

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI VIRTUAL
PADA TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN NEGERIKU UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI DARUL
ULUM PLERET PASURUAN**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

M. Rizqi Hidayaturrohman

17140106



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

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI VIRTUAL
PADA TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN NEGERIKU UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI DARUL
ULUM PLERET PASURUAN**

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

Disusun Oleh :

M. Rizqi Hidayaturrohman

17140106



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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI VIRTUAL
PADA TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN NEGERIKU UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI DARUL
ULUM PLERET PASURUAN

SKRIPSI

Disusun Oleh :

M. Rizqi Hidayaturrohman
17140106

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Disajikan
Oleh Dosen Pembimbing



Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP.197608032006041002

Mengetahui,

Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
VIRTUALPADA TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN
NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 4 MI DARUL ULUM PLERET PASURUAN
SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

M. Rizqi Hidayaturrohman

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Juni 2022 dan dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Penguji Utama

Dr. H. Sulalah, M.Ag

NIP. 196511121994032002

Ketua Sidang

Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Sekretaris

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 1976080320060441002

Pembimbing

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 1976080320060441002

Mengesahkan,

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 496504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur ku ucapkan pada Alloh SWT atas segala rahmat-Nya dan juga kepada Rasul-Nya yang telah membawa agama islam, agama Rahmatan lil Alamin. Karya ini saya persembahkan untuk orang yang sangat saya sayangi dan ta'dhimi yakni Bapak dan Ibu tercinta.

Bapak Qusyaeri dan Ibu Nunuk

Kasih sayang dan doa yang tak pernah henti mereka panjatkan sungguh menjadi penyemangat dalam setiap langkah menggapai mimpi.

Untuk Saudaraku

Kakak dan semua saudaraku yang tak henti memberi motivasi untuk tak mau mengalah pada keadaan dan terus berjuang demi sebuah mimpi.

Terima kasihku kepada

Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan ketelitian.

Teman-teman seperjuangan andri, kejan dan yuda, yang telah memberi motivasi dan semangat untuk selalu berjuang, dan memberi keyakinan bahwa akan ada akhir yang indah yang telah menanti kita. Teman-teman PGMI 2017 yang telah memberi warna pada hari-hari saya.

MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”

(Ali bin Abi Thalib)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mochammad Rizqi Hidayaturrohman Malang, 07 Juni 2022
Lampiran : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Mochammad Rizqi Hidayaturrohman
NIM : 17140106
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual
pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum
Pleret Pasuruan

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP. 197608032006041002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Rizqi Hidayaturrohman
NIM : 17140106
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan

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 rujukan.

Malang, 7 Juni 2022

Penulis,



M. Rizqi Hidayaturrohman
NIM. 17140106

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunian ya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Darul Ulum Pleret Pasuruan” dengan lancar. Shalawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag, selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis dan Sekretaris Jurusan PGMI Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.
7. Kedua orang tua saya Ayah Qusyairi dan Ibu Nunuk yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi dalam menuntut ilmu.
8. Ibu Nuril Nuzula, M.Pd.I selaku validator ahli materi dan Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli media yang memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan penulis.
9. Teman-teman seperjuangan kelas PGMI B angkatan 2017 yang selalu ada di saat senang maupun susah selama menempuh perkuliahan.
10. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada

mahasiswa PGMI angkatan 2017 atas segala kebersamaan dan kenangan yang tidak akan terlupakan.

11. Teman-teman mabna Ibnu Khaldun kamar 15 dan 34 yang telah memberikan pengalaman berharga selama menjadi mahasiswa baru.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis juga belajar banyak hal mulai dari cerita senang, sedih, dan lain sebagainya.
13. Diri saya sendiri yang telah mau berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini menjadi khazanah pengetahuan yang baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis 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 = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو° = û

أي° = î

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	xi
Lembar Pengesahan	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Asumsi pengembangan	6
F. Ruang lingkup pengembangan.....	6
G. Spesifikasi produk.....	6
H. Orisinalitas penelitian.....	7
I. Definisi operasional	9
J. Sistematika pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Media Pembelajaran.....	13
B. Monopoli Virtual.....	15
C. Hasil Belajar.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	20
BAB IV HASIL PENELITIAN	30
A. Hasil Perencanaan Poduk.....	30
B. Hasil Pengembangan Produk.....	31
BAB V PEMBAHASAN.....	41
BAB VI PENUTUP.....	45
Kesimpulan.....	45

Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orsinalitas Penelitian.....	7
Tabel 1.2 Hasil Analisis.....	26
Tabel 1.3 Kriteria Skor.....	28
Tabel 1.4 Hasil Presentase.....	28
Tabel 1.5 Hasil Respon Peserta Didik.....	35
Tabel 1.6 Hasil N-Gain Skor.....	37
Tabel 1.7 Hasil Validasi Materi.....	38
Tabel 1.8 Hasil Validasi Media.....	40

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Tampilan Awal Desain Pengembangan.....	31
2.2 Gambar Tampilan Menu Pada Media Pengembangan.....	32
2.3 Gambar Tampilan Menu Profil.....	32
2.4 Gambar Tampilan KI&KD.....	33
2.5 Gambar Tampilan Menu Bantuan.....	33
2.6 Gambar Tampilan Menu Permainan.....	34
2.7 Gambar Tampilan Kolom Provinsi.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Validator Ahli Materi.....	49
Lampiran 2 : Surat Validator Ahli Maedia.....	49
Lampiran 3 : Instrumen Validasi Ahli Materi.....	50
Lampiran 4 : Instrumen Validasi Ahli Media.....	52
Lampiran 5 : Profil Angket Respon Siswa.....	53
Lampiran 6 : Lampiran Soal Pre-Tes.....	53
Lampiran 7 : Lampiran Soal Post-Tes.....	55
Lampiran 8 ; Dokumentasi.....	57
Lampiran 9 : Lembar Konsultasi.....	59
Lampiran10: Profil Sekolah.....	60
Lampiran 11: Riwayat Hidup.....	61

ABSTRAK

Hidayaturrohman, Mochammad Rizqi. 2022. *Pengembangan*. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri MaulanaMalik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag

Dalam bidang pendidikan guru dituntut untuk memiliki kecakapan baik

profesionalisme, pedagogik, maupun secara keilmuan dan kecakapan lainnya. Guru harus pandai mengelola kelas dengan bermacam-macam strategi maupun model pembelajaran untuk diterapkan di kelas. Dari kecakapan itu juga perlu bagi guru untuk mengembangkan atau memakai media pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan tujuan belajar. Tujuan penelitian pengembangan ini diantaranya untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas IV MI Darul Ulum Peleret Pasuruan dalam memahami materi Indahnya Keragaman Negeriku. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa kelas IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan. Teknik pengumpulandata pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran Monopoli Virtual. Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria valid dengan nilai dari validator ahli materi sebesar 94,4% dan media dengan kriteria valid dari validator ahli media yaitu sebesar 97,2%. Selain itu, media Monopoli Virtual juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 98,3%. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Permainan berisi materi Indahnya Keragaman Negeriku ini sangat valid/layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Hidayaturrohman, Mochammad Rizqi. 2022. Development. Development of Virtual Monopoly Learning Media on the Theme of the Beauty of Diversity in My Country to Improve Student Learning Outcomes of Class 4 Mi Darul Ulum Pleret Pasuruan Thesis, Department of Teacher Education at Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag

In the field of education, teachers are required to have professional, pedagogical, and scientific skills and other skills. Teachers must be good at managing classes with various strategies and learning models to be applied in the classroom. From these skills it is also necessary for teachers to develop or use learning media, therefore learning media are very important to support the success of learning objectives. The purpose of this development research is to describe the media development procedure, determine the level of validity, and the attractiveness of the media so that it is expected to help the learning process of class IV students at MI Darul Ulum Peleret Pasuruan in understanding the material for the Beauty of Diversity in My Country. This research uses Research and Development (R&D) research by applying the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) which was adapted from Robert Maribe Branch. The subjects of this study were 12 students of class IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan. Data collection techniques in this study are using questionnaires, tests, observations, and interviews. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results of this study are in the form of virtual monopoly learning media products. The results of the validation of media products meet the valid criteria with a value of 94.4% from material expert validators and media with valid criteria from media expert validators, which is 97.2%. In addition, the Virtual Monopoly media is also categorized as a very interesting media based on the results of the student response questionnaire, which is 98.3%. Based on the results of the validation and the results of field trials, it can be concluded that the game-based learning media containing the material for the beauty of the diversity of my country is very valid/feasible and very interesting to be used as a learning medium for theme 7 sub-theme 1 learning 1 in class IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan .

