

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATERI ISRO' MI'RAJ
BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MI AL HIDAYAH KARANGLO KEREK TUBAN**

SKRIPSI



Oleh :
Nuril Hanna
NIM. 16140107

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

Desember, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATERI ISRO' MI'RAJ
BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MI AL HIDAYAH KARANGLO KEREK TUBAN**

SKRIPSI

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



Oleh :
Nuril Hanna
NIM. 16140107

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

DESEMBER, 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATERI ISRO' MI'RAJ
BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MI SSALAFIYAH MARGOMULYO KEREK TUBAN**

SKRIPSI

Oleh:

NURIL HANNA
NIM.16140107

Telah Disetujui dan Diajukan Oleh,

Dosen Pembimbing

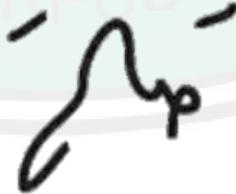


Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423 201608 012014

Malang, 5 Desember 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATERI ISRO' MI'RAJ
BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MI AL HIDAYAH KARANGLO KEREK TUBAN**

SKRIPSI

Disusun oleh

Nuril Hanna (16140104)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Desember 2020 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Like Raskova Oktaberlina, M. Ed

NIP. 197410252008012015

Sekretaris Sidang

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423201608 012014

Pembimbing

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423201608 012014

Penguji Utama

Dr. H. Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd., MA

NIP. 197507312001121001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maliki Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, ni'mat dan karuniaNya. Shalawat dan salam selalu penulis haturkan kepada manusia yang paling agung baginda Muhammad SAW.

Saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku Ibu Humaidah dan Bapak Ali Imron yang setiap hari melangitkan doanya, yang selalu memelukku dengan kasih sayang sepanjang masa. Trimakasih atas semua pengorbanan dan ketulusan dalam mendidik sehingga sampai pada titik ini. Saya takkan pernah bisa membalas apa yang bapak dan ibu beri selama ini.

Saudariku Naila Amaliya Ma'rufah yang selalu mendengarkan kisah pengalamanku, telah memberi motivasi-motivasi sehingga saya lebih semangat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk dosen-dosen dan guru-guru yang telah memberikan pelajaran dan pengalaman terima kasih banyak.

Tak lupa para sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan bantuan dan support sehingga dalam menyusun skripsi ini dapat terselesaikan.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.¹



¹ Al-Qur'an dan Terjemahnya (Kudus: PT Buya Barokah, 2014), hlm 595

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Nuril Hanna Malang, 22 Agustus 2020

Lamp :Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Malana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Nuril Hanna

NIM : 16140107

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli Materi Isro' Mi'raj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP.1994032420160801204

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nuril Hanna

NIM : 16140107

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Isra' Miraj Brbasis
HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah
Karanglo Kerek Tuban

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

Malang, 5 Desember 2020

Yang membuat pernyataan,


Nuril Hanna
NIM.16140107

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Materi Isro’ Mi’roj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban”

Dengan menyelesaikan skripsi ini, tidak jarang penulis menemui kesulitan. Namun, peneliti sudah berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikannya, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang membaca yang sifatnya membangun untuk dijadikan bahan masukan guna penulisan yang akan datang sehingga menjadi lebih baik lagi. Semoga proposal skripsi ini bisa bermanfaat bagi kami khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Dengan terselesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, serta petunjuk dalam penyusunan proposal skripsi ini, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. 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 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Nuril Nuzulia, M.PdI selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini selesai.
5. Fitrotul Uyun, M. PdI selaku validator isi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan media pembelajaran.
6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan media pembelajaran.
7. Dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa membantu dalam proses penyelesaian skripsi
8. Kepala MI Al Hidayah Karanglo yang telah mengizinkan penelitian di Mi Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban
9. Kedua orangtua penulis yang selalu memberi dukungan serta doa dalam proses skripsi ini

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis dibalas dengan rahmat dan kebaikan dari Allah SWT. Aamiin.

Malang, 05 Desember 2020

Penulis,

Nuril Hanna

Nim. 16140107

Pedoman Transliterasi Arab Latin

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

| | | | | | |
|---|------|---|------------|---|-------------|
| ا | = a | ز | = z | ق | = q |
| ب | = b | س | = s | ك | = k |
| ت | = t | ش | = sy | ل | = l |
| ث | = ts | ص | = sh | م | = m |
| ج | = j | ض | = dl | ن | = n |
| ح | = h | ط | = th | و | = w |
| خ | = kh | ظ | = zh | ه | = h |
| د | = d | ع | = ' (alif) | ء | = , (comma) |
| ذ | = dz | غ | = gh | ي | = y |
| ر | = r | ف | = f | | |

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang – â

Vokal (i) panjang – î

Vokal (u) panjang – û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

إي = î

أو = û

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian | 9 |
| Tabel 2.2 Proses Kognitif Taksonomi Bloom Revisi | 28 |
| Tabel 3.1 Kelayakan Produk..... | 48 |
| Tabel 4.1 Revisi Produk..... | 55 |
| Tabel 4.2 Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase | 56 |
| Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi Berdasarkan Data Kuantitatif | 57 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan data Kualitatif | 59 |
| Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain Berdasarkan Data Kuantitatif..... | 60 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan data Kualitatif | 62 |
| Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Berdasarkan Data Kuantitatif..... | 62 |
| Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Berdasarkan Data Kualitatif..... | 64 |
| Tabel 4.9 Profil Siswa Kelas IV MI AL Hidayah Karanglo..... | 65 |
| Tabel 4.10 Data Hasil Uji Coba Kelas IV MI Al Hidayah Karanglo | 65 |
| Tabel 4.11 Tabel Hasil Uji Coba Lapangan Pre-test dan Pos-tes..... | 67 |
| Tabel 4.12 Tabel Kesimpulan Dari Hasil Uji Coba Lapangan Pre-test.... | 68 |
| Tabel 4.12 Tabel Kesimpulan Dari Hasil Uji Coba Lapangan Post-test .. | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----------|
| Gambar 2.1 Keangka Berfikir | 37 |
| Gambar 3.1 Alur Pengembangan Borg and Gall..... | 41 |
| Gambar 4.1 Alas Papan Monopoli | 52 |
| Gambar 4.2 Kartu Kesempatan..... | 52 |
| Gambar 4.3 Kartu Soal | 53 |
| Gambar 4.4 Gacu Pemain | 53 |
| Gambar 4.5 Dadu | 53 |
| Gambar 4.6 Papan Poin | 54 |
| Gambar 4.7 Petunjuk Penggunaan Media | 54 |
| Gambar 4.8 Hasil Hitung Menggunakan SPSS..... | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Penelitian dari Fakultas

Lampiran II : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Sekolah

Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi

Lampiran IV : Angket Validasi Ahli Isi

Lampiran V : Angket Validasi Ahli Desain

Lampiran VI : Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran VII : Angket Uji Kemendatarikan Kepada Siswa

Lampiran VII : Soal Pre-test dan Post-test

Lampiran IX : Tabel Distribusi-T

Lampiran X : Dokumentasi Penelitian

Lampiran XI : Riwayat Mahasiswa

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN NOTA DINAS | vi |
| SURAT PERNYATAAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| DAFTAR ISI | xiv |
| ABSTRAK | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Pengembangan | 5 |
| D. Manfaat Pengembangan | 5 |
| E. Asumsi Pengembangan | 6 |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan | 7 |
| G. Spesifikasi Produk | 7 |
| H. Orisinalitas Penelitian | 8 |
| I. Definisi Operasional | 14 |
| J. Sistematika Pembahasan..... | 16 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 18 |
| A. Landasan Teori | 18 |
| 1. Hakikat Pembelajaran | 18 |
| 2. Materi Isra' Mi'raj | 23 |
| 3. Media Monopoli..... | 26 |
| 4. HOTS (Higher Order Thingking Skills)..... | 27 |

| | |
|--|-----------|
| 5. Hasil Belajar | 32 |
| B. Kerangka Berpikir | 37 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Metode Penelitian..... | 38 |
| 1. Jenis Penelitian | 38 |
| 2. Model Pengembangan | 39 |
| 3. Prosedur Pengembangan | 42 |
| 4. Uji Coba Produk | 44 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 51 |
| A. Pengembangan Media Monopoli | 51 |
| B. Validasi Produk..... | 56 |
| C. Kemenarikan Media Pembelajaran | 64 |
| D. Efektifitas Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj Berbasis HOTS..... | 66 |
| BAB V PEMBAHASAN | 73 |
| A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Isra' Mi'raj | 73 |
| B. Analisis Tingkat Kelayakan Pada Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj | 77 |
| C. Kemenarikan Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj | 78 |
| D. Efektifitas Media Monopoli Pada Materi Isra' Mi'raj | 81 |
| BAB VI PEMBAHASAN | 83 |
| A. Kesimpulan | 83 |
| B. Saran..... | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN | 88 |

ABSTRAK

Hana, Nuril. 2020. *Pengembangan Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Nuril Nuzulia, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran monopoli Isra' Mi'raj merupakan media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MI, pada kenyataannya di lapangan siswa beranggapan pelajaran SKI membosankan, banyaknya bacaan dan kurangnya gambar-gambar membuat siswa terkadang malas untuk membaca materi SKI dan kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dalam pengajaran sehingga banyak siswa yang gaduh dan mengantuk saat pelajaran. Untuk itu dengan adanya media pembelajaran monopoli SKI ini dapat membantu siswa lebih semangat serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian adalah menghasilkan produk pengembangan monopoli Isra' M'raj, mengetahui proses pengembangan media monopoli Isra' Mi'raj, mengetahui tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan dan mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran.

Metode penelitian dan pengembangan menggunakan jenis penelitian Research and Dvelopment (R&D). Peneliti menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan kualitatif. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa (1) Media monopoli mendapat presentase kevalidan dari ahli materi sebesar 78%, ahli desain media 94%, dan dari ahli pembelajar 84%. (2) Media monopoli ini memiliki kemenarikan sebesar 92,8%. (3) Hasil nilai Post-test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan di banding dengan nilai pre-test, yaitu dengan perbedaan rata-rata 29,5. Hasil analisis dengan menggunakan uji-t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini diperoleh dari $t_{hitung} = 2,95$ dan $t_{tabel} = 1,83$. Sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli berbasis HOTS mampu meningkatkan belajar.

Kata kunci: Pengembangan, Media Monopoli, HOTS, Isra' MI'raj, Hasil belajar.

ABSTRACT

Hana, Nuril. 2020. Development of HOTS-Based Isra 'Mi'roj Material Monopoly Media to Improve Learning Outcomes of Class IV Students at MI Salafiyah Margomulyo Kerek Tuban. Thesis, Department of Teacher Education at Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor, Nuril Nuzulia, M.Pd

The development of the Isra 'Mi'raj monopoly learning media is a learning medium that helps students understand the material and can improve student learning outcomes in class IV MI, in fact in the field students think that SKI lessons are boring, the large number of reading and lack of pictures makes students sometimes lazy to read the SKI material and most teachers use the lecture method in teaching so that many students are noisy and sleepy during lessons. For this reason, the existence of the SKI monopoly learning media can help students be more enthusiastic and improve student learning outcomes.

The research objectives were to produce the Isra 'Mi'raj monopoly development product, to know the process of the Isra' Mi'raj monopoly media development, to know the level of attractiveness of the product being developed and to know the student learning outcomes before using the media and after using the media in learning.

The research and development method uses the Research and Development (R&D) type of research. Researchers used the Borg and Gall development procedure. Research data collection techniques use interviews, questionnaires, and learning outcomes tests. The data obtained were analyzed descriptively and qualitatively. The research and development subjects were students of MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban

The results of the development research conducted by researchers stated that (1) Monopoly media received a percentage of validity from material experts by 78%, media design experts 94%, and from learning experts 84%. (2) This monopoly medium has an attractiveness of 92.8%. (3) The results of the post-test scores that have been carried out show that there is a significant increase compared to the pre-test scores, namely with an average difference of 29.5. The results of the analysis using the t-test that $t_{count} > t_{table}$, which means H_1 is accepted H_0 is rejected. This is obtained from $t_{count} = 2.95$ and $t_{table} = 1.83$. So that there are differences before and after using HOTS-based monopoly media which can improve learning.

Keywords: Development, Monopoly Media, HOTS, Isra 'MI'raj, Learning

مجرده

هنا ، نورييل.2020 تطوير مادة احتكار وسائل الإعلام إسراء معراج على أساس حوتس لتحسين النتائج التعليمية لطلاب الصف الرابع في الهديه كرجلو كرك طوبان مقال. قسم إعداد المعلمين بالمدرسة الابتدائية كلية التربية وتدريب المعلمين ، الجامعة: ليام نيجري مولانا مالك إبراهيم مالانج. دليل البحدث نورييل نوزوليا الما جستر.

يعد تطوير وسائط التعلم الاحتكارية في إسراء معراج وسيلة تعليمية تساعد الطلاب على فهم (SKI) تستخدم مواد. المواد بشكل كامل ويمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب في الفصل الرابع ومعظم المعلمين طريقة المحاضرات في التدريس بحيث يشعر العديد من الطلاب بالضجيج يمكن أن تساعد الطلاب (SKI) والنعاس أثناء الدروس. لذلك ، مع وجود وسائط تعليمية احتكار على مزيد من الحماس وتحسين نتائج تعلم الطلاب.

كان هدف البحث إنتاج نتائج تطوير احتكار الإسراء المعراج. تعرف على عملية تطوير الوسائط الاحتكارية لإيرا معراج ، ومعرفة مستوى جاذبية المنتج الذي يتم تطويره ومعرفة نتائج أنشطة التعلم قبل استخدام الوسائط وبعد استخدام الوسائط في التعلم.

تستخدم أساليب البحث والتطوير هذا النوع من البحث ، (Research and Developmen (R&D إجراءات تطوير واختبارات نتائج Borg and Gall تقنيات جمع البيانات البحثية ويستخدم باحثو التعلم. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها وصفيًا ونوعيًا. موضوعات البحث والتطوير من الصف الرابع في الهديه كرجلو كرك طوبان طلاب

ينت نتائج البحث التنموي الذي أجراه الباحثون أن (1) الإعلام الاحتكاري حصل على نسبة صلاحية من خبراء المواد بنسبة 78% ، وخبراء التصميم الإعلامي 94%. ومن خبراء التعلم 84% ، (2) تبلغ هذه الوسائط الاحتكارية 8,92% . (3) حامل ، تُظهر قيمة الاختبار اللاحق التي تم إجراؤها أن هناك زيادة كبيرة مقارنة بقيمة الاختبار الأولي ، أي بمتوسط فرق يبلغ الأولي ، أي بمتوسط فرق يبلغ 29,5. تظهر نتائج التحليل باستخدام اختبار أن الذي يعني قبول مرفوض. يتم الحصول على هذا من العد - 2,95 و - 1,83. بحيث يكون هناك فرق قبل وبعد والتي يمكن أن تحسن التعلم حوتس استخدام الوسائط الاحتكارية القائمة على

، إسراء معراج. نتائج التعلم.8,92%. تظهر كلمات مفتاحية: تطوير ، مونوبولي ميديا ، حوتس نتائج التحليل باستخدام اختبار

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar yaitu proses interaksi yang sangat penting bagi kehidupan kita dimasa sekarang maupun masa yang akan mendatang. Perkembangan zaman menuntut peningkatan individu untuk tetap giat dalam belajar. Oleh karena itu konsep pembelajaran selalu berubah-ubah dalam setiap perkembangan.

Belajar adalah suatu proses yang mana individu diajarkan berintraksi dengan kondisi yang ada di sekelilingnya. Belajar merupakan tahapan yang diarahkan untuk mencapai tujuan dan hasil yang maksimal melalui berbagai pengalaman yang telah diperoleh guru. Hasil dari kegiatan pembelajara yang dilakukan juga sangat bergantung pada perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru.²

(James O.Whitaker dalam Djamarah 2000: 12) “Belajar adalah proses dimana perubahan tingkah laku yang tumbuh dengan cara latihan dan pegalaman”.Kata “diubah” merupakan kata kunci pendapatnya Whitaker, pada kata diubah mengandung makna sehingga belajar merupakan sebuah perubahan yang telah dirancang secara sadar dan dikemas dalam program sehingga menghasilkan perubahan positif tertentu. Pada intinya belajar adalah proses perubahan tikahlaku dari tidak baik menjadi baik.³

² Rusman. Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm.11

³ Ibid, Hlm.13

Belajar bukan hanya mempelajari ilmu umum saja, akan tetapi belajar ilmu agama juga sangatlah penting untuk setiap proses pengembangan pembelajaran. Pelajaran agama yang salah satunya penting untuk dipelajari adalah ilmu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Berdasarkan pengamatan dan keluhan dari wali kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban dalam proses belajar mengajar memiliki kendala keterbatasan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang kurang mendukung, dan malasnya siswa dalam membaca materi pelajaran SKI dengan ini akan menimbulkan tidak terpenuhinya antara pemahaman siswa dan keinginan guru. Seringkali guru menggunakan media cramah, bercerita dan tanya jawab pada setiap pembelajaran di dalam kelas. Sehingga terkadang siswa kurang tertarik, gaduh dan malas dalam mengikuti pelajaran. Adapun mata pelajaran sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran adalah mata pelajaran agama, Terutama mata pelajaran SKI pada sekolah dasar hanya menggunakan metode ceramah dan bercerita karena dalam mata pelajaran SKI ini menceritakan sejarah bagaimana islam terdahulu ada, bagaimana para pejuang islam mendirikan tongkat perjuangan islam bisa berdiri tegak semakin jaya dan berkembang pesat.

