III RT 006 / RW 001 Dusun Krajan Desa Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi

**Riwayat Pendidikan :**

**TK** : TK Riyadlus Sholihin Sidodadi tahun 1999-2002  
**MI** : MI Al- Mufidah Sidodadi tahun 2002-2008  
**MTs** : MTsN Wongsorejo tahun 2008-2011  
**MA** : MAN 2 Jember tahun 2011-2014  
**Perguruan Tinggi** : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2014-sekarang