Keywords:Development, Learning Media, and Learning Outcomes

نبذة مختصرة

هدايت الرحمن ، محمد رزقي. 2022. التنمية. تطوير وسائط تعليمية احتكارية افتراضية حول موضوع جمال التنوع في بلدي لتحسين نتائج تعلم الطلاب للصف الرابع أطروحة مدرسة ابتدائية دار العلوم فليرت فاصروان

، قسم تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية مالانج. مشرف الرسالة د. الأستاذ أحمد صالح م

من خلال هذه المهارات ، من الضروري أيضًا للمعلمين تطوير أو استخدام وسائط التعلم ، وبالتالي فإن وسائط التعلم مهمة جدًا لدعم نجاح أهداف التعلم. الغرض من هذا البحث التتموي هو وصف إجراءات تطوير الوسائط ، وتحديد مستوى الصلاحية ، وجاذبية وسائل الإعلام بحيث نأمل أن تساعد في عملية التعلم لطلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية دار العلوم فليرت فاصروان في الفهم مادة جمال التنوع في بلدي. يستخدم هذا البحث البحث والتطوير (R&D) من خلال تطبيق نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) الذي تم اقتباسه من فرع روبرت ماريب. كان موضوع هذه الدراسة 12 طالبًا من الفصل الرابع مدرسة ابتدائية دار العلوم فليرت فاصروان. تستخدم تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات والملاحظات والمقابلات. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي.

جاءت نتائج هذه الدراسة في شكل منتجات وسائط تعليمية احتكارية افتراضية. تفي نتائج التحقق من صحة المنتجات الإعلامية بالمعايير الصالحة بقيمة 94.4% من المدققين من خبراء المواد والوسائط بمعايير صالحة من المدققين من خبراء الوسائط ، وهي 97.2%. بالإضافة إلى ذلك ، يتم تصنيف وسائط الاحتكار الافتراضي أيضًا على أنها وسائط مثيرة جدًا للاهتمام بناءً على نتائج استبيان إجابات الطلاب ، والتي تبلغ 98.3%. استنادًا إلى نتائج التحقق من الصحة ونتائج التجارب الميدانية ، يمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم القائمة على الإجابة والتي تحتوي على المواد الخاصة بجمال التنوع في بلدي صالحة / قابلة للتطبيق ومثيرة للاهتمام للغاية لاستخدامها كوسيلة تعليمية للموضوع 7 الموضوع الفرعي 1 التعلم 1 في الفصل الرابع MI مدرسة ابتدائية دار العلوم فليرت فاصروان

الكلمات الدالة: التطوير ووسائط التعلم ومخرجات التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberi perubahan yang dratis terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh guru¹.

Profesionalisme seorang guru tidak hanya mencakup pada kemampuan mengajarkan pembelajaran untuk siswa saja, tetapi juga Harus dapat bergerak dinamis mengikuti derasnya arus globalisasi. Arus globalisasi mendorong seseorang untuk selalu mengembangkan segala hal khususnya juga dalam bidang pendidikan.

Dalam bidang pendidikan guru dituntut untuk memiliki kecakapan baik profesionalisme, pedagogik, maupun secara keilmuan dan kecakapan lainnya. Guru harus pandai mengelola kelas dengan bermacam-macam strategi maupun model pembelajaran untuk diterapkan di kelas. Dari kecakapan itu juga perlu bagi guru untuk mengembangkan atau memakai media pembelajaran, meskipun kelihatan sepele namun media pembelajaran

¹ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. vii

juga dapat menjadikan siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Karena disamping mendapat materi atau pengetahuan, siswa juga bisa sambil bermain sehingga siswa ketika belajar tidak bosan dan kemungkinan siswa akan antusias dan aktif dalam belajar.

Di lembaga-lembaga sekolah yang ada di Indonesia masih kurang yang kurang menggunakan media pembelajaran terutama di daerah perdesaan atau pelosok. Karena di daerah tersebut kurang adanya fasilitas yang memadai untuk menunjang pendidikan. Oleh karena itu perlu kiranya kita untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan berguna untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar. Dan jika sudah berhasil bisa dijadikan acuan atau diedarkan ke lembaga sekolah yang membutuhkan guna mencapai tujuan belajar itu sendiri.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang diterapkan di sekolah baik yang menggunakan audio, visual, maupun audiovisual. Salah satu yang bentuknya visual yang akan peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran monopoli. Memang banyak sekali penelitian yang menggunakan media pembelajaran monopoli, namun disini peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli dalam bentuk virtual jadi bukan dalam bentuk cetak. Dan dalam isi yang terdapat dalam monopoli virtual ini mencakup keberagaman rumah adat, makanan tradisional, suku maupun budaya setempat yang ada di Indonesia, tentunya sesuai dengan buku ajar siswa kelas empat di tingkatan SD atau MI pada Tema Indahya Keberagaman Negeriku.

Alasan peneliti mengambil Tema tersebut dikarenakan peneliti sadar bahwa perlu kiranya untuk anak di tingkatan SD atau MI untuk mengenal kekayaan yang ada di Negeri tercinta ini. Dengan harapan setelah mereka mengenal dan mengetahui kekayaan keberagaman suku budaya, adat istiadat, makanan daerah, lagu daerah dan lain sebagainya, siswa di tingkatan SD atau MI dapat mencintai dan dapat mempertahankan keberagaman di Indonesia tanpa mencela yang lain, dan kalau bisa dapat mengenalkan keragaman yang ada di Indonesia ke manca Negara. Karena saat ini keragaman yang ada di negeri kita banyak yang di klaim oleh Negara lain.

Pada penelitian ini, peneliti memilih MI Darul Ulum Pleret yang bertempat di Pasuruan Jawa Timur, dikarenakan pada sekolah tersebut untuk penggunaan media sangatlah kurang, sehingga banyak sekali siswa yang bosan untuk belajar sehingga sedikit siswa yang aktif di kelas dan akhirnya mengakibatkan tujuan belajar tidak tercapai secara maksimal.

Solusi untuk permasalahan di atas bisa dengan mengembangkan media pembelajaran yang semenarik mungkin dan tentunya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Setelah peneliti mempertimbangkan antara media yang akan peneliti kembangkan dan juga materi yang akan peneliti pakai. Maka peneliti merasa cocok bahwa media yang akan peneliti kembangkan ini pantas untuk diterapkan di sekolah MI Darul Ulum Pleret Pasuruan, setelah menimbang permasalahan diatas dan juga telah mendapat

persetujuan dari Bu Elok selaku guru kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan.

Dari penjelasan diatas peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan media monopoli pada Tema Indahnya keragaman di Negeriku ?
2. Bagaimana kualitas media monopoli Virtual dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya keragaman di Negeriku?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media monopoli digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Untuk mengetahui kualitas dari media permainan monopoli dilihat dari segi fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media monopoli digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya atau dapat juga dijadikan sebagai referensi kepenulisan lainnya. Bahwa media pembelajaran sangat berguna untuk diterapkan di kelas.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat terjun secara langsung dalam pengembangan media pembelajaran ini sehingga dapat menjadikan pengalaman yang bermanfaat. Sehingga tahu akan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

b. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa memahami konsep
- 2) Menjadikan siswa semangat belajar dan aktif di kelas
- 3) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

c. Bagi Guru

Guru dapat memilih media permainan monopoli sebagai media untuk mempermudah dalam mengajar di kelas, serta untuk mencapai tujuan belajar siswa pada Tema Indahnya keragaman di Negeriku.

E. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan yang mendasari penelitian ini yakni sebagai berikut

1. Pengembangan media Monopoli virtual dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik perhatian peserta didik
2. Media pembelajaran Monopoli virtual dapat melibatkan peserta didik kedalam proses pembelajaran
3. Media Monopoli virtual merupakan media pembelajaran berbasis permainan, peserta didik akan merasakan pembelajaran sekaligus bermain.

F. Ruang lingkup pengembangan

1. Penelitian ini dilakukan dikelas IV MI Darul Ulum Pleret.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran monopoli virtual pada Tema Indahnya keragaman di Negeriku di kelas IV MI Darul Ulum Pleret.
3. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran Monopoli Virtual untuk digunakan dalam pembelajaran

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran monopoli virtual yang dimodifikasi pada tema indahnya keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV MI Darul Ulum Pleret adalah:

1. Desain monopoli `virtual ini hampir sama dengan monopoli biasa namun untuk latar atau bagaian tengah bergambarkan peta Indonesia.