Selain wawancara dengan guru mapel, peneliti juga mengamati atau melakukan observasi di kelas IV, buku pegangan siswa yang digunakan dalam pembelajaran tidak menunjang ketertarikan siswa dalam pembelajaran karena banyaknya bacaan-bacaan. Dalam teori Piaget bahwa siswa SD/MI perlu adanya suatu benda nyata atau yang menyerupainya, dengan

menggunakan media berharap dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari paparan yang telah disebutkan diatas maka perlu adanya solusi atau pemecahan masalah di dalam pembelajaran. Dari apa yang telah diketahui dengan adanya media pembelajaran sehingga dapat menarik siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Mila Erdiana dan Rofiatun Nisa'. Mila Erdiana mrnyatakan bahwa media monopoli cukup menarik untuk memenuhi keeektifan yang tinggi digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan menurut Rofiatun Nisa' media monopoli 3 dimensi meningkatkan hasil belajar siswa , efektif, dan media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan maka media monopoli memiliki kelayakan untuk dikembangkan.

Media monopoli adalah media permainan monopoli yang dikembangkan, perbedaan dari permainan ini yaitu adanya kotak-kotak yang mana ada perbedaan dua warna dari setiap kotak tersebut, yang nantinya ketika peserta didik berhenti pada salah satu kotak bisa menceritakan atau menjawab soal-soal yang telah tersedia agar bisa melanjutkan perjalanan sesuai dengan gilirannya dan mendapatkan poin disetiap pertanyaan atau tantangan yang telah terjawab. Peserta didik yang menguasai materi akan bisa menjawab tantangan-tantangan yang sudah tersedia di bank soal dan bank kesempatan, dan dia akan memenangkan permainan ini, dengan demikian

peserta didik tidak merasa menghafal materi karena mereka sedang bermain dan belajar. Seperti yang dikatakan Sumantri dan Nana Saodih dalam bukunya karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu antara lain senang dengan banyak bergerak, senang bekerja, senang belajar sambil bermain, dalam kelompok, dan senang berperan melakukan sesuatu secara langsung.⁴

Dalam kesempatan ini peneliti juga memberikan soal-soal Higher Order Thinking (HOTS) pada media monopoli sehingga dapat memacu siswa untuk berfikir tingkat tinggi di era globalisasi ini. Higher Order Thinking (HOTS) adalah sesuatu yang menghubungkan antara masalah dan kreativitas dengan perencanaan kegiatan.⁵

Selain menggunakan soal HOTS media pembelajaran monopoli ini juga meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat ditarik judul oleh peneliti “Pengembangan Media Monopoli Materi Isro’ Mi’roj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Al Hidayah karanglo Kerek Tuban?

⁴ Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta didik* (Bandung: Universitas Terbuka, 2007)

⁵ Helmawati. *Pembelajaran dan penilaian HOTS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2019), hlm. 133

2. Bagaimana tingkat kemenarikan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli dan sudah menggunakan media monopoli di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban
2. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli dan sudah menggunakan media monopoli di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat bukan hanya pada peneliti tetapi juga pada guru di madrasah ibtidaiyah dengan mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat penelitian antara lain:

1. Manfaat teoritis yaitu penelitian mengembangkan media monopoli untuk memberikan gambaran bagaimana langkah-langkah yang telah sesuai dalam proses pengembangan media guna menambah ilmu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

2. Mafaat praktis yaitu menyumbangkan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga mampu memberi kontribusi pada pengelola pendidikan madrasah ibtidaiyah untuk mempermudah proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai penambah pengetahuan dan menambah wawasan baru dari berbagai teori maupun cara pengembangan media yang telah dipelajari oleh peneliti.
4. Bagi siswa, penelitian ini dapat menambah pengetahuan siswa, memotivasi dan pembelajaran dapat menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari media pembelajaran ini antara lain:

1. Media pembelajaran monopoli pada materi isro' mi'roj matapelajaran SKI dapat menarik minat belajar siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban.
2. Media monopoli pada materi isro' mi'roj SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban.
3. Media monopoli pada materi isro' mi'roj mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat meningkatkan pemahaman agar pembelajaran tidak monoton pada siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Beberapa keterbatasan dari media pembelajaran monopoli materi isro' mi'roj mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam:

1. Media pembelajaran monopoli ini hanya terbatas pada materi isro' mi'roj mata pelajaran SKI kelas IV.
2. Objek penelitian hanya pada siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban
3. Media monopoli materi isro' mi'roj haya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Rincian spesifikasi produ monopoli materi isro' mi'roj mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

1. Permainan monopoli sesuai dengan pembelajaran Isro' Mi'roj pelajaran SKI kelas IV.
2. Permainan monopoli berisi kisah perjalan Rosulullah Ketika Isro' mi'roj
3. Permainan monopoli di desain dari beberapa bagian diantaranya
 - a. Papan permainan yang terdapat 20 petakan berisi informasi materi
 - b. Terdiri dari dua kartu yaitu Kartu soal HOTS dan Kartu kesempatan
 - c. Dadu
 - d. Gacu pin

- e. Papan poin
- f. Petunjuk penggunaan

H. Orisinalitas Pengembangan

1. Mila Erdiana pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Mbocek Karangploso kabupaten Malang. Tujuan dari peneliti yaitu mengetahui proses pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.⁶
2. Ida Rufayda pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi hubungan antar satuan siswa kelas III di MI Attaroqqie kota Malang. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui efektifitas permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁷
3. Rofiatun Nisa' Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI Surya Buana Malang. Tujuan penelitian yaitu untuk menjelaskan keefektifan penggunaan media monopoli 3 dimensi digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar subtema makanan sehat dan bergizi siswa.⁸

⁶ Mila Erdiana, Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nasrul Ulum Mbocek Karangploso kabupaten Mlang (Skripsi UIN Malang.2018.).

⁷ Ida Rufayda, Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antara Satuan Siswa Keals III Mi At Taroqqie Malang (Skripsi UIN Malang. 2013).

⁸ Rfitun Nisa', Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDI Surya Buana Malang, (Skripsi. UIN Malang. 2015).

4. Tsuaibah Islamiyah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui validitas pada media pengembangan berbasis permainan monopoli mata pelajaran IPS materi proses kesiapan kemerdekaan Indonesia.⁹
5. Nurlaili Siami Ningsih. Pengembangan Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mi At-Taroqqie Putri Malang. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan produk pengembangan media cerita bergambar mata pelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 MI At-Taroqqie Malang.¹⁰

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

| No | Penelitian Terdahulu | Persamaan | Perbedaan | Originalitas Penelitian |
|----|---------------------------------|---|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1. | Pengembangan Media Pembelajaran | - Menggunakan model <i>Research and</i> | - Materi penelitian - Subyek | Pengembangan Buku Ajar Matematika |

⁹ Tsuwaibatul Islamiyah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang (Skripsi. UIN Malang.2017)

¹⁰ Nurlaili Siami Ningsih, Pengembangan Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mi At-Taroqqie Putri Malang. (Skripsi UIN Malang. 2017)

| | | | | |
|----|--|--|---|--|
| | <p>Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Mbocek Karangploso Kabupaten Malang. Oleh Mila Erdiana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018</p> | <p><i>Development</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat media monopoli - meningkatkan hasil belajar siswa | <p>penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sasaran penelitian - subyek penelitian - lokasi penelitian - Berbasis HOTS | <p>dan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Nurul Huda Sukun Malang</p> |
| 2. | <p>Pngembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model <i>Research and Development</i> - Membuat media monopoli | <ul style="list-style-type: none"> - Materi penelitian - Subyek penelitian - Sasaran penelitian | <p>Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran</p> |

| | | | | |
|----|--|---|---|--|
| | Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaroqqie Kota Malang. Oleh Nur Laili Siami Ningsih Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017 | | - subyek penelitian -lokasi penelitian - Berbasis HOTS | ilmu pengetahuan sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di MIN Godog Blitar. |
| 3. | Pengembangan Media Monopoli3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana | - Menggunakan model <i>Research and Development</i> - Membuat media monopoli - Meningkatkan hasil belajar siswa | - Materi penelitian - Subyek penelitian - Sasaran penelitian - subyek penelitian -lokasi penelitian | Pengembangan Media Pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada |

| | | | | |
|----|--|---|--|--|
| | Malang. Oleh Rofiatun Nisa' Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015 | | - Berbasis HOTS | Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia dengan Lingkungan Sebagai Akibat dari Dinamika Atmosfer di Kelas X Man Mojosari |
| 4. | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan | - Menggunakan model <i>Research and Development</i> - Membuat media monopoli | - Materi penelitian - Subyek penelitian - Sasaran penelitian - subyek penelitian -lokasi | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Materi Bank dan lembaga Keuangan |

| | | | | |
|----|---|--|---|---|
| | <p>Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang. Oleh Tsuaibatul Islamiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017</p> | | <p>penelitian - Berbasis HOTS</p> | <p>Bukan Bank Kelas X IPS di MA Bilingual Batu</p> |
| 5. | <p>Pengembangan Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mi At-Taroqqie Putri</p> | <p>- Menggunakan model <i>Research and Development</i></p> <p>- Mata pelajaran SKI</p> | <p>- Materi penelitian</p> <p>- Subyek penelitian</p> <p>- Sasaran penelitian</p> <p>- lokasi penelitian</p> <p>- Berbasis HOTS</p> | <p>Efektifitas media audio visual dan cerita bergambar (cergam) dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Malang. Oleh Nurlaili Siami Ningsih Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017 | | | | pelajaran SKI materi Khalifah Usman bin Affan kelas VI semester genap di MI Kumpulrejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal tahu pelajaran 2010/2011 |
|--|--|--|--|---|

I. Devinisi Oprasional

1. Media Monopoli

Media Pembelajaran merupakan suatu sasran pembelajaran yang akan digunakan, dimanfaatkan atau difungsikan, sedangkan bendan konkritnya disebut sumber belajar.¹¹

¹¹ Sa'dun kbar, *Instrumen perangkat pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) hal. 112

Dalam hal ini, monopoli merupakan media yang mampu menarik anak-anak untuk bermain sekaligus belajar. Monopoli yang dibuat disini juga berfungsi sebagai media pengasah kemampuan anak dalam mengolah sesuatu yang tersedia dalam bentuk petak-petak. Bentuk dari permainan dengan media monopoli adalah dalam papan permainan terdiri dari petak-petak gambar yang disesuaikan dengan materi irā' mi'raj matapelajaran SKI , terdiri dari dua kartu yaitu bank soal dan bank kesempatan, dadu, gacu pin dan poin.

Pada penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV. Sehingga dalam hal ini, petak-petak dalam permainan monopoli berisi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

2. HOTS

HOTS (Higher Order Thungking Skills) adalah menghubungkan antara masalah yang ditemukan dan kreativitas dengan cara perencanaan kegiatan, mengamati masalah secara mandiri, dan bisa menyesuaikan pemecahan permasalahan dengan cara sendiri. (Stenberg & Lubart, 1995: 276 Young, 1997). Sedangkan berdasarkan Krulik dan Rudnick (1999) mulai berpikir tingkat rendah sampai berpikir tingkat tinggi, yaitu: recall thinking

(menghafal), basic thinking (dasar), critical thinking (kritis) dan creative hinking (kreatif).¹²

3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah kebudyaan islam merupakan kebudayaan. Jadi, kebudayaan adalah hasil terciptanya karya, penyampaian rasa, dan cipta yang diberikan oleh orang muslim. Kata Islam pada sejarah kebudayaan islam tidak berarti menunjukkan bahwa semua kebudayaan yang dihasilkan oleh orang-orang muslim melainkan sebagai sumber nilai. Ini juga bisa berarti bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah hasil karya, cipta, dan rasa manusia yang menafsirkan agamanya dari waktu ke waktu.(M. Hanafi 2009:4)

4. Hasil belajar suatu peningkatan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media. Hasil tersebut diukur dengan evaluasi atau *post-test pre-treset*,

J. Sistematika Pembahasan

Proposal ini terdiri 3 bab yaitu:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi latar belakang masalah yang membahas sebab peneliti melakukan pengembangan media monopoli materi Isra' mi'raj berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*), rumusan masalah membahas tentang spesifikasi kemenarikan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli. Tujuan pengembangan membahas penelitian

¹² Ibid, hlm. 133

yang ingin dicapai. Manfaat penelitian membahas tentang kegunaan penelitian. Asumsi pengembangan membahas dugaan penelititentang pengembanganya. Ruang lingkup pengembangan membahas tentang keterbatasan media yang dihasilkan. Spesifikasi produk membahas tentang gambaran produk yang dihasilkan. Origialitas penelitian membahas tentang perbedaan, persamaandan orisinalitas peneliti antara peneliti denganpeneliti-peneliti terdahulu. Devinisi oprasional membahas istilah-istilah yang ada dalam penelitian sistematika pembahasan membahas tentang pembahasan pada setiap bab.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini berisi landasan teori yang membahas mengenai media pembelajaran, media monopoli, pengembangan media pembelajaran, soal HOTS, materi Isra' Mi'raj, hasil belajar siswa, kerangka berpikir, jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisi pendekatan dan jenis pendekatan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba.

Bab IV Hasil Penelitian,mengenai data penelitian dan pengembangan media monopoli, kemenarikan media, dan keefektifan media monopoli.

Bab V Pembahasan, pada pembahasan membahas mengenai analisis media pengembangan, analisis kemenarikan media dan analisis tingkat keefektifan media monopoli

Bab VI Penutup, membahas mengenai pemaparan hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin yang merupakan kata jamak dari kata *medium* yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu jalannya pembelajaran di dalam atau di luar kelas yang memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan pembelajaran juga menyenangkan. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar pesan dalam pelajaran itu bisa tersampaikan kepada peserta didik dengan melalui penglihatan, pendengaran, dan perabaan.¹³

Jika dilihat dari perkembangannya, media merupakan alat bantu guru dalam mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, seperti gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat menunjukkan pengalaman nyata atau konkrit, sehingga dapat memotivasi serta mempertinggi daya serap retensi belajar siswa.

¹³ Aruf S Sudiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), Hlm. 6

Namun pada saat ini orang-orang terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang digunakan sehingga kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran produksi dan evaluasinya.¹⁴

Akan tetapi disini peneliti akan menggunakan alat bantu guru dalam pembelajaran yakni media pembelajaran dengan tentunya disain dan gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan materi dan tentunya soal-soal evaluasi yang berbasis HOTS.

b. Tujuan dan Mafaat Media Pembelajaran

Adapun tujuan media pembelajara sebagai berikut (Hujair AH Sanaky 2009:04) :

- a. Mempermudah proses pembelajaran
- b. Meningkatkan efisiensi pembelajaran
- c. Menjaga relvansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran dalam belajar

Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa media pembelajaran bukan hanya sebagai penunjang saja. Namun, media juga bisa mejadi keharusan dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa ketika pembelajaran di dalam kelas. Metode ceramah juga sudh banyak dievaluasi sehingga dikembangkan dengan metode yang menyenangkan sehingga mengembangkan media pembelajaran. Dari tujuan yang telah

¹⁴ Ibid, Hlm.7

disebutkan diatas menjadi pedoman peneliti sehingga mengembangkan media permainan monopoli pada kelas IV MI.