2. Pada kolom-kolom yang berada di tepi monopoli berisikan gambar-gambar rumah adat yang ada di Indonesia. Jika ada pemain yang menempati salah satu kolom yang ada di monopoli maka akan muncul gambar rumah adat beserta penjelasan/materi.
3. Untuk dana umum, kesempatan, bebas parkir, pajak, dll diganti dengan tantangan dan quiz yang berhubungan dengan Tema indahnnya keberagaman di Negeriku.
4. Pengembangan Monopoli Virtual ini hanya bisa di akses melalui *software* Makro media

H. Orisinalitas penelitian

Originalitas penelitian membahas persamaan dan perbedaan kajian yang diteliti antara peneliti dan peneliti-peneliti sebelumnya, supaya menghindari pengulangan kajian yang sama. Dalam Originalitas penelitian biasanya disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah pembaca dalam memahami perbedaan dan persamaan kajian ini dengan kajian sebelumnya. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, peneliti menyajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Rofiatun Nisa' "Pengembangan Media Monopoli 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama mengembangkan media monopoli - Sama sama menggunakan jenis penelitian RND 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian - Tema yang dibuat acuan - Jenis monopoli 	Pada penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan media monopoli virtual pada Tema Indahnnya

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang” ²			keragaman di Negeriku
2	Nilam Sri Anggraheni “Pengembangan Media Permainan Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018” ³	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama mengembangkan media monopoli - Sama sama menggunakan jenis penelitian RND 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian - Tema yang dibuat acuan - Jenis monopoli 	Pada penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan media monopoli virtual pada Tema Indahny keberagaman di Negeriku
3	Budi Adi Prayogo, “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat” ⁴	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama mengembangkan media monopoli - Sama sama menggunakan jenis penelitian RND 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian - Tema yang dibuat acuan - Jenis monopoli 	Pada penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan media monopoli virtual pada Tema Indahny keberagaman di Negeriku

Dari penyajian tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan kajian antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini benar-benar asli, dan berbeda

² Rofiatun Nisa’, Skripsi “Pengembangan Media Monopoli 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang”, (Malang: Etheses UIN Malang, 2015).

³ Nilam Sri Anggraheni, Skripsi “Pengembangan Media Permainan Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018).

⁴ Budi Adi Prayogo, Skripsi “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017).

dengan penelitian sebelumnya, serta penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan media pembelajaran monopoli virtual.

I. Definisi operasional

Berikut akan dipaparkan definisi operasional dari judul penelitian ini, agar tidak terjadi kesalahan tafsir yang mengakibatkan perbedaan dalam memahami judul penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.⁵

Bisa dikatakan bahwa penelitian pengembangan yaitu bentuk penelitian yang terfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami isi materi.

2. Media pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menginformasikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.⁶

⁵ Candra Hidayat, "Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli Tujuan dan Ciri-cirinya", Ranah Research, <https://ranahresearch.com/pengertian-penelitian-pengembangan-menurut-ahli/>, (diakses pada tanggal 15 juni 2018. Pukul 03:56 PM).

⁶ Rahmat Ali, "Pengertian Media Pembelajaran Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah", Pintek, <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran-Contoh-dan-manfaatnya-untuk-sekolah>, (diakses pada tanggal 17 Juni 2021. Pukul 08:01 AM).

Bisa dikatakan media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik dan juga selain untuk belajar, media pembelajaran juga bisa digunakan untuk bermain agar pembelajaran tidak membosankan ketika di dalam kelas.

3. Media Monopoli

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Permainan ini diawali dari tabel START lalu berjalan maju searah jarum jam sesuai jumlah dadu yang didapatkan pemain.⁷ Permainan ini menggunakan uang mainan untuk menunjang sistem jual beli (ekonomi) tanah atau rumah. Dan juga terdapat berbagai kejutan di dalam kesempatan dan dana umum.

4. Monopoli Virtual

Monopoli virtual secara gambaran umum serupa dengan monopoli pada umumnya namun berbeda isinya dan monopoli virtual ini bentuknya seperti aplikasi bukan monopoli cetak. Dan monopoli virtual ini merupakan media pembelajaran yang murni saya kembangkan dan mungkin merupakan penemuan baru.

Pada monopoli ini, bedanya untuk dana umum dan kesempatan diganti dengan kuis dan tantangan untuk siswa yang berkaitan dengan bahan ajar pada buku siswa kelas 4 tema 6 Indahnya Negeriku.

⁷ Nilam Sri Anggrahei, Op. Cit. Hlm. 67

5. Hasil belajar

Menurut Purwanto (2011: 46) Hasil Belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai tujuan pendidikan dalam domain kognitif, efektif, dan psikomotorik.⁸

Bisa dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap, pengetahuan maupun sudut pandang siswa setelah mendapatkan perilaku atau stimulus dari pendidik sesuai dengan tujuan belajar itu sendiri.

J. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli virtual ini terdapat 6 bab yang setiap babnya memiliki sub babnya tersendiri :

BAB I (PENDAHULUAN) : Bab ini berisi penjelasan awal penelitian berupa pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan

BAB II (KAJIAN PUSTAKA) : Bab ini menjelaskan tentang kajian teori yang terdapat pada penelitian yakni hakikat media pembelajaran, media pembelajaran monopoli virtual, materi keragaman di Negeriku.

⁸ Aina Mulyana, "Pengertian Hasil Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya", Blogspot, <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html?m=1>, (Diakses pada tanggal 2 Maret 2020, Pukul 11:14)

BAB III (METODE PENELITIAN) : Bab ini berisi cara pemrosesan data penelitian yang didalamnya termuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba pengembangan.

BAB IV (HASIL PENGEMBANGAN) : Bab ini memaparkan hasil penelitian yang memuat desain pengembangan, pemaparan data validasi para ahli, hasil uji coba media pembelajaran Monopoli Virtual, dan penyajian data hasil penelitian melalui pre-test dan post-test.

BAB V (PEMBAHASAN) : Bab ini membahas hasil penelitian dan pengembangan yang memuat deskripsi hasil pengembangan media pembelajaran monopoli virtual, analisis hasil validasi, dan analisis kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran monopoli virtual untuk meningkatkan hasil belajar pada tema indahny keragaman di negeriku.

BAB VI (PENUTUP) : Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan yang mana didalamnya juga memuat saran pemanfaatan produk media pembelajaran monopoli virtual

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Menurut Briggs (1997) dalam Rudi dan Cepi (2008:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti buku, film, slide atau sebagainya.⁹ Sedangkan menurut Romiszowski dalam Basuki dan Farida (2001:12) Media Pembelajaran adalah media yang efisien dan efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik.¹⁰

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar siswa dapat dengan mudah memahami isi materi karena materi yang dijelaskan tidak hanya sebatas bayangan namun ada gambaran yang konkrit, meskipun media pembelajaran dapat mempermudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran namun guru perlu memperhatikan tujuan pembelajaran itu sendiri.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Untuk memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, dan gambaran konkrit terkait materi.

⁹ Rudi & Cepi, "*Media Pembelajaran*", (Bandung : Jurusan Kurtekipend FIP UPI, 2008) Hal. 6

¹⁰ Basuki Wibawa dan Farida Mukti, "*Media Pengajaran*", (Bandung: CV Maulana, 2001) Hal. 5

- b. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
- c. Menumbuhkan sikap semangat dalam belajar.
- d. Memperjelas informasi/materi yang disampaikan.
- e. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- f. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.¹¹

Bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah perlu untuk diterapkan ketika melakukan kegiatan belajar, karena dapat memberikan kemudahan belajar serta memahami konsep bagi siswa, namun perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Meskipun media pembelajaran sangat banyak fungsi dan manfaatnya, namun perlu diketahui juga bahwa tidak semua materi yang diajarkan guru kepada siswa menyeluruh harus menggunakan media pembelajaran, karena ada beberapa materi juga yang tidak bisa dipaksakan untuk menggunakan media pembelajaran.

3. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Penerapan Media Pembelajaran

Adapun Faktor Penghambat dalam penerapan Media Pembelajaran, antara lain:

- a. Kurangnya ketersediaan fasilitas/sarana belajar disekolah.
- b. Siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran

¹¹ Arief Sudirman dan Yusufhadi Miarso, "Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT", (Jakarta: Raja Grafindo, 1994), Hal. 178

- c. Sulitnya siswa untuk diatur
- d. Kurang kreatifnya guru saat menggunakan media pembelajaran.

Adapun Faktor pendukung saat menerapkan media pembelajaran, antara lain:

- a. Ketertarikan siswa terhadap hal baru
- b. Perlunya gambaran konkrit untuk dipaparkan kepada siswa
- c. Perlunya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- d. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena lebih efisien dan efektif

B. Monopoli Virtual

Permainan (*games*) adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama menurut Arief Sadirman (2011) dalam skripsi Ria Sartikaningrum, yaitu:¹²

1. Adanya Pemain
2. Adanya ruang lingkup dimana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan permainan
4. Adanya tujuan yang harus dicapai

Sebagai media belajar, permainan mempunyai beberapa kelebihan antara lain:¹³

¹² Ria Sartikaningrum, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), Hal. 36

¹³ *Ibid.*, Hal. 37

1. Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan.
2. Permainan membuat siswa lebih aktif.
3. Permainan bisa memberikan *feedback*
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat
5. Permainan bersifat dinamis

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan sangatlah penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep, serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak jenuh. Dengan demikian pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan maksimal dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Monopoli merupakan permainan yang sering dimainkan baik anak-anak maupundewasa. permainan ini, para pemain bersaing untuk menimbun kekayaan melalui sistem ekonomi yang melibatkan penyewaan, pembelian dan pertukaran tanah.

Monopoli virtual yang saya kembangkan ini gambaran umumnya seperti monopoli pada umumnya, namun untuk sistem pelaksanaannya tidak menggunakan sistem ekonomi (penyewaan, pembelian dan pertukaran tanah) tetapi pemain hanya mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan, dan di sekeliling papan terdapat gambar keberagaman rumah adat, budaya, dan lain-lain yang berhubungan dengan keanekaragaman di Indonesia. Ketika pemain sampai disalah satu kolom maka pemain tersebut harus membaca dan memahami apa yang ada di

gambar tersebut. Untuk dana umum dan kesempatan yang biasanya ada di permainan monopoli ditiadakan dan diganti dengan pertanyaan dan tantangan yang sudah disiapkan peneliti, dan untuk pertanyaan dan tantangannya masih berada dilingkup materi pada tema indahny keberagaman negeriku.

Permainan monopoli virtual ini sangat mudah difahami oleh siswa, karena sangat sederhana. *Output* yang diharapkan dari media pembelajaran ini supaya siswa lebih memahami kekayaan negeri ini dan mengenal keberagaman yang ada di Indonesia.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar menurut Purwanto (2011:46) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam lingkup kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁴ Sedangkan menurut Arsyad (2005:1) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.¹⁵

Jadi bisa disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu atau kelompok setelah mendapatkan stimulus dari guru

¹⁴ Purwanto, "*Evaluasi Hasil Belajar*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hal. 46

¹⁵ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), Hal. 1

sesuai dengan tujuan belajar itu sendiri yang dimana perubahan itu mencakup psikomotorik, kognitif, dan afektif.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator utama hasil belajar siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Ketercapaian daya serap materi dengan Pengukuran penetapan Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun secara kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.¹⁶

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Hasil Belajar dapat dipengaruhi oleh 3 hal, antara lain:

- a. Faktor Internal
- b. Faktor Eksternal
- c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor Internal yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh atau kesehatan tubuh harus dijaga dengan baik. Faktor internal yang lain yaitu psikologis. Untuk memperoleh hasil belajar siswa, kesiapan psikis

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, "Strategi Belajar Mengajar", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal.120

harus disiapkan dengan baik, karena dapat terus memotivasi untuk terus belajar dengan semangat.

Faktor Eksternal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain, (1) Lingkungan sosial, yang meliputi masyarakat, keluarga, maupun lingkungan sekitar. (2) Lingkungan Non-Sosial, meliputi kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam.

Faktor pendekatan belajar yaitu bagaimana cara pandang siswa dalam memahami konsep belajar. Cara siswa memahami konsep ada tiga aspek, yaitu:

- a. Visual
- b. Audio
- c. Audio visual.¹⁷

¹⁷ Aina Mulyana, “*Pengertian Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*”, [blogspot.com, https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html?m=1](https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html?m=1), diakses pada tanggal 02 Maret 2012.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli virtual yang merujuk pada materi Tema Indahnya keberagaman Negeriku. Untuk mengetahui apakah media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, maka diperlukan penelitian untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Metode Penelitian pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian, untuk mengembangkan suatu produk diperlukan analisis kebutuhan dan produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya menggunakan uji validitas.¹⁸

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Model pengembangan ADDIE menggunakan 5 langkah-langkah sesuai prosedur dari Robert Maribe Branch yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian dengan model ini harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif.¹⁹

1. *Analysis* (Analisis)

Hal pertama yang dilakukan adalah analisis, analisis kerja (*Performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*Need analysis*)

¹⁸ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2014), hlm.297

¹⁹ Robert Maribe Branch, *Intructional Design : The ADDIE Approach* (london : Springer Science+Business Media ,2009) hlm.2

Analisis kerja digunakan untuk mengklasifikasikan permasalahan yang ada dilapangan berkaitan dengan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran kemudian menemukan solusinya dengan menggunakan media pembelajaran.

- a. Analisis Kurikulum, yaitu menganalisa kurikulum yang berlaku di MI Darul Ulum Pleret Pasuruan. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui target apa yang ingin dicapai pada pembelajaran materi Indahnya Keberagaman Negeriku, setelah itu maka akan didapatkab ketepatan materi yang dikembangkan
- b. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dan meningkatkan hasil pembelajaran
- c. Analisis keterampilan siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami suatu materi

2. *Design* (Desain)

Hal kedua yang dilakukan adalah desain. Seperti ketika ingin melaksanakan suatu acara maka perlu untuk mendesain dan merancang segala sesuatu yang berhubungan dengan acara tersebut . Dalam merancang media dibutuhkan desain, materi dan bahasa.

3. *Development* (Pengembangan)

Hal ketiga yakni mengembangkan media sesuai rancangan awal. Beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- a. Merancang desain media menggunakan aplikasi *Acro Media*. Pada tahap ini peneliti mendesain keseluruhan rancangan monopoli virtual dari isi, pertanyaan, gambar, dan tantangan.
- b. Menyusun macam-macam pertanyaan dan tantangan untuk siswa yang berhubungan dengan Tema Indahnya Keberagaman Negeriku.
- c. Melakukan validasi media oleh validator ahli desain, ahli materi dan ahli praktisi oleg guru kelas.
- d. Perbaiki media pembelajaran sesuai tanggapan dan saran dari para validator.

4. *Implementation* (Implementasi)

Langkah selanjutnya adalah implementasi yaitu melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik, sebelum menggunakan media pada proses pembelajaran diberikan pre-test dan setelah pembelajaran diberikan post test. Selanjutnya untuk mengetahui respon, peserta didik diberi angket

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir peneliti melakukan Evaluasi, pada tahap ini media yang dikembangkan direvisi sesuai tanggapan dan saran dari peserta didik

C. Tahap Validasi

validitas dapat diketahui dari hasil analisis uji produk yang akan dilakukan dengan beberapa tahapan yakni:

1. Tahap uji ahli

Uji ahli dilaksanakan oleh validator pendidikan minimal S2, memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Syarat validator meliputi ahli desain, ahli materi, dan ahli praktisi oleh guru kelas.

2. Tahap validasi

Kegiatan Validasi memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Melakukan validasi media oleh validator ahli desain, ahli materi dan ahli praktisi oleh guru kelas. Dua validator antara lain ahli desain, ahli ,materi dan ahli praktisi akan menilai, berkomentar dan memberi saran terhadap media pembelajaran monopoli virtual yang dikembangkan.
- b) Peneliti menganalisis data penilaian berupa angket yang tujuannya mengetahui komentar dan saran serta mengetahui validitas atau kelayakan dari media pembelajaran monopoli virtual untuk diterapkan kedalam proses kegiatan pembelajaran
- c) Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran monopoli virtual berdasarkan penilaian dan saran validator.

D. Uji Coba

Uji coba yang dilakukan dilakukan dikelas IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan dengan subjek 12 peserta didik. Uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Sebelum dilakukan uji coba peneliti melaksanakan pre-test
2. Peneliti menerapkan media pembelajaran monopoli virtual yang telah dikembangkan

3. Peneliti memberikan post-test untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli virtual.
4. Peneliti membagikan angket pada masing-masing peserta didik.

E. Jenis data

Jenis data yang dipakai adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dapat diperoleh dari angket, tes dan validasi. Tes adalah latihan atau sederet pertanyaan serta alat lain yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat peserta didik baik individu maupun kelompok. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data kualitatif dapat diperoleh dari penjabaran tentang penilaian validator, angket respon siswa dan hasil tes dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli virtual.²⁰

F. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini antara lain lembar validasi media, lembar soal pre-test dan post-test, dan lembar angket respon siswa yang akan di jelaskan sebagai berikut:

1. Lembar validasi media

Menurut Gay dalam sukardi ia menyatakan bahwa instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang akan diukur. Instrumen

²⁰ Duhita savira wardani, tesis :” pengembangan buku ajar IPA berbasis multiple intelegence dan berorientasi keterampilan penyelesaian masalah siswa kelas IV sekolah dasar”(surabaya, universitas negeri surabaya) hlm.68

validasi akan mengukur validitas atau kelayakan media monopoli virtual dalam proses pembelajaran dikelas. Lembar validitas akan diisi oleh 2 orang ahli.