Manfaat media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut(Nana Sudjana & Ahmad Riva 1991:02):

- a. Meningkatnya motivasi belajar karena adanya media pembelajaran yang menarik.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih konkrit, dan dapat dipahami oleh pembelajar, sehingga memungkinkan bagi pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran berfariasi, jadi tidak hanya komunikasi melalui penuturan lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar
- c. Pengembangan media pembelajaran saja, tetapi aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidik formal attau pendidik non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan. Namun dalam kurikulum tidak menyatakan dengan tegas atau boleh maupun yang tidak boleh digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran diyakini sebagai

salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran itu sendiri

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama:¹⁵

1. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
2. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
3. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihanwarna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Adapun ciri-ciri media yang menarik adalah sebagai berikut:
 - 1) Kualitas tampilan yang menarik
 - 2) Memberikan pengalaman kepada siswa
 - 3) Memiliki ciri khas
 - 4) Mudah dalam penggunaan
 - 5) Hasil belajar meningkat

¹⁵ Leong, Marlon, Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm 3

4. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubadzir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

d. Kriteria pemilihan media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:¹⁶

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa. serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.

¹⁶ Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm 15

- c. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- d. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil.
- e. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

2. Materi Isro' Mi'raj

a. Pengertian Isro' Mi'raj

Isro' merupakan perjalanan nabi Muhammad dari masjidil haram ke masjidil aqsa. Sedangkan mi'raj adalah perjalanan nabi Muhammad dari masjidil aqsa ke siratul muntaha. Sedangkan isro' mi'raj adalah perjalanan nabi Muhammad pada malam hari dari masjidil haram ke masjidil aqsa, kemudian dilanjutkan ke langit ke tujuh (sidratul muntaha).¹⁷

b. Peristiwa Penting dalam Isro' Mi'raj

Pada tanggal 27 Rojab 621 M terjadilah peristiwa isro' mi'raj. Perjalanan nabi Muhammad SAW yang begitu menakjubkan, adapun peristiwa penting di dalamnya yaitu:

1. Ketika perjalanan nabi dari masjidil haram ke masjidil aqsa

¹⁷Kementrian Agama Republik Indonesia. *Sejarah Kebudayaan Islam*. (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2014) .hlm 62

- a. Malaikat jibril membawa buraq dari surga untuk di kendarai Nabi Muhammad.
- b. Sesampainya Nabi di Madinah beliau berhenti sejenak untuk melakukan solat sunnah 2 rokaat, kemudian malaikat jibril menjelaskan bahwa di tempat inilah Nabi akan hijrah.
- c. Setelah itu Nabi dan Malaikat Jibril sampai di Thuur Shina (tempat Nabi Musa berbicara langsung dengan Allah) Malaikat jibril memerintah Nabi untuk solat sunnah 2 rokaat.
- d. Kemudian mereka melanjutkan perjalanan sampai di Baitul Lahm tempat Nabi Isa lahir dan di situ Malaikat jibril memerintah Nabi Muhammad Untuk solat sunnah 2 rokaat yang ke tiga kalinya.
- e. Ada peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam setiap perjalanan Nabi.

2. Perjalanan Nabi Muhammad dari masjidil aqsa ke sidratul muntaha

- a. Nabi melakukan perjalanan sampai bertemu dengan Jin Ifrid.
- b. Perjalanan yang selanjutnya nabi diperlihatkan orang yang tidak berhenti memanen tanamannya

itu dalah gambaran orang yang membela agama Allah.

- c. Ketika melanjutkan perjalanan Nabi mencium bau harum dan malaikat Jibril menjelaskan bahwa bau tersebut adalah kuburan Mashitah beserta keluarganya yang kukuh dalam mempertahankan keimanan kepada Allah.
- d. Nabi diperlihatkan ada orang membawa daging dan di samping orang itu ada daging yang sudah membusuk, orang tersebut membuang daging yang dibawanya dan memakan daging disampingnya yang membusuk. Itu adalah gambaran dosa orang yang melakukan zina.
- e. Selanjutnya Nabi diperlihatkan orang yang perutnya sangat besar sehingga sulit untuk berjalan. itu merupakan gambaran orang yang melakukan riba.
- f. Perjalanan yang selanjutnya Nabi melihat orang yang memotong lidahnya ketika lidahnya sudah terpotong kemudian tersambung lagi begitu terus sampai berulang-ulang. Itu adalah gambaran orang yang suka berdusta dan membicarakan kejelekan orang lain.

- g. Kemudian Nabi diperlihatkan wajah-wajah yang menakutkan, tidak tersenyum dan tidak ramah sedikitpun itu adalah wajah-wajah malaikat penjaga neraka.¹⁸

3. Media Monopoli

Monopoli merupakan permainan yang sangat terkenal dikalangan anak-anak. Pemain biasanya mendapatkan giliran untuk melempar dadu kemudian bergerak mengelilingi papan permainan. Dalam hal ini, permainan monopoli biasa dengan media yang dibuat oleh peneliti mempunyai kesamaan, yaitu menguasai. Artinya bukan menguasai kekayaan, namun menguasai pengetahuan yang dipelajari. Perbedaan permainan monopoli yang dibuat oleh peneliti yaitu adanya kotak-kotak yang mana ada perbedaan dua warna dari setiap kotak tersebut, yang nantinya ketika peserta didik berhenti pada salah satu kotak bisa menceritakan atau menjawab soal-soal yang telah tersedia agar bisa melanjutkan perjalanan sesuai dengan gilirannya dan mendapatkan poin disetiap pertanyaan atau tantangan yang telah terjawab. Peserta didik yang menguasai materi akan bisa menjawab tantangan-tantangan yang sudah tersedia di bank soal dan bank kesempatan, dan dia akan memenangkan permainan ini, dengan demikian peserta didik tidak merasa menghafal

¹⁸ Ibid. hlm. 65-66

materi karena mereka sedang bermain dan belajar. Komponen media monopoli:

- a. Papan alas monopoli berbentuk seperti alas sekak yang di dalamnya terdapat 20 petakan berisi informasi. Papan alas di lapisi dengan kayu berbentuk seperti sekak agar tidak mudah robek saat digunakan siswa.
- b. Kartu soal HOTS jika pemain sampai pada perintah mengambil kartu soal HOTS berwarna merah
- c. Kartu kesempatan berisi kartu perintah melanjutkan perjalanan
- d. Petunjuk penggunaan media berisi langkah-langkah menggunakan media dan petunjuk-petunjuk mendapatkan poin atau poin hanguk
- e. Gacu pin alat untuk jalanya permainan
- f. Dadu penghasil angka dalam perjalanan pemain
- g. Papan poin berisi nama kelompok dan poin dari setiap kelompok mendapatkan poin bisa di ma

Adapun manfaat menggunakan media monopoli yaitu siswa lebih tertarik dan memperhatikan materi yang akan diperoleh sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

4. HOTS (Higher Order Thinking Skills)

Higher Order Thinking (HOTS) adalah sesuatu yang menghubungkan antara masalah dan kreativitas dengan perencanaan kegiatan.¹⁹ Thomas dan Thorne mengatakan dalam buku (HOTS 2019:16) HOTS merupakan

¹⁹ Ibid, hlm.133

menghafal fakta, mengemukakan fakta, atau menrapkan peraturan, rumus dan prosedur cara berfikir yang lebih tinggi dari semua itu. Dalam berpikir tingkat tinggi harus menerapkan dan melakukan sesuatu berdasarkan fakta. Misal: materi yang disampaikan juga harus berkaitan dengan fakta, mengkategorikan, memanipulasi, menempatkan pada konteks yang baru, dan memecahkan masalah dengan membuat solusi yang baru. Sedang Onsoko dan Newman menyatakan bahwa HOTS kemampuan siswa dalam menghubungkan pembelajaran dengan elemen diluar yang diajarkan.

Berdasarkan para ahli dapat disimpulkan HOTS adalah kemampuan siswa dalam berfikir tingkat tinggi sehingga bisa mengaitkan pembelajaran dengan fakta, dan dapat menghadapi tantangan sehingga dapat memecahkan solusi yang baru.

Tabel beriku merupakan dimensi proses Taksonomi Bloom yang disempurnakan oelh Anderson & Krathwohl (2001)

Tabel 2.1

Proses Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

| Proses Kognitif | | Definisi |
|-----------------|------|--|
| C1 | LOTS | Mengingat |
| C2 | | Memahami |
| | | Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan |
| | | Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar |

| | | | |
|----|------|-----------------|--|
| C3 | | Mengaplikasikan | Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa |
| C4 | HOTS | Menganalisis | Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan |
| C5 | | Mengevaluasi | Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar |
| C6 | | Mencipta | Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru. |

Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwoll

menambahkan pada dimensi pengetahuan yaitu:

- 1) Pengetahuan factual berisi bagian-bagian dasar yang perlu di ketahui siswa bahwa mereka akan dikenalkan dengan satu disiplin atau untuk memecahkan masalah

- 2) Pengetahuan konseptual berisi pola-pola, kerangka, atau teori-teori yang mudah dan tidak meragukan kognitif yang memiliki model berbeda-beda.

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa LOTS dan HOTS tidak dapat dipisahkan karena saling berkesinambungan. Adapun tujuan HOTS diantaranya yaitu:

Mengetahui kemampuan siswa yang terdiri dari dua poin

- 1) Memberikan pemahaman dan melatih siswa
- 2) Mengembangkan ketrampilan siswa untuk selalu berpikiran positif

Karakteristik HOTS:

- 1) Sebagai pengukur kemampuan tingkat tinggi

The Australian Council For Research (ACER) mengungkapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah sebuah proses yang dimiliki beberapa rangkaian yaitu menganalisis, merefleksi, memberikan argument atau alasan, menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan . dengan demikian HOTS tidak tertulis secara terus terang dalam stimulus.

Ada berbagai cara kreatifitas dalam memecahkan masalah HOTS:

- a) Kemampuan memecahkan masalah yang masih dirasa asing

- b) Kemampuan memberikan penilaian pada metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang bermacam-macam
- c) Kemampuan menemukan cara penyelesaian baru yang berbeda dengan sebelumnya

2) Berbasis permasalahan konteks tual

Penilaian HOTS merupakan situasi nyata yang sesuai dengan pengalaman. Siswa mampu mempraktikkan konsep-konsep permasalahan yang telah dipecahkan di kelas. Permasalahan kontekstual yang dihadapi oleh masyarakat dunia yang berhubungan dengan lingkungan hidup, kesehatan, dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan

3) Menggunakan bentuk soal yang beragam

PISA menggunakan sebuah perangkat tes HOTS yang memiliki bentuk. Tujuan dari beragam soal tersebut adalah untuk memberikan informasi yang lebih rinci dan menyeluruh tentang kemampuan siswa. Penilaian secara objektif dirasa dapat dipercaya karena tanpa dipengaruhi oleh apapun. Berikut alternatif bentuk-bentuk soal yang digunakan untuk menulis soal berbasis HOTS²⁰

²⁰ Wawan Widana, OP.cit, hlm. 5

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Gagne dan Briggs mengatakan bahwa hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang seseorang telah diperoleh dari suatu proses belajar.²¹ Sedangkan menurut Asep Jihad hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.²²

Dari penjabaran definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil kemampuan yang telah dicapai setelah melewati proses guna mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga menumbuhkan tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, monopoli berfungsi sebagai jembatan untuk mengetahui perubahan dan peningkatan pemahaman terhadap materi sejarah kebudayaan islam pada peserta didik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar ada 3:²³

1. Faktor internal yaitu faktor dari keadaan siswa / aspek fisiologis (jasmani) dan aspek psikologis (rohani) pada diri siswa.

a. Aspek fisiologis (jasmani)

²¹ Rosma Hartiny Sam's, *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. (Yogyakarta: 2010) hlm. 33

²² Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009) hlm. 14

²³ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004) hlm.147- 151

Pada umumnya kemampuan belajar siswa sangat berpengaruh dengan kondisi fisiologisnya. Kondisi bagian organ-organ siswa, yaitu tingkat kesehatan indra pendengaran dan indra penglihatan juga mempengaruhi kemampuan menangkap informasi dan pengetahuan.

b. Aspek psikologis (rohani)

1) Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan psiko-fisik untuk merangsang dan menyesuaikan individu dengan lingkungannya dengan cara yang tepat. Tingkat kecerdasan siswa sangat menentukan keberhasilan siswa. Artinya, semakin tinggi kecerdasan seorang siswa maka semakin besar peluangnya meraih kesuksesan. Begitupun sebaliknya, semakin rendah kemampuan kecerdasan seorang siswa maka semakin kecil pula peluangnya memperoleh hasil belajar yang tinggi.

2) Sikap

Sikap adalah keadaan dalam diri individu yang memiliki ukuran aktif berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap sasaran orang, barang, dan sebagainya baik secara positif maupun negative.

Dalam kemauan siswa harus ada sikap positif baik terhadap gurunya maupun terhadap temannya. Jika siswa memiliki kemauan negatif maka dia tidak memiliki kemauan belajar.

3) Bakat

Bakat adalah suatu kemampuan yang sudah ada dalam diri individu dalam pencapaian keberhasilan dimasa-masa yang akan mendatang. Selain itu bakat bisa diartikan sebagai kemampuan individu menyelesaikan suatu tugas tanpa banyak bergantung pada upaya latihan dan pendidikan karena sudah tertanam pada diri seseorang. Dengan ini bakat akan mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi atau hasil belajar pada bidang-bidang studi tertentu

4) Minat

Minat adalah suatu keinginan atau kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Minat juga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Misal siswa memiliki minat besar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) maka dia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatannya lebih banyak sehingga siswa memungkinkan untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

5) Motivasi

Menurut Mc Donald motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri / pribadi seseorang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena siswa yang tidak memiliki motivasi tidak akan belajar dengan benar.²⁴

c. Faktor eksternal

Faktor luar siswa seperti faktor lingkungan. Faktor eksternal terdiri dari dua macam:

1) Lingkungan sosial

Adapun lingkungan sosial yang ada di sekolah yaitu dewan guru, para staf-staf administrasi, dan teman-teman sekolah terutama teman kelas dapat memicu semangat belajar siswa. Para guru harus memberikan contoh perilaku yang rajin dan baik terlebih lagi dalam belajar, misal saling belajar dan berdiskusi akan menjadi daya tarik positif bagi kegiatan belajar siswa (Yasir Yusuf & Umi Auliya 2011:08)

2) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-

²⁴ Westy Soemanto. *Psikologi Pendidikn* (Jakarta: Rieka Cipta, 2006). hlm 203

alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan.²⁵

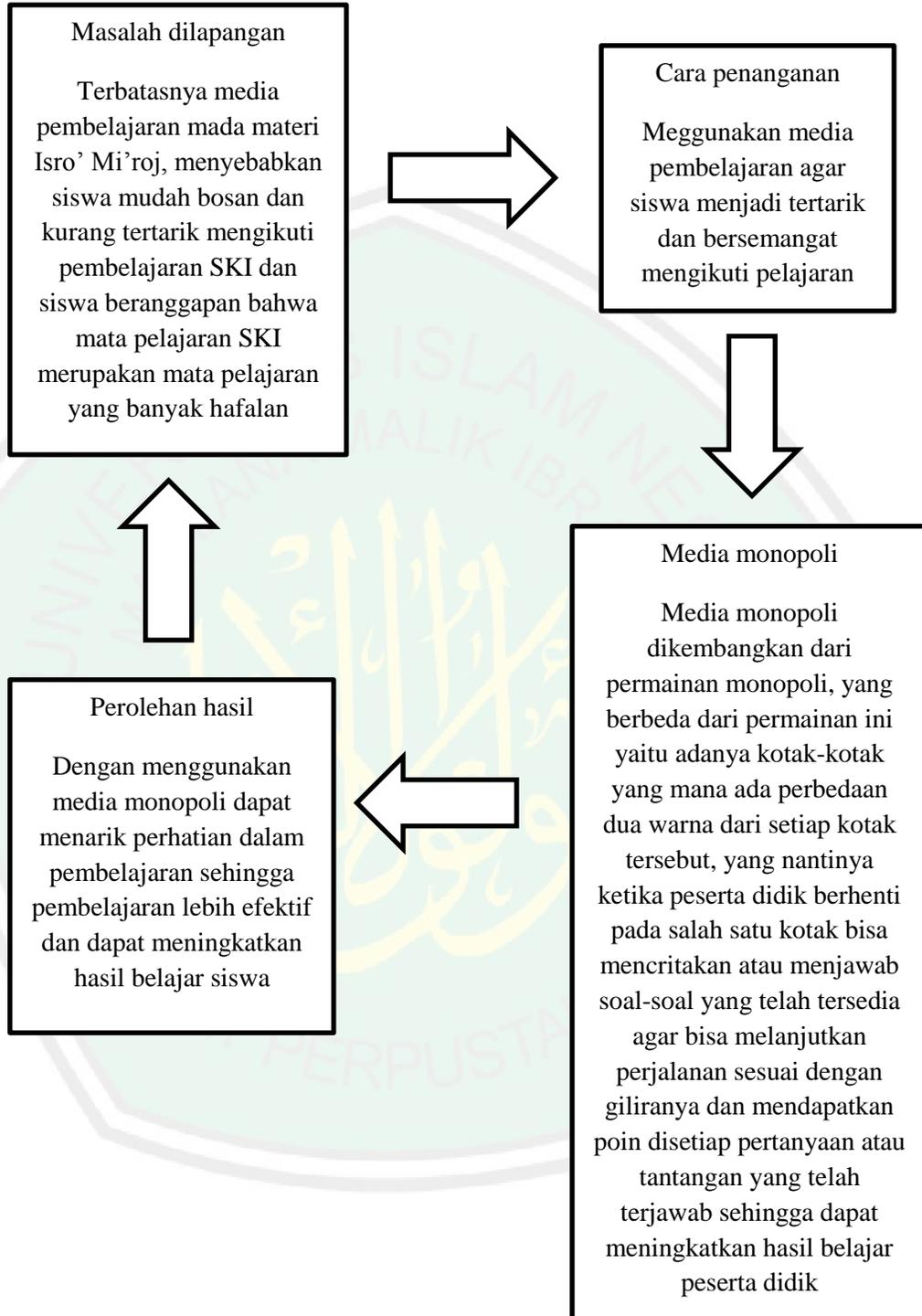
d. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan setrategi yang dapat menunjang keefektifan dan efisiensi suatu pembelajaran. Siswa yang sudah terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *dep* (mnekankankan pemahamaman berpikir, dengan cara banyak membaca dan beridiskusi) misalnya, peluang agar dapat meraih prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pendekatan belajar *surface* (menghindari kegagalan tapi tidak mau belajarlebih giat) atau *reproductive* (menghafal atau meniru).²⁶