2. Lembar soal pre-test dan post test

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli virtual dan setelahnya, maka dibutuhkan pre-test dan post test. Pre-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli virtual dan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli virtual. Soal test disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi pada Tema Indah nya Keberagaman Negeriku. Test disusun berupa soal pilihan ganda dan penilaian dilakukan berdasarkan kunci jawaban yang telah dibuat

3. Lembar kerja angket respon siswa

Lembar kerja angket respon siswa akan digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli virtual. Angket dibagikan setelah diterapkan media monopoli virtual terhadap proses pembelajaran. Angket berisi pertanyaan pilihan ganda.

G. Teknik analisis data

Setelah data terkumpul dilakukan analisis data. Data akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, kemudian hasil analisis tersebut dideskripsikan secara kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis validasi media pembelajaran monopoli virtual

Media pembelajaran monopoli virtual terlebih dahulu divalidasi sebelum di uji coba pada proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua validator yakni ahli materi dan ahli desain. Data validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Hasil analisis dari dua validator dirata-rata pada tiap aspek dan dikonversikan menggunakan kategori seperti berikut:

Tabel 1.2 Hasil Analisis

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$3,60 \leq \text{skor} \leq 4,60$	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
$2,60 \leq \text{skor} \leq 3,59$	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$1,60 \leq \text{skor} \leq 2,59$	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$1,00 \leq \text{skor} \leq 1,59$	Tidak Valid	Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Media dapat dianggap valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran jika aspek pada lembar validasi mencapai skor minimal 2,60. Penilaian yang dilakukan oleh dua validator diukur kesepahamannya dengan analisis statistik percentage of agreement (R) yang mengacu pada borich (1994).²¹

²¹ *Ibid*, hlm.70

$$R = \left(1 - \frac{A+B}{A-B}\right) \times 100 \%$$

Keterangan:

R = Percentage of agreement

A = nilai tertinggi dari 2 validator

B = nilai terendah dari 2 validator

2. Analisis tes hasil belajar peserta didik

Hasil nilai pre-test dan post-test diukur menggunakan uji normalitas Gain. Hasil nilai tersebut dihitung rata-rata agar hasil perbandingan antara pre-test dan post-test dapat diketahui. Kemudian hasil pre-test dan post-test diterapkan rumus N-Gain yang mengacu pada rumus hake dalam meltezer.²²

$$N - \text{Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Ket:

S post : Skor post-test

S pre : Skor pre-test

S max : Skor maximum ideal

Kriteria perolehan skor N-Gain dapat diketahui sebagai berikut:

²² Dewi Anggraini Sholehah, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis problem based learning untuk meningkatkan berfikir kritis siswatema lingkungan sahabat kita subtema pelestarian lingkungan kelas V di min sukosewu Gandusari Blitar", Skripsi, Jurusan PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.

Tabel 1.3 Kriteria Skor

Skor	Klasifikasi
$G > 0,07$	Tinggi
$0,3 < G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Jika N-Gain $\geq 0,3$, Maka media dapat meningkatkan hasil belajar

3. Analisis respon siswa

Analisis respon peserta didik didapat dari penilaian angket. Data respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk presentase dikategorikan sesuai tabel. Analisis data angket siswa mengacu pada skala guttman, skor 1 untuk jawaban ya dan skor 0 untuk jawaban tidak.²³ Hasil presentase angket dinilai sesuai kategori presentase respon siswa.

Tabel 1.4 Hasil Presentase

Presentase Skor	Kategori
76 % - 100%	Positif
51% - 75%	Cukup Positif
26 % - 50%	Kurang Positif
0% - 25%	Tidak Positif

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa menjawab "tidak"}} \times 100\%$$

²³ Duhita Savira Wardani, Tesis : “ Pengembangan buku ajar IPABerbasis mutiple intelegence dan berorientasi keterampilan penyelesaian masalah siswa kelas IV sekolah dasar” (Surabaya, Universitas Negeri Surabaya), hlm.70

Efektifitas media pembelajaran monopoli virtual diukur menggunakan kuantitatif. Media pembelajaran monopoli virtual dapat dinyatakan efektif apabila presentase respon siswa mencapai minimal 51%.²⁴

²⁴ Ibid, hlm.71

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Perencanaan Pembuatan Media

Tahapan perencanaan pembuatan Monopoli Virtual. Dalam memecahkan permasalahan yang ada di kelas IV MI Darul Ulum Pleret pasuruan. Peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu media berbasis permainan yaitu monopoli yang peneliti kembangkan menjadi media Monopoli Virtual dengan langkah –langkah sebagai berikut:

1. Langkah awal, desain awal pembuatan media ini menggunakan *software* Makro Media, dan *software* Corel Draw 6X
2. Langkah kedua, merancang isi dari media Monopoli Virtual yang bertemakan Indahnya Keragaman Negeriku. Yang sesuai dengan isi KI&KD dan indikator.
3. Langkah ketiga, mencari gambar – gambar adat istiadat yang ada di seluruh provinsi indonesia sesuai dengan materi tema 7 Indahnya Keragaman Dinegeriku dengan menggunakan jaringan internet.
4. Langkah keempat, mengedit gambar-gambar yang sudah di ambil melalui internet menggunakan *software* Corel Drow X6
5. Langkah kelima, pembuatan kolom – kolom dan memasukan gambar yang telah di edit menggunakan *software* Makro Media
6. Langkah keenam, mencari materi yang sesuai dengan KI&KD
7. Langkah ketujuh, mencari gambar pion yang sesuai dengan kesukaan siswa.

- Langkah kedelapan, pembuatan dadu random menggunakan *software* Makro Media
- Langkah terakhir , Pembuatan Ikon permainan, bantuan dan profil menggunakan software Corel Draw

B. Hasil Pengembangan Produk

Hasil Pengembangan Produk Monopoli Virtual sebagai berikut:

- Tampilan awal pada Media Monopoli Virtual memunculkan tombol mulai yang apa bila di tekan memunculkan menu dari Media Mopoli Virtual tersebut.



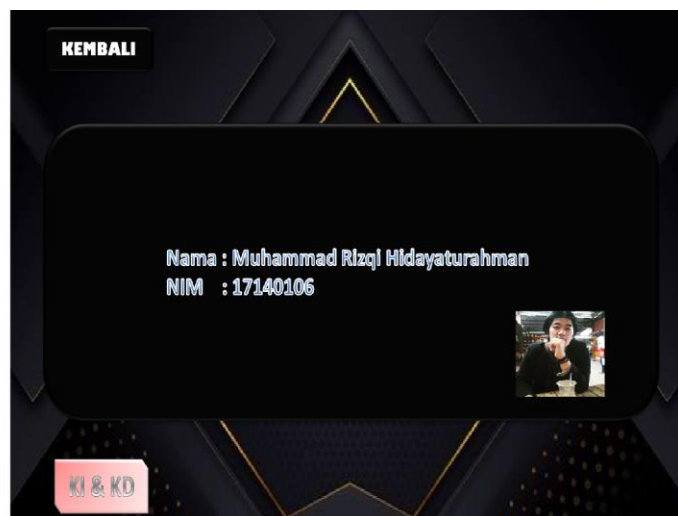
Gambar 2.1 Tampilan Awal Media Monopoli

2. Tampilan menu pada Media Monopoli Virtual ada 3 ikon.



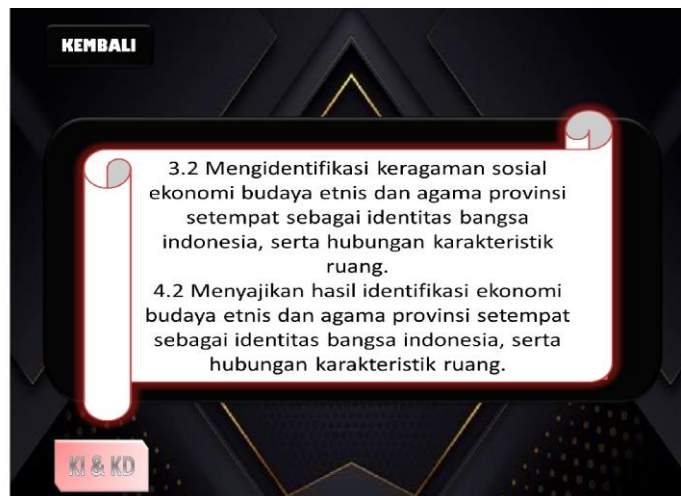
Gambar 2.2 Tampilan Menu Media Monopoli

3. Tampilan menu profil yang berisikan data diri beserta foto yang mengembangkan media.



Gambar 2.3 Tampilan Menu Profil

4. Tampilan KI&KD dalam menu profil.



Gambar 2.4 Tampilan KI & KD

5. Tampilan menu bantuan yang berisikan tatacara bermain menggunakan Media Monopoli Virtual.



Gambar 2.5 Tampilan Menu Bantuan

6. Tampilan permainan yang berisikan tombol dadu yang berwarna merah, 3 pion, kolom-kolom quis, hukuman, serta Provinsi yang ada di seluruh Indonesia.



Gambar 2.6 Tampilan Permainan

7. Tampilan kolom Provinsi beserta penjelasannya.



Gambar 2.7 Tampilan Kolom Provinsi

C. Kualitas Media Monopoli Virtual

Media Monopoli Virtual peneliti kembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti kecerdasan visual, kecerdasan menghitung, kecerdasan teknologi, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intra personal. Media Monopoli Virtual telah memenuhi kelayakan. Menurut Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011: 4-5 yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan.²⁵

Angket respon merupakan angket pengukur respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media monopoli virtual. Angket ini diberikan pada 12 peserta didik kelas IV MI Darul ulum Pleret Pasuruan. Hasil angket respon peserta didik dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1.5
Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Penilaian	
		P%	Kriteria
1	Gambar pada Monopoli dapat dilihat dengan jelas	100	Positif
2	Media Monopoli dapat membantu memahami pelajaran mengenal keragaman budaya indonesia	100	Positif
3	Media Monopoli dapat membuat belajar jadi lebih menyenangkan	100	Positif

²⁵ Sudjana, nana, dan Rivai, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011). Hlm. 4-5

4	Media Monopoli dapat meningkatkan semangat belajar	91,6	Positif
5	Media Monopoli dapat menambah pengalaman belajar	100	Positif

Berdasarkan data respon peserta didik diatas dapat diketahui bahwa diseluruh aspek respon mendapatkan kategori positif dari peserta didik, keseluruhan aspek respon mendapatkan kategori positif sebesar 98,3%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran Monopoli virtual efektif jika diterapkan terhadap proses pembelajaran.

D. Hasil Peningkatan belajar

Tes peningkatan hasil belajar diberikan pada peserta didik sebelum pembelajaran peserta didik tanpa menggunakan media dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Tes yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media disebut pre-test, tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada tema indahny keragaman negeriku, hasil dari tes ini akan dibandingkan dengan pot-test. Post-test adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media monopoli virtual, tes ini yang akan dijadikan pengukur apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkata atau sebaliknya. Peserta didik dikatakan berhasil apabila hasil belajar sama atau melebihi KKM (70)

Soal-soal pada pre test dan post test sesuai dengan materi yang dimuat pada media monopoli virtual yaitu materi tema 7 indahny keragaman negeriku komponen sistem tentang provinsi yang ada diseluruh Indonesia serta keberagaman suku dan adat istiadat. Jumlah soal test yaitu

ada 15 soal pilihan ganda. Tes-tes ini diberikan kepada dua belas peserta didik, untk mengetahui tingkat kenaikan hasil belajar hasil tes dihitung menggunakan N-Gain skor lalu dikategorikan. Hasil dari pretest dan post-test peserta didik dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1.6 Hasil N-Gain Skor

Hasil N-Gain Skor

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Gain Skor	Kriteria
1	A	58	82	0,57	sedang
2	B	52	70	0,37	sedang
3	C	76	82	0,25	rendah
4	D	64	76	0,33	sedang
5	E	58	70	0,28	rendah
6	F	46	64	0,16	rendah
7	G	58	70	0,25	rendah
8	H	28	76	0,66	sedang
9	I	70	82	0,4	sedang
10	J	76	82	0,25	rendah
11	K	46	70	0,44	sedang
12	L	34	52	0,27	rendah
JUMLAH		666	876	4,4	
RATA-RATA		55,5	73	0,36	sedang

Berdasarkan tabel tersebut dapat difahami bahwa: (1) Keseluruhan skor pre-test peserta didik mendapatkan skor 666 dengan rata-rata 55,5. Jumlah peserta didik yang mendapatkan skor pre-test ≥ 70 sebanyak 3 dan 9 peserta didik lainnya mendapatkan skor pre-test dibawah KKM (70). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran masih rendah. (2) Keseluruhan skor post-test peserta didik mendapatkan skor 876 dengan rata-rata 73. Keseluruhan peserta didik mendapatkan skor ≥ 70 . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta

didik setelah diterapkan media pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli virtual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

E. Hasil Validasi Materi

Validitas Materi merupakan langkah-langkah yang berisi KI, KD, tujuan pembelajaran dll. Validasi materi ini memuat segala sesuatu yang hendak dilakukan peneliti dalam menjalankan pembelajaran, validasi ini akan diuji kelayakannya oleh validator ahli pembelajaran. Hasil dari validasi Rencana Pelaksanaan pembelajaran nantinya dapat digambarkan sebagaimana berikut ini:

Tabel 1.7 Hasil Validasi materi

No	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	\bar{x}	
1	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan indicator	3	4	86	3,50	Valid
2	Keakuratan konsep materi	4	4	100	4,00	Valid
3	Keruntutan materi yang disajikan	3	4	86	3,50	Valid
4	Ketepatan penulisan pada media	3	3	100	3,00	Valid
5	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	4	4	100	4,00	Valid
6	Kesesuaian penyampaian materi sesuai dengan perkembangan siswa	3	4	86	3,50	Valid
7	Kesesuaian media yang digunakan dengan tingkat berpikir siswa	4	4	100	4,00	Valid
8	Media yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa	3	4	86	3,50	Valid
9	Ketetapan penomoran media	4	4	100	4,00	Valid

10	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100	4,00	Valid
----	-----------------------------------------------------	---	---	-----	------	-------

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) memperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 94,4 %. Kedua validator menilai media pembelajaran monopoli virtual dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor $\geq 86\%$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa materi telah layak untuk digunakan kedalam pembelajaran. validator memberikan saran yakni menambahkan foto profil pada media pembelajaran dan menambahkan KI, KD kedalam media pembelajaran agar dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Dan dari saran validator tersebut sudah peneliti laksanakan, sehingga media pembelajaran sudah maksimal.

F. Hasil Validasi Media

Validitas media pembelajaran monopoli virtual. Media yang akan divalidasi merupakan media monopoli, media berisi materi tentang keberagaman suku budaya serta adat istiadat yang ada di seluruh provinsi Indonesia. Media monopoli virtual ini akan dinilai kelayakannya lalu dinilai oleh 2 validator media

Tabel 1.8 Hasil Validasi Media

NO	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	\bar{x}	
1	Ketetapan tata letak gambar	4	4	100	4,00	Valid
2	Ketetapan pemilihan gambar	4	4	100	4,00	Valid
3	Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif	4	4	100	4,00	Valid
4	Kemenarikan tampilan media	4	4	100	4,00	Valid
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi	3	4	86	3,50	Valid
6	Media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	4	4	100	4,00	Valid
7	Media dapat terus digunakan dengan waktu yang lama	4	4	100	4,00	Valid
8	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa	4	3	86	3,50	Valid
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa	4	4	100	4,00	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	4	4	100	4,00	Valid

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) didapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 97,2%. Kedua validator menilai media pembelajaran Monopoli virtual dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor $\geq 86\%$. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa media Monopoli Virtual telah layak untuk digunakan pada pembelajaran. Beberapa saran yang diberikan validator yakni menambahkan menu bantuan agar memudahkan pendidik dan peserta didik menggunakan media monopoli virtual dan menambahkan logo UIN Malang didalam menu permainan.

BAB V

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan oleh peneliti ini yaitu pengembangan media pembelajaran Monopoli Virtual pada tema Indahnya Keberagaman Negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan. Pada hasil dari pengumpulan data awal peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik kelas 4 MI dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbasis permainan yang di kembangkan, diharapkan mampu mempermudah dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2009:16) situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”²⁶

Media Monopoli Virtual peneliti kembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti kecerdasan visual, kecerdasan menghitung, kecerdasan teknologi, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intra personal. Media Monopoli Virtual telah memenuhi kelayakan. Menurut Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011: 4-5 yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata

²⁶ Jasa Ungguh Muliawan, Pendidikan Islam Integratif, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), Hlm. 16

pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan.²⁷

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan Media Monopoli Virtual yang layak dipakai dalam proses pembelajaran. Kelayakan media ini di dasari dengan menggunakan angket respon siswa yang di dalam angket tersebut berisikan 5 pertanyaan kepada peserta didik kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan, memvalidasi kelayakan media dengan 2 validator ahli yaitu validator materi dan validator media.