²⁵ Ibid, hlm.154

²⁶ Ibid, hml.155

B. Kerangka Berpikir



Gambar Keangka Berfikir 2.1

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Research and Development* yang dilakukan di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.²⁷

Dalam penelitian pengembangan ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu menghasilkan suatu produk tertentu yang dianggap andal karena telah melewati pengkajian terus menerus. Kedua menghasilkan produk yang sesuai dengan keadaan lapangan. Oleh karena itu sebelum menghasilkan suatu produk peneliti melakukan survey pendahuluan, survey lapangan dan survey kepustakaan. Dari ketiga proses pengembangan produk mulai dari awal pengembangan produk sampai produk akhir yang sudah jadi divalidasi dilakukan secara ilmiah dengan menggaali isi data secara pembuktian atau empiris.²⁸

²⁷ Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 164

²⁸ Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013), hlm.130

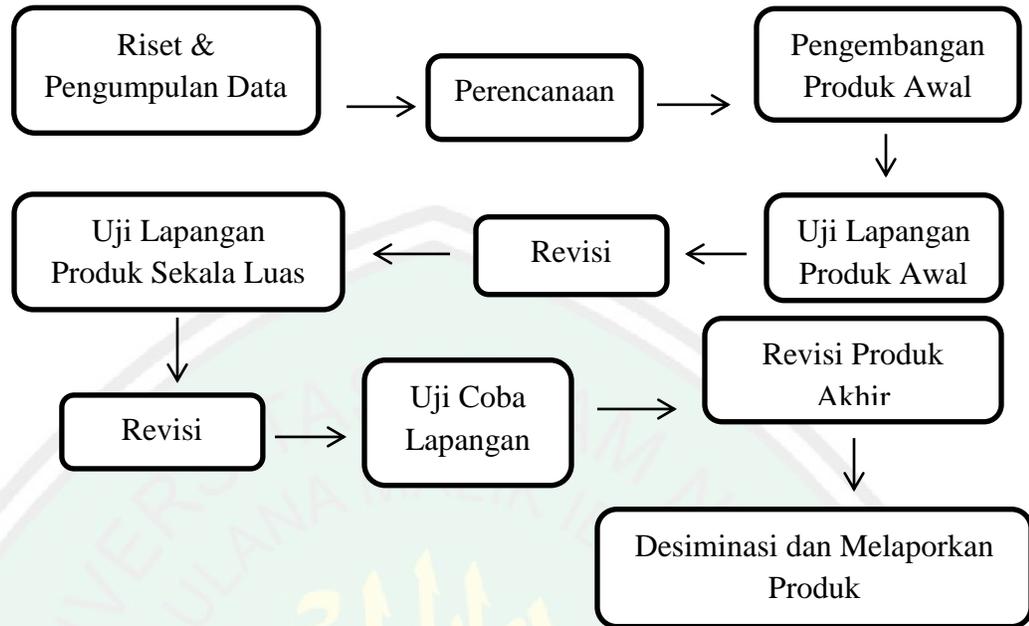
2. Model Pengembangan

Model pengembangan yaitu dasar atau awal mula produk pengembangan yang akan dihasilkan. Beberapa model pengembangan seperti model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model procedural merupakan model yang bersifat diskriptif, menunjukkan langkah yang harus diikuti dan menghasilkan produk. Model konseptual merupakan model yang bersifat analisis yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis banyak komponen secara terperinci, dan menunjukkan hubungan antar komponen yang dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empiric.²⁹ Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall. adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut:

1. Riset dan pengumpulan informasi termasuk dalam studi literature dan observasi kelas
2. Perencanaan yang meliputi merumuskan tujuan, menetapkan sekuen pelajaran serta pengujian dalam skala terbatas
3. Pengembangan produk awal termasuk mempersiapkan bahan-bahan pelajaran, buku pegangan, dan perangkat penilaian

²⁹ Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode dan Pradigma Baru*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), hlm. 127-128

4. Uji lapangan produk awal melibatkan satu sampai tiga sekolah dengan mengikutsertakan 6 hingga 12 subjek dan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dan hasil dianalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahannya. Pada tahap uji lapangan ini lebih banyak menekankan pada proses disamping hasil belajar.
5. Berdasarkan hasil analisis produk awal direvisi hingga menjadi produk yang lebih baik
6. Uji lapangan produk yang diperbaiki dalam skala yang lebih luas. Pada tahap ini data kualitatif untuk menilai proses juga dikumpulkan data kuantitatif untuk hasil pre dan postes
7. Revisi produk berdasarkan hasil uji produk tersebut
8. Uji lapangan dalam skala yang lebih luas lagi dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket, selanjutnya data tersebut dianalisis
9. Revisi akhir produk berdasarkan hasil analisis data pada uji lapangan akhir
10. Desiminasi dan melaorkan produk hasil penelitian dan pengembangan.



Gambar3.1 Alur Pengembangan Borg and Gall

Dari sepuluh langkah yang telah dipaparkan diatas peneliti hanya menggunakan tuju langkah, tidak menggunakan uji langkah secara luas hanya pada siswa siswi saja. Untuk langkah ke empat peneliti hanya menggunakan satu sekolah dan satu kelas untuk digunakan sebagai objek penelitian.

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gal karena dianggap cocok untuk media monopoli materi Isro' Mi'roj pada model Borg and Gall ini terdapat beberapa pengujian yang dianggap sesuai untuk melakukan suatu pengembangan produk. Peneliti melakukan beberapa pengujian yang pertama dilakukan pada ahli desain dan ahli materi. Jadi, layak tidaknya desain dan kesesuaian materi akan di periksa dan akan diperbaiki jika kurang tepat. Penguji yag kedua dilakukan pada ahli pembelajaran yang mana dilakukan

oleh guru mata pelajaran SKI. Ahli pembelajaran akan memberikan kritik dan saran pada produk yang sudah dikembangkan peneliti. Pengujian terakhir dilakukan oleh siswa. Siswa akan ditarik sampel dalam satu kelas untuk memberikan kritik dan saran mengenai media pembelajaran tersebut. Dari beberapa pengujian ini sehingga dapat menjawab rumusan masalah dan kelayakan media pembelajaran

3. Prosedur Pengembangan

Ada beberapa tahap prosedur pengembangan media monopoli meliputi:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu observasi lapangan dengan guru pada tanggal 11 Oktober 2019 di MI Al Hidayah Karanglo Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban. Guru kelas IV dan guru mata pelajaran SKI yang mendukung penelitian ini sehingga peneliti mengumpulkan literatur yang relevan.

b. Perencanaan Produk

Peneliti merancang produk yang dikembangkan sehingga dapat membantu guru. Dengan media pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat lebih semangat lagi dalam pembelajaran

c. Pengembangan format produk awal

Pengembangan produk dengan menggunakan beberapa langkah yakni pembuat rancangan media pembelajaran, mengumpulkan dan mencari bahan-bahan yang cocok untuk media pembelajaran tersebut. Pada tahapan ini peneliti merancang desain papan monopoli sendiri dan nantinya jika perlu adanya penambahan atau pengurangan desain atau yang lain menyesuaikan hasil uji coba awal terlebih dahulu

d. Uji Coba Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi apakah layak tidaknya produk yang telah dibuat melalui ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran sehingga bisa melanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya.

e. Revisi Produk

Setelah melakukan penilaian dari ketiga ahli tersebut peneliti memperbaiki kekurangan dari media yang telah dibuat. Peneliti merevisi uji kemenarikan dari hasil media. Oleh karena itu hasil analisis digunakan untuk menyempurnakan media ketika uji lapangan atau efektifitas media pembelajaran sehingga tahap yang diharapkan menjadi lebih baik.

f. Uji Lebih Luas

Peneliti melakukan pengamatan pada guru saat pembelajaran. Kemudian guru dan peneliti berdiskusi untuk penyempurnaan

satuan pelajaran. Uji akan dihentikan jika kekurangan sudah tidak ada, dan peneliti melakukan penyempurnaan taraf akhir.

g. Media Produk Akhir

Pada tahapan ini merupakan tahapan revisi dari hasil yang telah dilakukan peneliti. Peneliti melakukan perbaikan produk agar selaras dengan angket dan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Uji Coba Produk

a. Desain uji coba

uji coba digunakan untuk pengumpulan data sebagai penetapan tingkat validitas, kemenarikan dan efektifitas produk media monopoli dapat di uji melalui beberapa tahap:

1) Uji coba ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran
Pemberian penilaian dan tanggapan beberapa validator terhadap kesesuaian antara desain media dan materi yang telah dikembangkan dengan mata pelajaran.

2) Merevisi media

Merevisi media untuk memperbaiki tanggapan dari validator sebelum melakukan penelitian

3) Tahap uji coba lapangan

Pada tahap ini dilakukan setelah media sudah dapat nilai dengan kriteria valid. Uji coba dilakukan di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban.

b. Subyek uji coba

Peneliti melakukan validasi penelitian pada dua validator diantaranya Ibu Fitrotul Uyun, M.PdI sebagai ahli materi dan ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd sebagai validator desain dan bapak M. Al Adib S.PdI sebagai validator pembelajaran.

a) Penilaian validasi materi/isi

Hasil penilaian validasi isi yang diperoleh dari angket yaitu: kecermatan isi dan ketelitian materi berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan.

b) Penilaian validasi desain

Hasil penilaian ahli media yang diperoleh dari angket yaitu: kemenarikan dan kelengkapan media secara keseluruhan dapat menjadikan pembelajaran menggunakan media lebih menarik.

c) Penilaian ahli pembelajaran

Hasil penilaian ahli pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan media roda putar yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Angket tanggapan siswa tentang kemenarikan media monopoli.

e) Hasil dari data pre test maupun post test siswa menggunakan media monopoli

c. Jenis data

Data merupakan fakta empiric yang dikumpulkan oleh peneliti untuk memecahkan masalah dalam penelitian. pengumpulan jenis data yang sesuai dengan informasi yang dibutuhkan mengenai produk yang telah dikembangkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Data yang akan digunakan untuk menentukan keefektifan daya tarik produk yang dihasilkan.

Ada dua jenis data yang dikumpulkan yaitu:

- a. Data kuantitatif, data yang biasanya menunjukkan suatu hasil dengan angka. Data ini pengumpulannya dengan cara lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran, dan hasil tes belajar sisw.
- b. Data kualitatif, data yang di dapat degan cara mencari informasi secara lngsung yaitu melalui wawancara guru dan peserta didik, infrmasi dari pembelajaran matri Isro' Mi'roj.

d. Instrumen pengumpulan data

a) Kuisisioner

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁰

Kuisisioner yang diperlukan adalah:

- 1) Kuisisioner penilaian untuk ahli materi
- 2) Kuisisioner penilaian untuk desain
- 3) Kuisisioner penilaian pembeljarn

³⁰ Sugiyono. Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: CV Alfabeta, 2005). hlm.199

4) Kuisisioner penilaian untuk siswa

b) Postes dan Pretes

Postes merupakan tes yang diberikan pada saat sebelum pengajaran dimulai untuk mengetahui penguasaan materi terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan. Sedangkan pretes adalah tes yang diberikan setelah akhir program pengajaran yang bertujuan mengetahui sampai mana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar.

e. Teknik Analisis Data

1) Analisis isi pembelajaran

Analisis pembelajaran digunakan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Analisis ini dilakukan apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar. Hasil dari analisis digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran

2) Analisis kelayakan dan keefektifan produk

Hasil data penyebaran angket oleh ahli desain ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd ahli materi oleh ibu Fitratul Uyun, MPd, ahli pembelajaran oleh bapak M. Al Adib S.PdI guru mata pelajaran SKI kelas IV, dan siswa digunakan untuk menguji keefektifitas dan kelayakan produk akan digambarkan secara rinci dan masing-masing dari fariabel kemudian hasil dari analisis digunakan untuk merevisi produk bahan ajar yang

dikembangkan peneliti. Peneliti memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa permainan monopoli materi Isro'Mi'roj untuk dapat di implementasikan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan permainan monopoli materi Isro'Mi'roj, setelah dibagikan angket kepada sejumlah pihak maka dihitung berkelompok poin dan keeluruhan poin.³¹

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

Dimana:

P = Presentase Tikat Kevalidan

$\sum x$ = Jawaban Penilaian yang Dipilih

$\sum xi$ = Sekor Tertinggi Jawban Penilaian

Tabel 3.1 Kelayakan Produk

| Prosentase (%) | Kriteria Kelayakan Produk |
|----------------|---------------------------------------|
| 90-100 | Sangat baik, tidak perlu ada revisi |
| 75-80 | Baik, tidak perlu ada revisi |
| 65-75 | Cukup baik, perlu ada revisi |
| 55-64 | Kurang baik, perlu ada revisi |
| <55 | Sangat kurang baik perlu revisi semua |

³¹ Nana Soedjana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Rosdakarya,1990). hlm.118

Untuk menentukan uji keefektifitas implementasi produk pengembangan pada uji coba lapangan peserta didik kelas IV MI Al Hidayah Karanglo sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli materi Isro' Mi'roj diperlukan analisis uji T dengan bantuan SPSS 20 alat independent sample T test dan manual menggunakan rumus. Adapun data yang dikumpulkan adalah hasil postes dan pretes. Berikut adalah rumus uji T³² (Supranto 2001:339)

$$T = \frac{\bar{d}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Dimana:

S = Standar Deviasi

n = Jumlah Subjek

Cara agar mengetahui perbedaan sebelum adanya dan sesudah adanya produk maka uji coba tersebut dibandingkan tabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5 % adalah sebagai berikut:

H₀: Pemahaman konsep Materi Isro' Mi'roj siswa yang belajar dengan menggunakan media monopoli sama saja dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media

³² Supranto. *Statistik Teori dan Aplikasi Jilid 2*. (Jakarta: Erlangga, 2001) hlm.339

H_a : Pemahaman konsep materi Isro' Mi'roj yang belajar dengan media monopoli lebih baik daripada pemahaman konsep materi Isro' Mi'roj siswa yang belajar tanpa media

Pengambilan keputusan:

- (1) Jika $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ maka hasilnya signifikan, maka artinya H_a diterima
- (2) Jika $T_{Hitung} < T_{Tabel}$ maka hasilnya tidak signifikan artinya H_a ditolak



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Media Monopoli

A. Deskripsi Media Monopoli

Hasil produk yang dikembangkan berupa pembelajaran Monopoli berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Tuban. Media pembelajaran monopoli ditinjau melalui beberapa aspek, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup. Berikut paparan deskripsi produk:

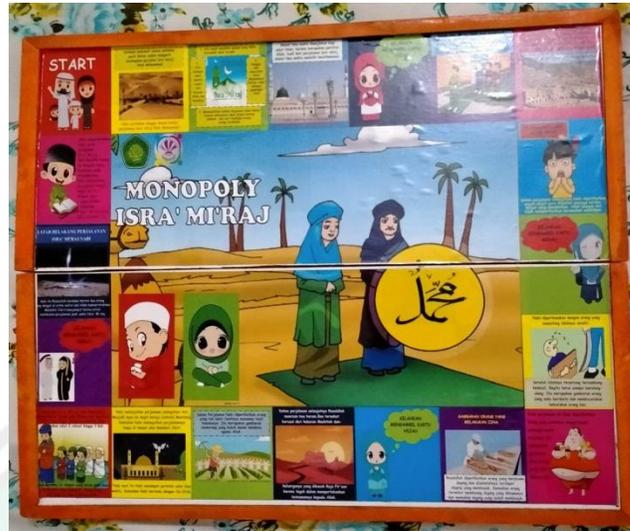
a. Identitas media

Ciri-ciri : produk pengembangan media monopoli berbahan dasar kayu papan catur yang bisa dilipat. Alas papan media monopoli terdapat 20 petakan yang berisi informasi materi yang telah disesuaikan. Terdapat kartu kesempatan dan kartu soal di dalamnya.

Sasaran : Siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Tuban

b. Papan permainan

Papan alas monopoli ini terdiri berbagai 20 petakan dan pada setiap petakan berisi informasi materi SKI. Terdapat juga petakan yang memberi perintah mengambil salah satu kartu kesempatan atau kartu soal untuk melanjutkan perjalanan permainan.



Gambar 4.1 alas papan monopoli

Alas papan media pembelajaran monopoli terdiri dari judul materi, pada alas papan terdapat 20 petakan yang berisi informasi materi, gambar alas disesuaikan dengan materi Isra' Mi'raj, agar pemain monopoli dapat mengetahui materi Isra' Mi'raj yang dibahas di media pembelajaran Monopoli ini.

c. Kartu Kesempatan



Gambar 4.2 kartu kesempatan

Kartu kesempatan berisi anjuran dalam permainan.

d. Kartu Soal



Gambar 4.3 kartu soal

Kartu soal berisi soal-soal HOTS yang sesuai dengan materi Isra' Mi'raj

a. Gacu Pemain



Gambar 4.4 gacu pemain

Gacu pemain yang digunakan tanda untuk setiap perjalanan

b. Dadu



Gambr 4.5 dadu

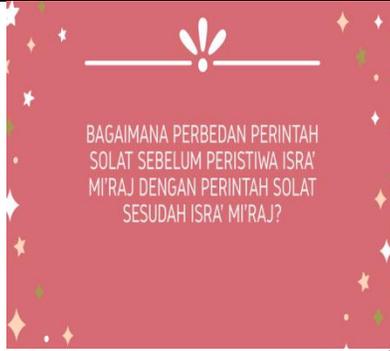
e. Revisi Produk

Revisi produk diperoleh dari berbagai tanggapan, kritik dan saran dari validator. Kegunaan dari ketiganya yaitu sebagai penyempurna dan perbaikan dari produk yang telah peneliti kembangkan. Pada tabel tersebut menyatakan bahwa peneliti telah melakukan revisi dan dapat melanjutkan uji coba lapangan. Dibawah ini merupakan revisi yang telah dilakukan:

Tabel 4.1

Tabel Revisi Produk

| No | Point | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|--------------------|--|--|
| 1. | Memperbaiki gambar |  <p>Sebelum di revisi gambar latar tengah dari alas papan monopoli gurun pasir, letak kartu kesempatan dan kartu soal polos, pada petakan ke 5 bergambar onta</p> |  <p>Sesudah di revisi gambar latar tengah alas papan monopoli nabi Muhammad mengimami solat, letak kartu kesempatan dan soal sejajar, petakan no 5 orang solat berjamaah</p> |

| | | | |
|----|----------------------------------|--|---|
| 2. | Mengubah layout kartu soal |  <p>BAGAIMANA PERBEDAN PERINTAH SOLAT SEBELUM PERISTIWA ISRA' MI'RAJ DENGAN PERINTAH SOLAT SESUDAH ISRA' MI'RAJ?</p> |  <p>BAGAIMANA PERBEDAN PERINTAH SOLAT SEBELUM PERISTIWA ISRA' MI'RAJ DENGAN PERINTAH SOLAT SESUDAH ISRA' MI'RAJ?</p> |
| | | kartu soal bergambar | Gambar pada kartu soal diganti dengan begrund bintang |
| 3. | Mengubah layout kartu kesempatan |  <p>KELOMPOK ANDA BEBAS MEMBERIKAN SOAL PADA KELOMPOK LAIN</p> <p>HANYA SATU SOAL</p> |  <p>KELOMPOK ANDA BEBAS MEMBERIKAN SOAL PADA KELOMPOK LAIN</p> <p>HANYA SATU SOAL</p> |
| | | Kartu kesempatan ada dua kartun muslim dan muslimah | Kartu kesempatan di tambah layout |

B. Validasi Produk

Pengambilan data validasi diperoleh dari 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Pengambilan data menggunakan instrumen yang disediakan oleh peneliti. Kritik dan saran dari validator masuk ke dalam data kualitatif, sedangkan angket masuk pada data kuantitatif. Adapun kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

| Skor | Keterangan |
|------|--------------|
| 5 | Sangat Tepat |

| | |
|---|---------------------|
| 4 | Tepat |
| 3 | Cukup Tepat |
| 2 | Kurang Tepat |
| 1 | Sangat Kurang Tepat |

Penyajian data kuantitatif dan kualitatif akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang divalidasikan kepada ahli materi pembelajaran berupa media pembelajaran monopoli berbasis HOTS dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2020 oleh ibu Fitrotul Uyun, M.pdI selaku dosen yang ahli dalam materi SKI. Paparan diskriptif ahli materi akan ditunjukkan melalui kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.1 Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi/isi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.3

Hasil Penilaian Ahli Materi Berdasarkan Data Kuantitatif

| No | Prtnyatan | Σx | Σxi | P (%) | validasi |
|----|--|------------|-------------|-------|----------|
| 1. | Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 revisi 2016. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 2. | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti. | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 3 | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 4. | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang dikembangkan. | 4 | 5 | 100% | Valid |
| 5. | Media pembelajaran monopoli ini | 3 | 5 | 60% | Valid |

| | | | | | |
|---------------|--|----|----|------|-------|
| | sesuai dengan konsep materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW | | | | |
| 6. | Media monopoli dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 7. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 8. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak bermakna ganda. | 3 | 5 | 100% | Valid |
| 9. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak mengandung nilai-nilai negatif. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 10. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 11. | Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran monopoli tepat. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 12. | Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran monopoli tepat. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 13. | Kelengkapan materi yang diberikan pada papan media pembelajaran monopoli tepat. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| Jumlah | | 51 | 65 | 78% | Valid |

Keterangan:

P = Presentase tingkat validitas

Σx = Jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

Σx_i = Jumlah skor tertinggi

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$p = \frac{51}{65} \times 100\%$$

$$p = 0,78 \times 100\%$$

$$p = 78 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dengan nilai yang diperoleh mencapai 78% maka media monopoli ini termasuk dalam kriteria valid atau layak berdasarkan tabel kriteria kelayakan. Akan tetapi menurut ahli materi peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media Monopoli supaya lebih sempurna.

Adapun data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi yaitu:

Tabel 4.4

Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan data Kualitatif

| No | Komponen | Komentar |
|----|----------|---|
| 1. | Kritik | <ul style="list-style-type: none"> • KI KDK13 yang revisi. • Jika tidak ada perumpamaannya tidak usah di analogikan dengan gambar karena anak memahami dengan gambar. |
| 2. | Saran | Materi pada mrdia sudah cukup HOTS hanya perlu berhati-hati dalam pemilihan gambar |

b. Hasil Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan yang di validasi kepada ahli desain adalah berupa media pembelajaran monopoli berbasis HOTS. Validasi pada ahli desain dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2020 oleh ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam bidang desain. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain akan ditunjukkan melalui metode kisioner dengan instrumen angket yang dilihat pada tabel 4.2. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli desain akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Ahli desain Berdasarkan Data Kuantitatif

| No | Prtnyatan | Σx | Σxi | P (%) | validasi |
|----|---|------------|-------------|-------|----------|
| 1. | Desain utama media sesuai isi materi dan menarik minat siswa mempelajarinya lebih lanjut | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 2. | Desain pada petak-petak media sesuai dengan isi materi di dalamnya | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 3. | Tampilan media monopoli ini menarik dan sesuai dengan materi “Isra’ Mi’raj Nabi Muhammad SAW” | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 4. | Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada papan media monopoli ini menarik belajar siswa. | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 5. | Ukuran font dan jenis font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 6. | Desain atau tampilan warna pada media monopoli ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 7. | Alur media monopoli ini mudah di pahami siswa kelas IV | 5 | 5 | 100% | Valid |

| | | | | | |
|---------------|--|----|----|------|-------|
| 8. | Ukuran panjang dan lebar papan monopoli ini tepat | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 9. | Ukuran gacu / orang-orang yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 10. | Ukuran dan warna dadu pada media monopoli sesuai dengan papan monopoli | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 11. | Ukuran kartu soal dan kartu kesempatan pada media monopoli ini tepat | 5 | 5 | 100% | Valid |
| Jumlah | | 52 | 55 | 94% | Valid |

Keterangan:

P = Presentase tingkat validitas

Σx = Jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

Σx_i = Jumlah skor tertinggi

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$p = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$p = 0,94 \times 100\%$$

$$p = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dengan nilai yang diperoleh mencapai 94% maka media monopoli ini termasuk dalam kriteria valid atau layak berdasarkan kriteria kelayakan. Akan tetapi menurut ahli desain masih harus tetap merevisi beberapa bagian Media Monopoli supaya lebih sempurna.

Adapun data kualitatif yang diperoleh dari ahli desain yaitu:

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan data Kualitatif

| No | Komponen | Komentar |
|----|----------|---|
| 1. | Kritik | Huruf dan layout perlu diperbaiki |
| 2. | Saran | Secara keseluruhan media sudah menarik dan sesuai dengan kelas IV MI hanya perlu revisi kecil |

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang di validasikan kepada ahli pembelajaran berupa pengembangan media monopoli berbasis HOTS. Validasi pada ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2020 oleh bapak Al Adib S.PdI selaku guru mata pelajaran SKI kelas IV MI Al Hidayah KarangloKerek Tuban yang ahli dalam bidang pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran akan di tunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.3. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

TABEL 4.7

Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Berdasarkan Data Kuantitatif

| No | Prtnyatan | Σx | Σxi | P (%) | validasi |
|----|--|------------|-------------|-------|----------|
| 1. | Media monopoli membantu anda dalam melatih siswa untuk memahami soal berbasis HOTS | 4 | 5 | 100% | Valid |
| 2. | Relevansi media monopoli dengan | 5 | 5 | 100% | Valid |

| | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|------------|-------|
| | pembelajaran yang menarik | | | | |
| 3. | Kesesuaian materi yang disajikan dengan soal berbasis HOTS | 4 | 5 | 100% | Valid |
| 4. | Kejelasan materi dan gambar pada media monopoli | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 5. | Kegiatan permainan media monopoli menarik dan sesuai dengan mata pelajaran SKI | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 6. | Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media Monopoli | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 7. | Ketepatan ukuran dan jenis kertas pada soal berbasis HOTS | 4 | 5 | 100% | Valid |
| 8. | Media pembelajaran mudah dioperasikan | 4 | 5 | 80% | Valid |
| 9. | Media monopoli dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif di kelas | 5 | 5 | 100% | Valid |
| 10. | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi SKI | 5 | 5 | 100% | Valid |
| Jumlah | | 42 | 50 | 84% | Valid |

Keterangan:

P = Presentase tingkat validitas

Σx = Jumlah skor jawaban dari validator ahli pembelajaran

Σx_i = Jumlah skor tertinggi

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$p = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$p = 0,84 \times 100\%$$

$$p = 84 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas dengan nilai yang diperoleh mencapai 84% maka monopoli ini termasuk dalam kriteria valid atau layak berdasarkan tabel kriteria kelayakan.

Tabel 4.8

Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan data Kualitatif

| No | Komponen | Komentar |
|----|----------|---|
| 1. | Kritik | Huruf dan layout perlu diperbaiki |
| 2. | Saran | Secara keseluruhan media sudah menarik dan sesuai dengan kelas IV MI hanya perlu revisi kecil |

C. Kemenarikan Media Pembelajaran

Kemenarikan media di dapat dari angket yang telah di isi oleh siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Pada instrumen kemenarikan hanya di isi 10 siswa, karena adanya pandemi yang membuat siswa masuk bergantian sesuai dengan kelompok. Pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan online. Pembelajaran tatap muka hanya berlaku satu kelompok satu hari dengan waktu 2 jam pelajaran 2 x 45 menit. Pembelajaran online diberikan kepada siswa saat ada penugasan, penugasan di rekap selama satu minggu sekali. Pemaparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam dibawah ini:

a. Profil siswa

Berikut nama-nama dibawah ini sebagai responden penelitian:

Tabel 4.9

Profil Siswa Kelas IV MI AL Hidayah Karanglo

| No | Nama | Kode |
|-----|------------------------------|------|
| 1. | Sahal Mahfudz Muhammad | X1 |
| 2. | Bayu Tirta Oktavianto | X2 |
| 3. | Laiq Syaiful Murod | X3 |
| 4. | Nawwaf Yafi' | X4 |
| 5. | Wafiq Dimas Setiawan | X5 |
| 6. | Nadia Nur Fanita Eka Putri | X6 |
| 7. | Arisma Naila Nur Lailiya | X7 |
| 8. | Naila Nur Fajriana | X8 |
| 9. | Putri Aulya Khasna Khumaidah | X9 |
| 10. | Himmatus Solihah | X10 |

b. Hasil uji coba

Data validasi yang berasal dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran monopoli kelas IV MI Karanglo Kerek Tuban sebagai berikut:

Tabel 4.10

Data Hasil Uji Coba Kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tubn

| Subjek siswa | Aspek Penilaian | | | | | | | | | | Σx | X_i | % |
|--------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------------|-------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | |
| 1. | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 46 | 50 | 92 |
| 2. | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 47 | 50 | 94 |
| 3. | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 47 | 50 | 94 |
| 4. | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 45 | 50 | 90 |
| 5. | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 47 | 50 | 94 |
| 6. | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 44 | 50 | 88 |
| 7. | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 46 | 50 | 92 |
| 8. | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 47 | 50 | 94 |
| 9. | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 47 | 50 | 94 |
| 10. | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 | 50 | 96 |
| Σx | | | | | | | | | | | 464 | 500 | 928 |
| X_i | | | | | | | | | | | 464 | 500 | 1000 |

Hasil validasi dari angket kemenarikan siswa adalah 464 skor agar lebih jelasnya lihat di lampiran I.

c. Data Analisis

Berdasarkan perolehan data siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban pada tabel 4.10. perhitungan selanjutnya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{464}{500} \times 100\% = 92,8 \%$$

Data hasil perhitungan tabel diatas menunjukkan bahwa media monopoli setelah melakukan uji coba lapangan mendapatkan perolehan 92,8 %. Hasil presentase tersebut media monopoli mampu menumbuhkan stimulus siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

D. Efektifitas Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj Berbasis HOTS

Untuk mengetahui efektifitas kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam penelitian harus mengetahui rangkaian kognitif untuk menambahkan dimensi pengetahuan seperti berikut:

1. Pengetahuan factual, merupakan bagaian yang harus dimengerti oleh siswa, siswa akan dikenalkan pada suatu pengetahuan baru utuk menemukan masalah.
2. Pengetahuan konseptual, merupakan rancangan, acuan mental, atau teori-teori yang mudah dimengerti tanpa keraguan dan tanpa keraguan dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda.

3. Pengetahuan prosedural, merupakan pengetahuan mengenai cara melakukan sesuatu. Cara melakukannya dengan berlatih yang cukup rutin hingga memecahkan masalah terbaru.
4. Pengetahuan metakognitif, merupakan pengetahuan mengenai kesadaran terhadap pengetahuan dari pribadi seseorang.