Kelayakan pada produk dalam media pengembangan ini dilakukan dengan memvalidasi terlebih dahulu dan mendapatkan beberapa saran dari validator. Sehingga Media Monopoli Virtual yang peneliti kembangkan layak untuk di gunakan kedalam proses pembelajaran pada tema Indahnya Keragaman Negeriku. Tahapan kelayakan media yang di kembangkan peneliti meliputi: tahapan 1 validasi materi, tahapan 2 validasi media, dan tahapan ahir uji coba langsung ke lapangan.

Pada validasi ahli materi tahap pertama mendapatkan penilaian kategori baik, namun ada saran yang diberikan dari validator yaitu menambahkan foto profil kedalam menu profil untuk mengetahui identitas pemilik media. Media pebelajaran Monopoli ini juga sebenarnya sudah di kenal oleh peserta didik. Namun dari segi isi dan materi, kesesuaian dari KI

²⁷ Sudjana, nana, dan Rivai, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011). Hlm. 4-5

dan KD sudah sesuai tinggal menambahkan Menu KI dan KD untuk memudahkan pengajar dalam memahami materi dari media pembelajaran.

Pada validasi ahli materi tahap dua mendapat penilaian katagori sudah sangat baik dikarenakan semua saran dari validator sudah tambahkan kedalam Media pembelajaran Monopoli Virtual. Hasil ahir dari penilaian ahli materi menyatakan Media Monopoli Virtual layak untuk di ujicobakan kedalam lapangan.

Pada validasi media ada dua tahap validasi untuk mendapatkan nilai kelayakan yang baik dalam Media Monopoli Virtual yang telah peneliti kembangkan. Pada tahapan pertama memperoleh nilai baik namun ada beberapa bagian harus di perbaiki, 1 letak dadu yang terlalu mepet dengan kolom pada monopoli, 2 menambahkan logo uin di dalam menu permainan, dan yang ke 3 menambahkan nama dari Media Monopoli di dalam menu permainan.

Pada validasi media tahap dua mendapatkan nilai yang sangat baik, namun ada saran dari validator untuk mengubah background yang awalnya polok kurang menarik, menjadi sangat menarik dengan mengubah background menjadiah merah putih.

Pada tahapan menguji media pembelajaran peneliti melakukan dua tahapan uji coba yaitu tahap pre-tes dan tahapan post-tes, dengan masing soal berjumlah 15. Pada kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan, uji coba pertama yaitu pre-tes peneliti mengambil 12 sampel peserta didik dan

mendapatkan rata-rata nilai 55,5 yaitu termasuk dalam kategori kurang dikarenakan belum memenuhi syarat kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai 70.

Pada tahapan kedua uji coba peneliti menggunakan media yang telah dikembangkan yaitu Media Monopoli Virtual. Pada kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan, ujian ini peneliti menggunakan soal post-tes yang berjumlah 15 soal dan mengambil 12 sampel peserta didik. Dari hasil uji coba kedua peserta didik mendapatkan rata-rata 73 yaitu termasuk dalam kategori baik/positif dikarenakan sudah memenuhi syarat kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai 70.

Berdasarkan keseluruhan nilai yang didapatkan dari para ahli validator materi, validator media, dan peserta didik kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan. Bahwa Monopoli Virtual yang peneliti kembangkan sudah dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada tema Indahnya Keberagaman Negeriku.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media Monopoli Virtual ini peneliti kembangkan menggunakan tahapan penelitian R&D Model Robert Marebe Branch yang terdapat langkah-langkah tahapan pengembangan. 1) Analisis, untuk menentukan media pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, 2) Desain, untuk merancang Media Monopoli Virtual yang menarik dan menyenangkan, 3) Pengembangan, mengambarkan prodak Media Monopoli Virtual kemudian di validasi oleh Validator ahli materi dengan mendapatkan nilai 94,4 dengan kategori nilai sangat baik, dan Validator Media mendapatkan nilai 97,2 dengan kategori nilai sangat baik, 4) Implementasi, melakukan uji coba 15 soal kepada peserta didik yang melibatkan 12 peserta didik kelas 4 MI Darul Ulum Pleret menggunakan pre-tes dan mendapatkan presentase 55,5 dari presentase menunjukkan sangat kurang, 5) Evaluasi, tahap ini peneliti merevisi media Monopoli virtual sesuai dengan arahan Validator ahli Materi, dan Validator Media, 6) Tahapan ujian para ahli, 7) Tahap uji coba menggunakan Media Monopoli Virtual kepada peserta didik yang melibatkan 12 peserta didik kelas 4 MI Darul Ulum Pleret menggunakan soal post-tes dan mendapatkan presentase 73 dari presentase menunjukkan baik, 8) Tahap menganalisis data angket yang terdiri dari 5 kategori dan diisi oleh 12 peserta didik Mi Darul Ulum Pleret dan mendapat presentase 98,3 menunjukkan bahwa Monopoli Virtual ini dapat diterima oleh peserta didik, 9) Hasil akhir dalam penelitian pengembangan Monopoli Virtual dapat di

simpulkan bahwa Media Monopoli Virtual sudah layak diterapkan kepada pendidik dan peserta didik.

B. Saran

1. Media pembelajaran monopoli virtual ini dikembangkan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan asik dan menyenangkan melalui media yang berbasis permainan. Sebelum pendidik menggunakan media hendaknya pendidik memaparkan terlebih dahulu materi indahny keberagaman negeriku.
2. Di dalam media tersebut sudah berisikan 3 kolom dimenu awal yaitu:
 - a. Menu permainan untuk memulai permainan
 - b. Menu bantuan untuk mengetahui tata cara bermain
 - c. Menu profil yang berisikan data diri dan foto pembuat media monopoli virtual dan ada menu KI&KD didalam menu profil yang berisikan KI&KD materi indahny keberagaman dinegeriku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. (2021, Juni 17). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah*. Retrieved Oktober 20, 2021, from Pintek: <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran-contoh-dan-manfaatnya-untuk-sekolah>
- Anggraheni, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan merah putih pada pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science Business Media.
- Cepi, R. d. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Hidayat, C. (2018, Juni 15). *Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli Tujuan dan Ciri-cirinya*. Retrieved Oktober 2, 2021, from Ranah Research: <https://ranahresearch.com/pengertian-penelitian-pengembangan-menurut-ahli/>
- Miarso, A. S. (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mukti, B. W. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Mulyana, A. (2020, Maret 2). *Pengertian Hasil Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Retrieved Oktober 20, 2021, from Blogspot: <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html?m=1>
- Nisa', R. (2015). *Pengembangan Media Monopoli 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*. Malang: Etheses UIN Malang.
- Prayogo, B. A. (2017). *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akutansi SMK Negeri 1 Tempel*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sholehah, D. A. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis problem based learning untuk meningkatkan berfikir kritis siswatema lingkungan sahabat kita subtema pelestarian lingkungan kelas V di min sukosewu Gandusari Blitar*. Malang: Etheses UIN Malang.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, D. S. (2018). *Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Multiple Intelegence dan Berorientasi Keterampilan Penyelesaian Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Zain, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Validator Ahli Materi.

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

Nomor : B-243 /Un.03/FITK/PP 00 9/02/2022
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

18 Februari 2022

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : M. Rizqi Hidayaturrohman
NIM : 17140106
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan
Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Scanned by TapScanner

Lampiran 2 Surat Validator Ahli Media

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

Nomor : B-247 /Un.03/FITK/PP 00 9/02/2022
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

18 Februari 2022

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : M. Rizqi Hidayaturrohman
NIM : 17140106
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan
Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Scanned by TapScanner

Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI

A. Identitas Responden

Nama : Nuri Nazulia, M.Pd.I
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda *checklist* (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat baik = 5
 Baik = 4
 Cukup = 3
 Buruk = 2
 Sangat buruk = 1

Scanned by TapScanner

D. Penilaian Aspek Materi

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan Indikator				✓	
2.	Keakuratan konsep materi					✓
3.	Keruntutan materi yang disajikan				✓	
4.	Ketepatan penulisan pada media				✓	
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					✓
6.	Kesesuaian penyampaian materi sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
7.	Kesesuaian media yang digunakan dengan tingkat berpikir siswa					✓
8.	Media yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
9.	Ketepatan penomoran media					✓
10.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa					✓

Scanned by TapScanner

D. Penilaian Aspek Materi

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan Indikator				✓	
2.	Keakuratan konsep materi					✓
3.	Keruntutan materi yang disajikan				✓	
4.	Ketepatan penulisan pada media				✓	
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					✓
6.	Kesesuaian penyampaian materi sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
7.	Kesesuaian media yang digunakan dengan tingkat berpikir siswa					✓
8.	Media yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
9.	Ketepatan penomoran media					✓
10.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa					✓

Scanned by TapScanner

Manukan

- Profil harus disertai foto
- soal pre test post test koneksi
- materi di halaman awal diberikan KI KD

Malang,

Validator Materi

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP.19900423201608012014

Scanned by TapScanner

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI VIRTUAL PADA TEMA IDENTITAS KEKERAGAMAN NEGARIKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI DARUSSALAM PERLET PASURUAN

A. Identitas Responden

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 Jabatan : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media Monopoli Virtual pengembangan peneliti.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
2	Kurang tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
3	Cukup tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
5	Sangat tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah


C. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak gambar					✓
2	Ketepatan pemilihan gambar					✓
3	Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif					✓

Scanned by TapScanner

4	Kemenarikan tampilan media					✓	✓
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.					✓	
6	Media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.						✓
7	Media dapat terus digunakan dengan waktu yang lama						✓
8	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa.						✓
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.						✓
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.						✓

B. Lembar Kritik dan Saran

Malang,
 Validator Media

 Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 NIP.19880322201802011146

Scanned by TapScanner

Lampiran 5 Angket Respon Siswa

NADA

ANKET RESPON SISWA

A. Berilah jawaban pada pertanyaan dibawah ini dengan cara memberi tanda (✓)

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Gambar pada Monopoli dapat dilihat dengan jelas	✓	
2.	Media Monopoli dapat membantu memahami pelajaran mengenal keragaman budaya indonesia	✓	
3.	Media Monopoli dapat membuat belajar jadi lebih menyenangkan	✓	
4.	Media Monopoli dapat meningkatkan semangat belajar	✓	
5.	Media Monopoli dapat menambah pengalaman belajar	✓	

Scanned by TapScanner

Lampiran 6 Soal Pre-Tes

NADA

Soal Pre-Test dan Post-Test

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu anggap paling tepat!

- Suku Madura berasal dari...
 - Jawa Timur
 - Jawa Barat
 - Sumatra Utara
 - Jawa Tengah
- Keragaman suku bangsa merupakan, kecuali...
 - Keragaman adat istiadat
 - Keragaman perbuntan
 - Keragaman budaya
 - Keragaman agama
- Pakaian adat Lampung adalah...
 - Tulang bawang
 - Pakisan
 - Aesan gede
 - Elee balang
- Senjata tradisional kujang berasal dari...
 - Banten
 - Jawa Timur
 - Kalimantan
 - Papua
- Rumah joglo merupakan rumah adat dari, kecuali...
 - Jawa Timur
 - Aceh
 - Jawa Barat

28

Scanned by TapScanner

- d. Jawa Tengah
6. Pakaian adat Jawa timur adalah...
- Pasa'an
 - Kebaya
 - Mukuta
 - Balenga
7. Rumah Krong bude berasal dari
- Aceh
 - Papua
 - Kalimantan
 - Jambi
8. Bandar Lampung mempunyai bahasa daerah yaitu...
- Bahasa Jawa
 - Bahasa Melayu
 - Bahasa Tidung
 - Bahasa Madura



9. Gambar diatas merupakan pakaian adat khas.....
- Jawa Timur
 - Jawa Barat
 - Jawa Tengah

Scanned by TapScanner

- d. Papua
10. Lagu daerah yang berasal dari Yogyakarta yaitu.....
- Dodoi si dodoi
 - Sue ora jamu
 - Apuse
 - Indung-indung
11. Julukan Kota pek empek berasal dari daerah...
- Surabaya
 - Bandung
 - Palembang
 - Jakarta
12. Julukan Kota Serambi Makah berasal dari daerah...
- Malang
 - Aceh
 - Palembang
 - Bandung
13. Tari Ronggeng berasal dari daerah...
- Jakarta
 - Surabaya
 - Jambi
 - Semarang
14. Suku Asmat berasal dari provinsi...
- Kalimantan Timur
 - Jambi
 - Papua Barat
 - Sulawesi Selatan
15. Tariyan Reog Ponorogo berasal dari Provinsi...
- Jawa barat
 - Sulawesi Selatan
 - Jawa Tengah
 - Jawa Timur

Scanned by TapScanner

Lampiran 7 Soal Post-Tes

Nada

~~Self-Pre-Test dan Post Test~~
Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu anggap paling tepat !

1. Berapakah jumlah provinsi yang ada di Indonesia...
 - a. 31
 - b. 28
 - c. 34
 - d. 41
2. Keragaman suku bangsa merupakan, kecuali..
 - a. Keragaman adat istiadat
 - b. Keragaman perbuatan
 - c. Keragaman budaya
 - d. Keragaman agama
3. Pakaian adat DKI Jakarta adalah...
 - a. Tulang bawang
 - b. Pakisan
 - c. Abang dan None betawi
 - d. Elee balang
4. Senjata tradisional celurit berasal dari...
 - a. Banter
 - b. Jawa Timur
 - c. Kalimantan
 - d. Papua
5. Rumah joglo merupakan rumah adat dari provinsi...
 - a. Jawa Timur
 - b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Sumatra
6. Pakaian adat Jawa timur adalah...
 - a. Pasa'an

76

Scanned by TapScanner

- b. Kebaya
- c. Mukuta
- d. Balenga

7. Bhinneka tunggal ika adalah semboyan dari bangsa indonesia yang artinya...
 - a. Bersaksakit - sakit dahulu bersenang-senang kemudian
 - b. Berbeda - beda tapi tetap satu
 - c. Bergotong royong
 - d. Berani bertanggung jawab
8. Bandar Lampung mempunyai bahasa daerah yaitu...
 - a. Bahasa Jawa
 - b. Bahasa Melayu
 - c. Bahasa Tidung
 - d. Bahasa Madura
9. Nama dari ibu kota Banten adalah...
 - a. Serang
 - b. Bandung
 - c. Banda Aceh
 - d. Bandar Lampung
10. Lagu daerah yang berasal dari Yogyakarta yaitu....
 - a. Dodoi si dodoi
 - b. Sue ora jamu
 - c. Apuse
 - d. Indung-indung
11. Julukan Kota pek empek berasal dari daerah...
 - a. Surabaya
 - b. Bandung
 - c. Palembang
 - d. Jakarta
12. Julukan Kota Pahlawan berasal dari daerah...
 - a. Malang
 - b. Aceh
 - c. Palembang
 - d. Surabaya

Scanned by TapScanner

13. Tari Sajojo berasal dari ...
- a. Jambi
 - b. Papua
 - c. Bengkulu
 - d. Aceh
14. Suku Asmat berasal dari provinsi...
- a. Kalimantan Timur
 - b. Jambi
 - c. Papua Barat
 - d. Sulawesi Selatan
15. Tari Reog Ponorogo berasal dari Provinsi..
- a. Jawa barat
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Jawa Tengah
 - d. Jawa Timur

Scanned by TapScanner

Lampiran 8 Dokumentasi



Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal Pre-Tes



Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal Post-Tes



Dokumentasi Penerapan Media Monopoli





Dokumentasi Foto Bersama Siswa

Lampiran 9 Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Malang, Telp. (0341) 551354 Fax. (0341)
572533

BUKTI KONSULTASI

Nama : M. Rizqi Hidayaturrohman
NIM : 17140106
Jurusan : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Darul Ulum Pleret Pasuruan
Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Tanda Tangan
1	1 Juli 2021	Konsultasi Judul dan Bab 1	
2	2 Agustus 2021	Konsultasi Bab II Kajian Teori	
3	5 Agustus 2021	Konsultasi Bab III	
4	4 Oktober 2021	Konsultasi Teknik Pengumpulan data	
5	10 Mei 2022	Konsultasi Bab IV	
6	2 Juni 2022	Konsultasi Bab V	
7	7 Juni 2022	Persetujuan Ujian Skripsi	

Malang, 07 Juni 2022

Mengetahui,

Dekan FITK

Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 196504031998031002

Lampiran 10 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

Identitas Satuan Pendidikan

Nama	MIS DARUL ULUM
NPSN	<u>60716805</u>
Alamat	JL.RAYA PLERET RT.04/06
Kode Pos	67171
Desa / Kelurahan	Pleret
Kecamatan / Kota (LN)	Kec. Pohjentrek
Kab. / Kota / Negara (LN)	<u>Kab. Pasuruan</u>
Provinsi / Luar Negeri	<u>Jawa Timur</u>
Status Sekolah	swasta
Waktu Penyelenggaraan	- / - hari
Jenjang Pendidikan	<u>MI</u>

Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Penulis

Nama : Mochammad Rizqi Hidayaturrohman
NIM : 17140106
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 03 Desember 1997
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jl Warungdowo rt3 / rw 3
Pohjentrek Pasuruan
No. HP : 085655993000
Alamat E-mail : mukhammadrizqi926@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan : - TK Darmawanita
- SDN Warungdowo
Pasuruan
- MTSN Pohjentrek
- MAN Pasuruan