Setelah melakukan tes pengetahuan tes tersebut dapat diketahui. Tes dilakukan pada 10 siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. telah siswa yang terbatas dikarenakan adanya pandemi. Nilai *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa sebelum menggunakan media monopoli. Siswa diberikan media monopoli yang telah dikembangkan oleh peneliti dan melakukan *post-test*. Adapun hasil dari uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11

Tabel Hasil Uji Coba Lapangan Pre-test dan Pos-test

| No | Nama | Nilai | | Beda (d) | d ² |
|-----|-------------------------------|----------|-----------|----------|----------------|
| | | Pre-test | Post-test | | |
| 1. | Sahal Mahfudz Muhammad | 73 | 100 | 27 | 729 |
| 2. | Bayu Tirta Oktavianto | 66 | 86 | 20 | 400 |
| 3. | Laiq Syaiful Murod | 40 | 80 | 40 | 1600 |
| 4. | Nawwaf Yafi' | 86 | 100 | 14 | 196 |
| 5. | Wafiq Dimas Setiawan | 40 | 86 | 46 | 2116 |
| 6. | Nadia Nur Fanita Eka Astuti | 66 | 80 | 14 | 196 |
| 7. | Arisma Naila Nur Lailiya | 73 | 93 | 20 | 400 |
| 8. | Naila Nur Fajriyana | 40 | 80 | 40 | 1600 |
| 9. | Putri Auliya Khasna Khumaidah | 46 | 86 | 40 | 1600 |
| 10. | Laila Eka Nur Aini | 46 | 80 | 34 | 1156 |

| | | | | |
|------------------|------|------|------|------|
| Jumlah | 576 | 871 | 295 | 9993 |
| Rata-rata | 57,6 | 87,1 | 29,5 | |

Kesimpulan hasil dari uji coba lapangan pre-tes dan post-tes adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Tabel Kesimpulan Dari Hasil Uji Coba Lapangan Pre-test

| Kriteria | N | P % | Keterangan |
|----------|---|-----|--------------|
| < 70 | 7 | 70% | Tidak tuntas |
| >70 | 3 | 30% | Tuntas |

Tabel 4.13
Tabel Kesimpulan Dari Hasil Uji Coba Lapangan Post-test

| Kriteria | N | P % | Keterangan |
|----------|----|------|--------------|
| < 70 | 0 | 0% | Tidak tuntas |
| >70 | 10 | 100% | Tuntas |

Pada tabel 4.12 dan 4.13 merupakan kriteria ketuntasan minimum (KKM) hasil dari perolehan nilai siswa. Untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa menggunakan penetapan nilai kriteria ketuntasan minimum setelah menggunakan media monopoli. Pada tabel *post-test* diatas terdapat hasil siswa yang mencapai ketuntasan minimum. Pada tabel *pre-test* siswa yang mencapai ketuntasan minimum hanya terdapat 3 siswa dari 10 siswa. Pada pre-teset presentase 30% dengan keterangan tuntas, sedangkan presentase 70% dengan keterangan tidak tuntas . dalam tabel post-test mengalami peningkatan, siswa yang mendapat ketuntasan minimum terdapat 10 siswa dari 10 siswa. Pada post-test 100% dengan keterangan tuntas, sedangkan presentase 0% dengan keterangan tidak tuntas.

Hasil dari uji coba lapangan di dapatkan nilai pre test dengan rata-rata 10 siswa yaitu 57,6 Dan nilai post-test dengan rata-rata yaitu 86,4. Dengan selisih 29,5. hasil data yang diperoleh dari pre-test dan post-tes diatas peneliti

melakukan uji T rata-rata berpasangan atau (*Paired Sample t-test*) secara manual dengan menggunakan spss 20.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk analisis data secara manual sebagai berikut:³³

1. Menentukan Hipotesis

H_0 : Rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli Isra' Mi'raj.

H_a : Rata-rata nilai siswa lebih tinggi sesudah menggunakan media monopoli Isra' Mi'raj.

2. Menentukan kriteria pengujian

a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

3. Menentukan hasil statistik t_{hitung} menggunakan rumus paired sample t-test sebagai berikut:³⁴

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = uji-t

D = diferent ($X_2 - X_1$)

d^2 = variansi

N = jumlah sampel

³³ Johannes Supranto, *Statistik Teori & Aplikasi*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2016), hlm.335

³⁴ Turmudi, *Metode Statistika*, (Malang: UIN Press, 2008). Hlm214

$$t = \frac{29,5}{\sqrt{\frac{9993}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{29,5}{\sqrt{\frac{9993}{10(9)}}}$$

$$t = \frac{29,5}{\sqrt{\frac{9993}{90}}}$$

$$t = \frac{29,5}{\sqrt{111}}$$

$$t = \frac{29,5}{10}$$

$$t = 2,95$$

4. Kesimpulan

Yang diperoleh dari uji T rata-rata berpasangan melalui rumus manual menunjukkan $t_{hitung} = 2,95$ dan $t_{tabel} = 1,83$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a menyatakan nilai siswa lebih tinggi sesudah menggunakan media monopoli. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas media monopoli menunjukkan efektifitas dan mampu meningkatkan nilai siswa dari sebelumnya. Hasil dari uji T rata-rata berpasangan secara manual menunjukkan bahwa media monopoli efektif dalam melatih siswa

berpikir tingkat tinggi. Dibawah ini merupakan hasil yang diperoleh menggunakan spss 20:

T-Test

| Paired Samples Statistics | | | | | |
|---------------------------|-----------|---------|---|----------------|-----------------|
| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | PRE TEST | 52,5714 | 7 | 11,17821 | 4,22497 |
| | POST TEST | 88,5714 | 7 | 11,17821 | 4,22497 |

| Paired Samples Correlations | | | | |
|-----------------------------|----------------------|---|-------------|------|
| | | N | Correlation | Sig. |
| Pair 1 | PRE TEST & POST TEST | 7 | ,659 | ,108 |

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | PRE TEST - POST TEST | -36,00000 | 9,23760 | 3,49149 | -44,54336 | -27,45664 | -10,311 | 6 | ,000 |

Gambar 4.8 Hasil Hitung Menggunakan SPSS

Paired sample statistics yaitu ringkasan atau singkatan statistik deskriptif dari kedua sampe atau data pre test dan post test. *Paired Samples Corelations* merupakan hasil korelasi antara kedua data atau variabel yakni pretest dan post test menunjukkan signifikasi $0,108 > 0,05$ maka indikasinya tidak ada hubungan antara pretest dan post test. Pairet samples test menggambarkan ada atau tidaknya perbedaan antara pretest dan post test. Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:³⁵

1. Jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifkat antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test. 2.

³⁵ EFEKTIFITAS DAN MANFAAT PROGRAM PEMBANGUNAN MASYARAKAT MULIA SEJAHTERA (PMMS) (STUDI DI KABUPATEN ACEH UTARA) | Desky | INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, 358, diakes 05 September 0220, <https://ijtihad.iainsalatiga.ac.id/index.php/inferensi/article/view/304>.

2. Jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test

Nilai 0,000 pada SPSS 20 dapat dilihat pada tabel terakhir paired samples t-test pada kolom sig.(2-tailed). Diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka kesimpulan dapat diambil adalah terdapat suatu perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test.



BABA V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Isra'

Mi'raj

Pengembangan media yang dihasilkan adalah media monopoli berbasis HOTS materi Isra' Mi'raj sebagai penunjang belajar siswa kelas IV di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Pengembangan media monopoli pada materi Isra' Mi'raj berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah, yaitu belum adanya media pembelajaran PAI berbasis HOTS.

Pengembangan media monopoli bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat menarik siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Isra' Mi'raj. Hal ini sesuai dengan pendapat Y.Miarso bahwa media merupakan sebuah alat yang dapat menstimulus dan memberi kemajuan siswa.³⁶

Desain pada media pembelajaran menggunakan coreldraw x7. Pengerjaan media selama kurang lebih 3 bulan pengerjaan dengan cukup teliti. Media monopoli ini berisi papan media monopoli, kartu kesempatan, kartu soal, petunjuk penggunaan media, papan poin, gacu pemain, dan dadu. Media ini dimainkan siswa dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kartu soal sesuai dengan tingkat pemahamannya. Keunggulan media ini dapat dibawa

³⁶ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Pres, 2009), hlm. 4

kemana-mana, terdapat soal-soal yang berbasis HOTS pada kartunya. Adapun kekurangan pada media monopoli ini adalah terbatasnya gambar yang dapat dicantumkan dalam media.

Media monopoli dilengkapi dengan kartu soal berbasis HOTS yang di kemas secara menarik. Kartu soal disesuaikan dengan proses Taksonomi Bloom yang disempurnakan oleh Anderson. Pada kartu soal disesuaikan dengan ketrampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills*. Pada kartu soal mengacu pada pengetahuan C4 C6 yang merupakan ketrampilan berpikir tingkat tinggi. Tujuan kartu soal HOTS adalah:

- 1) Melatih dan memberi pemahaman siswa untuk berpikir tingkat tinggi.
- 2) Mengembangkan ketrampilan siswa sehingga selalu berpikir tingkat tinggi dan positif.³⁷

Dari dua tujuan diatas sangat membantu guru untuk memperoleh tujuan dari pembelajaran.

Pengembangan media monopoli Isra' Mi'raj di aplikasikan pada siswa kelas 4, siswa sangat antusias, tertarik dan bersemangat dalam penggunaan media pembelajaran monopoli ini. Adanya pengembangan media pembelajaran monopoli sesuai dengan tujuan dan fungsinya yaitu, meningkatkan keefektifan, kemenarikan dan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan harapan.

³⁷ Wayan widana, Penyusunan Soal Higher Order

Sesuai dengan teori Borg & Gall yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pengembangan materi Isra' Mi'raj meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan produk awal
4. Uji coba produk
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Revisi produk
9. Revisi produk akhir
10. Deseminasi dan imlementasi

Berdasarkan langkah-langkah diatas peneliti hanya menggunakan 7 langkah, diantaranya yaitu: 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Pengujian produk awal, 5) Uji coba lapangan, 6) Uji pelaksanaan lapangan, 7) Revisi media tahap akhir.

Peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan sebuah informasi awal peneliti menggunakan data guna mempertimbangkan kegunaan produk, biaya dan waktu untuk menganalisis kebutuhan di lapangan.

2. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini peneliti merancang sebuah media monopoli. Langkah awal yang dilakukan yaitu pemilihan alat dan bahan. Kedua judul materi SKI Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. Ketiga, terdapat tata cara penggunaan media untuk mempermudah siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahapan pengembangan produk awal peneliti mulai mengembangkan produk monopoli. Media disusun semenarik mungkin dengan berisi informasi materi dan butir-butir soal.

4. Pengujian Produk awal

Langkah pengujian produk awal ini peneliti menggunakan angket dan wawancara yang diberikan kepada ahli yang berkompeten dalam desain dan materi untuk merevisi produk yang dikembangkan.

5. Merevisi Produk awal

Pada langkah selanjutnya yaitu merevisi produk awal, melalui data dan angket yang telah dibrikan kepada validator ahli materi dan ahli desain. Tahapan ini digunakan memperbaiki produk jika ada kekurangan setelah melakukan pengujian di tahap awal. Pada tahapan ini diharapkan produk menjadi lebih baik.

6. Uji Coba lebih Luas

Peneliti melaksanakan uji coba lebih luas pada siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Peneliti membagikan angket dan memberikan

evaluasi pre-test dan post-test. Angket yang diberikan siswa berbeda dengan angket yang diberikan pada ahli materi maupun ahli desain.

7. Media Produk Akhir

Langkah media produk akhir ini merupakan tahap akhir dari beberapa langkah yang digunakan peneliti. Pada langkah ini sebagai revisi terakhir karena pada angket yang telah diberikan mencapai kualifikasi valid, maka pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi lagi.

B. Analisis Tingkat Kelayakan Pada Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj

Analisis tingkat kelayakan pada media monopoli melalui beberapa validasi ahli. Peneliti melakukan perhitungan menggunakan rumus sehingga sesuai dengan tingkat kevalidan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan.

1. Analisis Validasi oleh Para Ahli

a. Ahli Materi

Media monopoli telah melalui ahli isi yaitu ibu Uyun, M.pdI dari hasil uji coba kelayakan pada tabel 4.3 memperoleh presentase 78%. Berdasarkan uji kelayakan dari ahli materi dapat disebut layak sebagai pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli materi yaitu pembenahan gambar dan warna huruf. Berdasarkan saran dari ahli materi peneliti sudah melaksanakan revisi media monopoli dengan demikian media sudah layak tanpa revisi

b. Ahli Media

Media monopoli telah melalui ahli media yaitu ibu Vannisa Aviana Melinda M.Pd dari hasil uji coba kelayakan pada tabel 4.5 memperoleh presentase 94%. Berdasarkan uji kelayakan dari ahli desain dapat disebut layak sebagai pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli media yaitu layout kartu soal, kartu kesempatan dan gambar alas papan media. Berdasarkan saran ahli media peneliti sudah melakukan revisi pada media monopoli dengan demikian media sudah layak tanpa revisi.

c. Ahli Pembelajaran

Media monopoli yang dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban bapak M. Al Adib, S.PdI. dari hasil uji coba kelayakan pada tabel 4.7 memperoleh presentase 84%. Berdasarkan uji kelayakan dari ahli pembelajaran dapat disebut layak sebagai pengembangan media. Sehingga media sudah layak tanpa revisi dan diperkuat dengan kegiatan uji lapangan.

C. Kemenarikan Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj

Hasil kemenarikan media monopoli sudah dipaparkan pada tabel 4.10. Dari hasil angket kemenarikan siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban memperoleh presentase 92%. Berdasarkan skor yang diperoleh tersebut dapat dikatakan menarik. Berikut pemaparan analisis kemenarikan media monopoli ular tangga oleh siswa:

1. Memnggunakan monopoli mempermudah siswa dalam pembelajaran. Presentase yang diperoleh sebesar 92% berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.
2. Siswa mudah memahami materi dan soal pada media monopoli. Sesuai presentase yang diperoleh sebesar 94% berarti siswa dengan mudah memahami dan mengerti materi Isra' Mi'raj nabi Muhammad Saw.
3. Gambar pada media monopoli menarik sesuai dengan presentase sebesar 94% berate gambar media merik perhatian siswa
4. Penjelasan dan soal pada media monopoli jelas. Sesuai dengan presentase sebesar 90% yang berarti siswa mudah memahami dan mengerti materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.
5. Warna yang digunakan pada media monopoli menarik sesuai dengan presentase sebesar 94% berate media menarik perhatian siswa.
6. Bahasa yang digunakan pada media monopoli mudah dipahami sesuai dengan presentase sebesar 88% berarti siswa dengan mudah mengerti dan memahami peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.
7. Saya bersemangat dan tertarik menggunakan media monopoli. Sesuai presentase sebesar 92% berarti siswa antusias dengan pembelajaran menggeunakan media monopoli.
8. Petunjuk media disajikan menarik. Sesuai dengan presentase 94% berarti petunjuk media menarik siswa.

9. Langkah-langkah terstruktur dengan jelas sesuai dengan presentase 94% berarti langkah-langkah terstruktur dengan jelas.
10. Saya cepat memahami materi menggunakan monopoli sesuai dengan presentase 96% berarti siswa mampu memahami materi menggunakan media monopoli.

Hal ini sesuai dengan pendapat Leong Marlon, Mulyanata dalam buku tutorial membangun multi media interaktif media pembelajaran menarik yaitu media pembelajaran yang bagus dan maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihanwarna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Adapun ciri-ciri media yang menarik adalah kualitas dan tampilan mampu menarik siswa, memberikan pengalaman kepada siswa, memiliki ciri khas, mudah dalam menggunakan media dan hasil belajar siswa mampu meningkat.³⁸

Dari semua pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli dapat menarik siswa karena sesuai dengan siswa MI. Adapun yang dapat menarik siswa diantaranya yaitu gambar yang sesuai dengan materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. Media monopoli mampu menstimulus siswa untuk memahami materi saat proses belajar mengajar menggunakan media monopoli materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.

³⁸ Leong, Marlon, Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm 3

Dari keseluruhan tingkat kemnarikan dihitung menggunakan rumus yang dipilih peneliti, hasil dari perolehan angket kesluruhan presentase 92,8%

D. Efektifitas Media Monopoli Pada Materi Isra' Mi'raj

Untuk menguji efektifitas media monopoli peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui pengetahuan siswa. Dalam media monopoli hal yang penting dikembangkan yaitu kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa. Menurut Resnick berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Anderson dan Karthwoll memiliki rangkaian kompleks kognitif yaitu dengan menambahkan pengetahuan, seperti:³⁹

- 1) Pengetahuan factual, berisi elemen-llemen dasar yang harus diketahui para peserta didik jika mereka akan dikenalkan dengan satu disiplin atau untuk memecahkan masalah apapun di dalamnya. Pengetahuan konseptual meliputi sekma-sekma, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda.
- 2) Pengetahuan konseptual, pengetahuan konseptual, meliputi sekma-sekma, model-model mental atau teori-teori ekplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda.

³⁹ Yoki Ardiana dkk, *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada ketrampilan Berfikir Tingkat Tinggi*.(Kementrian dan kebudayaan:2018)

- 3) Pengetahuan procedural, “pengetahuan mengenai bagaimana” melakukan sesuatu hal. Hal ini dapat berkisar dari melengkapi latihan-latihan yang cukup rutin, hingga memecahkan masalah-masalah baru.
- 4) Pengetahuan meta kognitif, pengetahuan mengenai kesadaran secara umum sama halnya dengan kewaspadaan, dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang.

Dari keempat dimensi tersebut, dapat diketahui sejauh mana kemampuan berfikir kreatif siswa dengan keefektifan penggunaan media monopoli yang telah dikembangkan. Dari keempat indikator tersebut dituangkan dalam soal *pre-test* dan *pos-test*.

Proses uji coba sebelum penggunaan media rata-rata nilai siswa yaitu 57,6 setelah penggunaan media monopoli Materi Isra' Mi'raj rata-rata nilai siswa 86,4 dari 10 siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli berhasil meningkatkan hasil belajar siswa disbanding dengan sebelum penggunaan media monopoli. Maka kesimulanya adalah *pos-test* lebih tinggi dari pada *pre-test*.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan hasil validasi dan pembahasan terhadap pengembangan media monopoli pada materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan produk yang dikembangkan berupa pengembangan media monopoli materi Isra' Mi'raj berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Terdapat media pembelajaran monopoli pada MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban belum terdapat media monopoli berbasis soal HOTS. Pengembangan dari media ini berdasarkan langkah-langkah dari model Borg and Gall dengan menggunakan uji kelayakan yang diberikan pada ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Materi yang diberikan disesuaikan dengan KD (kompetensi dasar)
2. Berdasarkan uji kelayakan media monopoli memiliki kelayakan untuk menjadi media pembelajaran berbasis soal HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Produk yang dikembangkan memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik untuk digunakan, produk ini telah lulus uji validasi dari beberapa ahli. Ahli materi 78%, ahli desain 94%, ahli pembelajaran 84%, dan 92,8% hasil kemenarikan siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Berdasarkan hasil validasi keempat ahli tersebut

menunjukkan kriteria valid sesuai dengan tingkat kelayakan dan kevalidan.

3. Hasil dari uji coba monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Hasil dari penelitian dan pengembangan dibagi menjadi dua yaitu *pre-test* dan *pos-test*. Analisis hasil *pre-test* yang dilakukan oleh 10 siswa MI Al Hidayah Karanglo memiliki rata-rata 57,6 sedangkan untuk hasil *post-test* memiliki rata-rata 86,4 Langkah selanjutnya menggunakan analisis uji T (*paired sample t-test*) secara manual menunjukkan bahwa t_{hitung} memiliki nilai 2,95 dan t_{tabel} memiliki nilai 1,83 Hal tersebut dapat diketahui dari uji t berpasangan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil tersebut menyatakan bahwa media monopoli yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih kemampuan berpikir siswa.

B. Saran

Media pembelajaran monopoli dikembangkan sebagai penunjang dan melatih siswa berpikir tingkat tinggi. Media yang telah dirancang semenarik mungkin sebagai agar proses pembelajaran juga lebih menarik. Adapun saran-saran yang telah dikembangkan sebagai berikut:

1. Bagi Universitas

Penelitian dan pengembangan untuk menyelesaikan tugas akhir. Berharap mampu digunakan menjadi referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

2. Bagi Sekolah

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai salah satu contoh referensi bagi pihak sekolah. Pihak sekolah diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran

3. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memotivasi dan mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran untuk siswa agar tercapai suatu tujuan pembelajaran

4. Bagi Siswa

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan keberhasilan siswa dalam belajar menjadi lebih meningkat memotivasi siswa agar lebih giat dan berprestasi dalam belajar

5. Bagi penulis

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

6. Bagi peneliti lebih lanjut

Penelitian dan pengembangan lebih lanjut diharapkan mampu mengembangkan dengan materi yang beda, lengkap dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013, *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. *Metodologi Penelitian*. 2006 Yogyakarta: Bina Aksara

Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Pradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya.

Erdiana, Mila. 2018. *Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nasrul Ulum Mbocek Karangploso kabupaten Mlang Skripsi UIN Malang*.

Helmawati. 2019. *Pembelajaran dan penilaian HOTS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Islamiyah, Tsuwaibatul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII MTS Nurul Ulum Malang Skripsi*. UIN Malang

Jihad, Asep. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Kementrian Agama Republik Indonesia. 2014. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Kementrian Agama RI.

Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih.2007. *Perkembangan Peserta didik*. Bandung: Universitas Terbuka.

Nisa', Rfitun. 2015. *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDI Surya Buana Malang*, Skripsi. UIN Malang.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rufayda, Ida. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antara Satuan Siswa Keals III Mi At Taroqqie Malang* Skripsi UIN Malang

Sam's, Rosma Hartini. 2010. *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras.

Sanaky, Hujair. , 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insani Pres

Sudiman, S Arif. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Supranto, Johannes. 2016. *Statistik Teori & Aplikasi*, Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

Syah, Muhibbin.2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Siami Ningsih, Nurlaili. 2017. *Pengembangan Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mi At-Taroqqie Putri Malang*. Skripsi UIN Malang.

Soemanto Westy. 2006. *Psikologi Pendidikn*. Jakarta: Rieka Cipta.

Sukmadinata, Nana Syaodih.2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sanjaya Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Soedjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.

Supranto. 2001 *Statistik Teori dan Aplikasi Jilid 2*. Jakarta: Erlangga

Wayan widana, Penyusunan Soal Higher Order

Yoki Ardiana dkk, *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada ketrampilan Berfikir Tingkat Tinggi*.(Kementrian dan kebudayaan:2018)



LAMPIRAN LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 1540 /Un.03.1/TL.00.1/10/2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

19 Oktober 2020

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Hidayah Karanglo
di
Tuban

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Nuril Hanna
NIM : 16140107
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021
Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli Materi Isra' Mi'raj Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar MI AL Hidayah Karanglo Kerek Tuban
Lama Penelitian : Oktober 2020 sampai dengan November 2020 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,


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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

LAMPIRAN II : Surat Keterangan Bukti Melakukan Penelitian

 YAYASAN AL-HIDAYAH KARANGLO
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH
KARANGLO-KEREK-TUBAN
Alamat: Jl. Pemuda No. 798 (0356) 611452 Email: mi.alhidayah.karanglo158@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : Mi.149/O28/E.16/XII/2020

Yang bertandatangan di bawah ini, kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Karanglo, menerangkan bahwa :

Nama : Nuril Hanna
Tempat, Tanggal lahir : Tuban, 18 Nopember 2020
NIM : 16140107
Prodi : KSDP / S1 Pendidikan Guru MI
Nama Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah benar-benar melaksanakan penelitian (Research) di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban untuk penyusunan penulisan skripsi yaang berjudul : “ PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATERI ISRO` MI`ROJ BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MI AL HIDAYAH KARANGLO KEREK TUBAN “

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Tuban, 5 Desember 2020
Kepala Madrasah,

SAEUN, S.Pd

LAMPIRAN III : Bukti Konsul

LEMBAR BUKTI KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

| Tanggal | Bab/Materi Konsultasi | Saran/Rekomendasi/Catatan | Paraf |
|-----------------|---|---------------------------------|---|
| 24/juni/2020 | Konsultasi keseluruhan hasil media pembelajaran | Masih perlu di tambah materinya |  |
| 2/juli/2020 | Konsultasi instrumen penelitian | Sudah layak |  |
| 8/juli/2020 | Konsultasi soal pre-test dan post-test | Revisi semua soal harus HOTS |  |
| 5/agustus/2020 | Konsultasi analisis data | Gunakan paired sample t test |  |
| 11/agustus/2020 | Konsultasi BAB IV | Masukkan hasil penelitian |  |
| 15/agustus/2020 | Konsultasi BAB V | Sudah layak |  |
| 18/agustus/2020 | Konsultasi keseluruhan | Siap ke tahap ujian skripsi |  |

Malang, 5 Desember 2020

Dosen pembimbing



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608 012014

LAMPIRAN IV : Angket Ahli Materi

FORMAT PENILAIAN MATERI MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Media : Pengembangan Media Monopoli Materi Isra' Miraj Berbasis HOTS
Penyusun : Nuril Hanna

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Monopoli Materi Isra' Miraj Berbasis HOTS di Kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon bapak atau ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Fitriatul Uyun, M. Pd.
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebaga berikut

| Skor | Keterangan |
|------|---------------------|
| 5 | Sangat Tepat |
| 4 | Tepat |
| 3 | Cukup Tepat |
| 2 | Kurang Tepat |
| 1 | Sangat Kurang Tepat |

C. Kriteria-kriteria Angket

| No | Pertanyaan | Keterangan | | | | |
|----|------------|------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Menyampaikan dan menyajikan di pake

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|---|---|---|
| 1. | Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 revisi 2016. | | | | ✓ | |
| 2. | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti. | | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar. | | | | ✓ | |
| 4. | Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan. | | | | | ✓ |
| 5. | Media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan konsep materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW | | | ✓ | | |
| 6. | Media monopoli dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa. | | | | | ✓ |
| 7. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa. | | | | | ✓ |
| 8. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak bermakna ganda. | | | | ✓ | |
| 9. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini tidak mengandung nilai-nilai negatif. | | | | | ✓ |
| 10. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa. | | | | | ✓ |
| 11. | Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran monopoli tepat. | | | | | ✓ |
| 12. | Kejelasan pernyataan-pernyataan pada media pembelajaran monopoli tepat. | | | | | ✓ |
| 13. | Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran monopoli tepat. | | | | | ✓ |

| | | | | | |
|--------|---|--|--|--|---|
| 14. | Kelengkapan materi yang diberikan pada papan media pembelajaran monopoli tepat. | | | | ✓ |
| 15. | Kelengkapan materi yang diberikan pada kartu soal di media pembelajaran monopoli tepat. | | | | ✓ |
| Jumlah | | | | | |

Berdasarkan penilaian diatas, Maka saya mengatakan bahwa media pembelajaran ini :

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

D. Saran

- 1) Diberi KI dan KD pada Media dg kurikulum k-13 Revisi terbaru.
- 2) Materi pd Media belu cukup HOTS hanya perlu perhatian-hati pd penggunaan gambar pd Burag. di pd gambar menggunakan warna yg cokr. Coba lihat ciri Burag pd Hadis warnanya jenis hewannya.

Malang, 2020

Validator

Fitrahul Uyun, M. Pd.

NIP.

Kalo tdk ada perumpamaanya sebaiknya tdk di anabiskan dg gambar krn anak memahaminya dg melihat gambar. Nwabr sabti pncipi krn Burag krn kuda/keledai ttp dlm Hadis perkawinan silag ledunya sd zangan di pd warnanya putih. gambar Kuda sb. Harus hati-hati dlm pemakaian gambar. → Indikator yg dicembangkan tdk terlihat jelas dlm Media, sebaiknya kbi KI, KD, Indikator. di Media di ulipkan.

③ Gambar lag jelas.

④ pd Hlman pagalanan Isra Miraj di Monopoli zangan gambarkan dg Onta krn orang krn Na tdk blch di Karikaturkan.

⑤ Dalam menampilkan gambar sebaiknya dpt di putar swabkan maknanya da... sd harus perhatian-hati

LAMPIRAN V : Angket Ahli Desain

FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Media : Pengembangan Media Monopoli Materi Isra' Miraj Berbasis HOTS

Penyusun : Nuril Hanna

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Monopoli Materi Isra' Miraj Berbasis HOTS di Kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon bapak atau ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Instansi : FITK – UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S2 Teknologi Pembelajaran

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebaga berikut

| Skor | Keterangan |
|------|--------------|
| 5 | Sangat Tepat |
| 4 | Tepat |
| 3 | Cukup Tepat |

| | |
|---|---------------------|
| 2 | Kurang Tepat |
| 1 | Sangat Kurang Tepat |

C. Kriteria-kriteria Angket

| No | Pertanyaan | Keterangan | | | | |
|----|---|------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Desain utama media sesuai isi materi dan menarik minat siswa mempelajarinya lebih lanjut | | | | | √ |
| 2. | Desain pada petak-petak media sesuai dengan isi materi di dalamnya | | | | √ | |
| 3. | Tampilan media monopoli ini menarik dan sesuai dengan materi "Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW" | | | | | √ |
| 4. | Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada papan media monopoli ini menarik belajar siswa. | | | | √ | |
| 5. | Ukuran font dan jenis font pada media monopoli tepat dan sesuai dengan siswa kelas IV | | | | √ | |
| 6. | Desain atau tampilan warna pada media monopoli ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV | | | | | √ |
| 7. | Alur media monopoli ini mudah di pahami siswa kelas IV | | | | | √ |
| 8. | Ukuran panjang dan lebar papan monopoli ini tepat | | | | | √ |

| | | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|----|
| 9. | Ukuran gacu / orang-orang yang terdapat pada media monopoli sesuai dengan materi | | | | | √ |
| 10. | Ukuran dan warna dadu pada media monopoli sesuai dengan papan monopoli | | | | | √ |
| 11. | Ukuran kartu soal dan kartu kesempatan pada media monopoli ini tepat | | | | | √ |
| Jumlah | | | | | | 52 |

Berdasarkan penilaian diatas, Maka saya mengatakan bahwa media pembelajaran ini :

- o Dapat digunakan tanpa revisi
- o Dapat digunakan dengan revisi kecil
- o Dapat digunakan dengan revisi besar
- o Belum dapat digunakan

D. Saran

Desain Media sudah sesuai dengan anak SD IV, media dapat digunakan dengan revisi kecil

Malang, 20 Oktober 2020

Validator



Yannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

LAMPIRAN VI : Angket Ahli Pembelajaran

FORMAT PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Media : Pengembangan Media Monopoli Materi Isra' Miraj Berbasis HOTS

Penyusun : Nuril Hanna

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Monopoli Materi Isra' Miraj Berbasis HOTS di Kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon bapak atau ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : M. Al Adib, S.PdI

Instansi : MI Al Hidayah Karanglo, Kerek, Tuban

Pendidikan : S1 (pendidikan agama islam)

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebaga berikut

| Skor | Keterangan |
|------|---------------------|
| 5 | Sangat Tepat |
| 4 | Tepat |
| 3 | Cukup Tepat |
| 2 | Kurang Tepat |
| 1 | Sangat Kurang Tepat |

C. Kriteria-kriteria Angket

| No | Pertanyaan | Keterangan | | | | |
|----|--|------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Media monopoli membantu anda dalam melatih siswa untuk memahami soal berbasis HOTS | | | | ✓ | |
| 2. | Relevansi media monopoli dengan pembelajaran yang menarik | | | | | ✓ |

| | | | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|----|----|
| 3. | Kesesuaian materi yang disajikan dengan soal berbasis HOTS | | | | | ✓ | |
| 4. | Kejelasan materi dan gambar pada media monopoli | | | | | | ✓ |
| 5. | Kegiatan permainan media monopoli menarik dan sesuai dengan mata pelajaran SKI | | | | | | ✓ |
| 6. | Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media Monopoli | | | | | | ✓ |
| 7. | Ketepatan ukuran dan jenis kertas pada soal berbasis HOTS | | | | | ✓ | |
| 8. | Media pembelajaran mudah dioperasikan | | | | | | |
| 9. | Media monopoli dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif di kelas | | | | | | ✓ |
| 10. | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi SKI | | | | | | ✓ |
| Jumlah | | | | | | 12 | 90 |

Berdasarkan penilaian diatas, Maka saya mengatakan bahwa media pembelajaran ini :

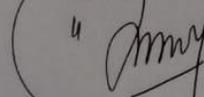
- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

D. Saran

Tetap semangat dan terus belajar

Malang, 20 Oktober 2020

Validator



M. Al Adib, S.PdI

NIP.

LAMPIRAN VII : Uji Kemearikan Siswa

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN UJI KEMENRIKAN MEDIA MONOPOLI MATERI ISRA' MI'ROJ BERBASIS SOAL HOTS

Nama : Sahel mahFudz muhammad
Kelas : 4 (empat)
Sekolah : mi AL hidayah karangLo

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebaga berikut

| Skor | Keterangan |
|------|---------------------|
| 5 | Sangat Tepat |
| 4 | Tepat |
| 3 | Cukup Tepat |
| 2 | Kurang Tepat |
| 1 | Sangat Kurang Tepat |

B. Kriteria-Kriteria Angket

| No | Pertanyaan | Keterangan | | | | |
|----|--|------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Menggunakan media monopoli mempermudah pembelajaran | | | | | ✓ |
| 2. | Materi dan soal pada media monopoli mudah di pahami | | | | ✓ | |
| 3. | Gambar pada media monopoli menarik | | | | | ✓ |
| 4. | Penjelasan soal pada media monopoli jelas | | | | | ✓ |
| 5. | Kegiatan permainan media monopoli menarik dan sesuai dengan mata pelajaran SKI | | | | ✓ | |
| 6. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 7. | Saya bersemangat menggunakan media monopoli | | | | | ✓ |
| 8. | Media disajikan menarik | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---------------|---|--|--|--|---|----|
| 9. | Langkah-langkah terstruktur dengan jelas | | | | ✓ | |
| 10. | Saya cepat memahami menggunakan media monopoli. | | | | | ✓ |
| Jumlah | | | | | | 46 |

LAMPIRAN VIII : Soal Pre-test dan Post-test

Laiq SYAFIQ MUROD.

$\frac{6}{15} \times 100\% = 40$

SOAL PRE TEST
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS IV

- Sebelum Nabi Muhammad Melakukan perjalanan Isra' Mi'raj Nabi mendapatkan musibah yang bertubi-tubi, sehingga Allah memerintahkan Malaikat Jibril untuk menjemput Nabi dan di Isra' Mi'rajkan. Musibah apa yang di alami Nabi sehingga menimbulkan rasa kesedihan yang mendalam
 - Meninggalnya dua orang yang sangat dicintai paman dan istri Nabi
 - Meninggalnya ayahanda Nabi
 - Meninggalnya paman nabi
 - Meninggalnya istri Nabi
- Setiap muslim yang berakal dan sudah baligh hukumnya wajib melaksanakan solat lima waktu dengan tertib. Seseorang yang melaksanakan melaksanakan solat berarti dia telah menegakkan tiang agama. Dan jika seseorang meninggalkan solat berarti merobohkan agama. Jika seseorang meninggalkan solat sekali saja dan belum di qodo (diganti) solat yang di tinggalkan maka nama orang yang meninggalkan solat tersebut akan di tulis di
 - Pintu surga
 - Pintu rumah
 - Pintu neraka
 - Pintu masjid
- Aku adalah tunggangan Nabi Muhammad ketika melakukan perjalanan Isra' Mi'raj. Aku dibawa langsung oleh Malaikat Jibril dari surga. Aku berwarna putih, sekali aku menjejakkan kakiku yang berkuku bergerak sejauh mata memandang. Aku memiliki kecepatan yang sangat jauh meninggalkan teknologi yang ada saat ini. Siapakah aku
 - Kuda
 - Keledai
 - Buraq
 - Onta
- Saat hendak melakukan perjalanan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad dijemput satu Malaikat yang di utus Allah untuk menemani perjalanan ketika Nabi Muhammad melakukan Isra' Mi'raj. Malaikat yang selalu menemani Nabi Muhammad ketika Isra' Mi'raj adalah...
 - Malaikat Izroil
 - Malaikat Jibril
 - Malaikat Mungkar
 - Malaikat Nakir
- Ketika Nabi Muhammad selesai melakukan perjalanan Isra' Mi'raj Nabi segera menyampaikan perintah dan kejadian Isra' Mi'raj kepada Kafir Quroisy, namun bagaimana reaksi Kafir Quroisy setelah mendengar pengakuan Nabi

- a. Acuh tak acuh
 Menentang Nabi Muhammad
c. Melempari Nabi dengan kotoran hewan
d. Tidak mempercayai Nabi dan menganggap Nabi gila
6. Perjalanan yang dilakukan Nabi Muhammad pada tanggal 27 Rojab 621 M pada malam hari dari Masjidil Haram sampai ke Masjidil Aqsa dan dilanjutkan ke Sidratul Muntaha, ditemani oleh Malaikat Jibril adalah
a. Hijrah Nabi Muhammad ke Toif
b. Hijrah Nabi Muhammad ke Yastrib
 Isra' Mi'raj
d. Hijrah Nabi Muhammad ke Habasyah
7. Seorang sahabat dekat Nabi Muhammad saw. yang awal memeluk agama islam, menjadi khalifah pada masnya, dan yang berani membenarkan peristiwa Isra' Mi'raj sehingga mendapat gelar as-siddiq adalah
 Abu Bakar
b. Abu Lahab
c. Abu Sufyan
d. Abu Thalib
8. Rosulullah selalu menyampaikan setiap wahyu Allah kepada ummatnya. Beliau tidak menyimpan wahyu itu meskipun berat tangan yang akan dihadapi. Beliau menceritakan peristiwa Isra' Mi'raj dihadapan orang-orang Quraisy. Sifat apakah yang dimiliki oleh Rosulullah
a. Siddiq
b. Amanh
 Tabligh
d. Fatonah
9. Ketika Isra' Mi'raj Allah memerintahkan suatu amal perbuatan untuk dikerjakan seluruh umat Nabi Muhaammad dan Nabi menyampaikan apa yang diperintahkan oleh Allah oleh ummatnya amal perbuatan yang masih dikerjakan sampai sekarang oleh ummat Nabi Muhammad yaitu
 Syahadat
b. Solat
c. Puasa
d. Haji
10. Pada saat peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad saw. menerima perintah dari Allah langsung, perintah tersebut yaitu perintah untuk melakukan solat yang awalnya sehari semalam berjumlah
 60
b. 50
c. 40
d. 30

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Kekuasaan Allah Swt memperjalankan hambanya (Nabi Muhammad Saw) dari Masjidil Haram di kota Mekah sampai ke Masjidil Aqsha di Yerusalem pada malam hari, kemudian dilanjutkan sampai ke langit ketujuh (Sidratul Muntaha). Sehingga Allah menurunkan ayat Al-Quran yang terdapat pada surat ^{in ayat 2} ~~in ayat 2~~
2. Pada saat peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad saw. menerima perintah dari Allah langsung, perintah tersebut yaitu perintah untuk melakukan solat yang awalnya sehari semalam berjumlah ~~60~~
3. Andi selalu rajin dalam melaksanakan solat 5 waktu di Masjid. Suatu hari andi tidur larut malam karena ikut ronda di kompleknya, pada pagi harinya andi bangun kesiangan melebihi waktu subuh. Hal apa yang harus dilakukan Andi ketika bangun dari tidur adalah ~~melewat hari~~
4. Perjalanan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. pada malam hari dari Masjidil Haram sampai ke Masjidil Aqsa dan dilanjutkan ke Sidratul Muntaha, ditemani oleh Malaikat Jibril dilakukan pada tanggal ~~24~~
5. Kita di dunia di perintahkan untuk menjauhi larangan Allah dan menjalankan perintah Allah. Adapun larangan Allah adalah berdusta. Berdusta merupakan akhlak tercela yang tidak disukai oleh Allah. Sebutkan ciri-ciri orang yang berdusta ~~membocorin jiji~~

LAIQ SHEIL MUROD. $\frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$

SOAL POS TEST
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

KELAS IV

- Perjalanan yang dilakukan Nabi Muhammad pada tanggal 27 Rojab 621 M pada malam hari dari Masjidil Haram sampai ke Masjidil Aqsa dan dilanjutkan ke Sidratul Muntaha, ditemani oleh Malaikat Jibril adalah
 - Hijrah Nabi Muhamad ke Toif
 - Isra' Mi'raj
 - Hjrah Nabi Muhammad ke Yastrib
 - Hijrah sahabat Nabi Muhammad ke Habasah
- Sebelum Nabi Muhammad Melakukan perjalanan Isra' Mi'raj Nabi mendapatkan musibah yang bertubi-tubi, sehingga Allah memerintahkan Malaikat Jibril untuk menjemput Nabi dan di Isra' Mi'rajkan. Musibah apa yang di alami Nabi sehingga menimbulkan rasa kesedihan yang mendalam
 - Kafir Quroisy tidak percaya kebenaran peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad
 - Meninggalnya 2 orang yang sangat dicintai Nabi yaitu paman Nabi Bu Tolib dan istri Nabi Khadijah
 - Kafir Quroisy menganggap Nabi sudah gila
 - Nabi Muhammad di perlihatkan kekuasaan Allah
- Seorang sahabat dekat Nabi Muhammad saw. yang awal memeluk agama islam, menjadi khlifah pada masnya, dan yang berani membenarkan peristiwa Isra' Mi'raj sehingga mendapat gelar as-siddiq adalah
 - Abu Lahab
 - Abu Tholib
 - Abu Bakar
 - Abu Sufyan
- Pada saat peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad saw. menerima perintah dari Allah langsung, perintah tersebut yaitu perintah untuk melakukan solat yang awalnya sehari semalam berjumlah
 - 30
 - 40
 - 50
 - 60
- Rosulullah selalu menyampaikan setiap wahyu Allah kepada ummatnya. Beliau tidak menyimpan wahyu itu meskipun berat tangan yang akan dihadapi. Beliau menceritakan peristiwa Isra' Mi'raj dihadapan orang-orang Quraisy. Sifat apakah yang dimiliki oleh Rosulullah
 - Siddiq
 - Amanah
 - Fatonah
 - Tabligh

6. Ketika Isra' Mi'raj Allah memerintahkan suatu amal perbuatan untuk dikerjakan seluruh umat Nabi Muhammad dan Nabi menyampaikan apa yang diperintahkan oleh Allah oleh umatnya amal perbuatan yang masih dikerjakan sampai sekarang oleh umat Nabi Muhammad yaitu
- Haji
 - Puasa
 - Solat
 - Syahadat
7. Pada saat peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad saw. menerima perintah dari Allah langsung, perintah tersebut yaitu perintah untuk melakukan solat yang awalnya sehari semalam berjumlah
- Yaumul Hisab
 - Yaumul Ba'ats
 - Yaumul Mizan
 - Yaumul Mahsyar
8. Aku adalah tunggangan Nabi Muhammad ketika melakukan perjalanan Isra' Mi'raj. Aku dibawa langsung oleh Malaikat Jibril dari surga. Aku berwarna putih, sekali aku menjejakan kakiku yang berkuku bergerak sejauh mata memandang. Aku memiliki kecepatan yang sangat jauh meninggalkan teknologi yang ada saat ini. Siapakah aku
- Kuda
 - Keledai
 - Buraq
 - Onta
9. Ketika Nabi Muhammad selesai melakukan perjalanan Isra' Mi'raj Nabi segera menyampaikan perintah dan kejadian Isra' Mi'raj kepada Kafir Quroisy, namun bagaimana reaksi Kafir Quroisy setelah mendengar pengakuan Nabi
- Acuh tak acuh
 - Menentang Nabi Muhammad saw
 - Melempari Nabi dengan kotoran hewan
 - Tidak mempercayai Nabi dan menganggap Nabi gila
10. Kekuasaan Allah Swt memperjalankan hambanya (Nabi Muhammad Saw.) dari Masjidil Haram di kota Mekah sampai ke Masjidil Aqsha di Yerusalem pada malam hari, kemudian dilanjutkan sampai ke langit ketujuh (Sidratul Muntaha). Sehingga Allah menurunkan ayat Al-Quran yang terdapat pada surat ... ayat ...
- Ali 'Imron ayat 1
 - Al Isra' ayat 1
 - Al Insan ayat 11
 - Al A'la ayat 1

Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Andi selalu rajin dalam melaksanakan solat 5 waktu di Masjid. Suatu hari andi tidur larut malam karena ikut ronda di kompleknya, pada pagi harinya andi bangun kesiangian melebihi waktu subuh. Hal apa yang harus dilakukan Andi ketika bangun dari tidur adalah... *menggucur 99, 50x*
2. Sebelum Nabi Muhammad Melakukan perjalanan Isra' Mi'raj Nabi mendapatkan musibah yang bertubi-tubi, sehingga Allah memerintahkan Malaikat Jibril untuk menjemput Nabi dan di Isra' Mi'rajkan. Musibah apa yang di alami Nabi sehingga menimbulkan rasa kesedihan yang mendalam... *2 orang yang meninggal dunia*
3. Kita di dunia di perintahkan untuk menjauhi larangan Allah dan menjalankan perintah Allah. Adapun larangan Allah adalah berdusta. Berdusta merupakan akhlak tercela yang tidak disukai oleh Allah. Sebutkan ciri-ciri orang yang berdusta... *belongh kepada orang tua*
4. Pada awalnya nabi mendapatkan perintah solat adalah *50* kemudian Nabi meminta keringanan menjadi *5* akan tetapi pahala dan keutamaanya tidak akan kurang dari *50x* Mengapa demikian... *karena umat sekarang tidak kuat*
5. Setiap muslim yang berakal dan sudah baligh hukumnya wajib melaksanakan solat lima waktu dengan tertib. Seseorang yang melaksanakan melaksanakan solat berarti dia telah menegakkan tiang agama. Dan jika seseorang meninggalkan solat berarti merobohkan agama. Jika seseorang meninggalkan solat sekali saja dan belum di qodo (diganti) solat yang di tinggalkan maka nama orang yang meninggalkan solat tersebut akan di tulis di... *YCN ML 59*

LAMPIRAN IX: Tabel Distribusi-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 200)

| df | Pr | 0.25 | 0.10 | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.001 |
|----|----|---------|---------|---------|----------|----------|----------|-----------|
| | | 0.50 | 0.20 | 0.10 | 0.050 | 0.02 | 0.010 | 0.002 |
| 1 | | 1.00000 | 3.07768 | 6.31375 | 12.70620 | 31.82052 | 63.65674 | 318.30884 |
| 2 | | 0.81650 | 1.88562 | 2.91999 | 4.30265 | 6.96456 | 9.92484 | 22.32712 |
| 3 | | 0.76489 | 1.63774 | 2.35336 | 3.18245 | 4.54070 | 5.84091 | 10.21453 |
| 4 | | 0.74070 | 1.53321 | 2.13185 | 2.77645 | 3.74695 | 4.60409 | 7.17318 |
| 5 | | 0.72669 | 1.47588 | 2.01505 | 2.57058 | 3.36493 | 4.03214 | 5.89343 |
| 6 | | 0.71756 | 1.43976 | 1.94318 | 2.44691 | 3.14267 | 3.70743 | 5.20763 |
| 7 | | 0.71114 | 1.41492 | 1.89458 | 2.36462 | 2.99795 | 3.49948 | 4.78529 |
| 8 | | 0.70639 | 1.39682 | 1.85955 | 2.30600 | 2.89646 | 3.35539 | 4.50079 |
| 9 | | 0.70272 | 1.38303 | 1.83311 | 2.26216 | 2.82144 | 3.24984 | 4.29681 |
| 10 | | 0.69981 | 1.37218 | 1.81246 | 2.22814 | 2.76377 | 3.16927 | 4.14370 |
| 11 | | 0.69745 | 1.36343 | 1.79588 | 2.20099 | 2.71808 | 3.10581 | 4.02470 |
| 12 | | 0.69548 | 1.35622 | 1.78229 | 2.17881 | 2.68100 | 3.05454 | 3.92963 |
| 13 | | 0.69383 | 1.35017 | 1.77093 | 2.16037 | 2.65031 | 3.01228 | 3.85198 |
| 14 | | 0.69242 | 1.34503 | 1.76131 | 2.14479 | 2.62449 | 2.97684 | 3.78739 |
| 15 | | 0.69120 | 1.34061 | 1.75305 | 2.13145 | 2.60248 | 2.94671 | 3.73283 |
| 16 | | 0.69013 | 1.33676 | 1.74588 | 2.11991 | 2.58349 | 2.92078 | 3.68615 |
| 17 | | 0.68920 | 1.33338 | 1.73961 | 2.10982 | 2.56693 | 2.89623 | 3.64577 |
| 18 | | 0.68836 | 1.33039 | 1.73406 | 2.10092 | 2.55238 | 2.87844 | 3.61048 |
| 19 | | 0.68762 | 1.32773 | 1.72913 | 2.09302 | 2.53948 | 2.86093 | 3.57940 |
| 20 | | 0.68695 | 1.32534 | 1.72472 | 2.08598 | 2.52798 | 2.84534 | 3.55181 |
| 21 | | 0.68635 | 1.32319 | 1.72074 | 2.07961 | 2.51765 | 2.83136 | 3.52715 |
| 22 | | 0.68581 | 1.32124 | 1.71714 | 2.07387 | 2.50832 | 2.81876 | 3.50499 |
| 23 | | 0.68531 | 1.31946 | 1.71387 | 2.06866 | 2.49987 | 2.80734 | 3.48496 |

LAMPIRAN X : Dokumentasi Penelitian



Lampiran XI : Lampiran Riwayat Hidup Mahasiswa

RIWAYAT HIDUP MAHASISWA

A. Identitas



Nama : Nuril Hanna

NIM : 16140107

TTL : Tuban, 18 November 1997

Alamat Asal : Ds. Margomulyo Kec. Kerek

Kab. Tuban

Email : hannanuril73@gmail.com

No Hp : 081216286217

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. RA Salafiyah
2. MI Salafiyah
3. MTS Islamiyah Banat
4. MA Al Anwar
5. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang