

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONPOP (MONOPOLI POP-UP)
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN
KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN SISWA KELAS 4 MI FATHUL ULUM
KALIGADUNG MALANG**

SKRIPSI

OLEH

SINTHYA ZIYADATURRAHMA MUKHLIS

NIM. 220103110151



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

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONPOP (MONOPOLI POP-UP)
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN
KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN SISWA KELAS 4 MI FATHUL ULUM
KALIGADUNG MALANG**

**Diajukan untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**OLEH
SINTHYA ZIYADATURRAHMA MUKHLIS
NIM. 220103110151**



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP : 196504031998031002

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
NIM : 220103110151
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli
Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk
Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI
Fathul Ulum Kaligadung Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Ahmad Abthoki, M.Pd.
NIP. 197611003 2003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

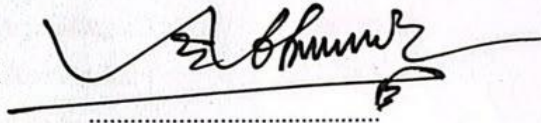
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang” oleh Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

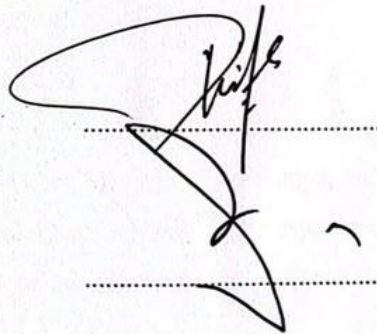
Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003



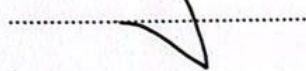
Anggota Penguji

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423201608012014



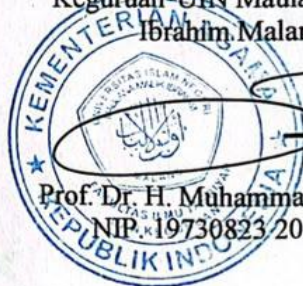
Sekretaris

Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196504031998031002



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Maulana Malik
Ibrahim, Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 19730823 200003 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
Lamp : 4 (empat) Ekslembar

Yang terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

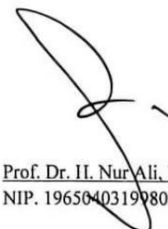
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
NIM : 220103110151
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up)
Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan
Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung
Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing.



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

NIM 22013110151

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dan karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 30 April 2026

Hormat saya,



Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

NIM. 220103110151

LEMBAR MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:6).

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekadmu, jalan hidupmu hanya milikmu sendiri, rasakan nikmatnya hidupmu hari ini”

(Baskara Putra-Hindia)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa, yaitu:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mukhlis dan Ibu Anafika, yang senantiasa memberikan kasih sayang, pengorbanan, kerja keras, serta doa yang tiada henti demi keberhasilan penulis.
2. Kedua kakak penulis, mbak Nur habibah dan mas Fajar Qoim, yang selalu menjadi sumber semangat, pelindung, dan penyemangat dalam setiap perjalanan penulis.
3. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan, serta arahan selama penulis menempuh pendidikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Monpop (Monopoli Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang” dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya dan kebenaran melalui agama islam.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si. Selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh jajaran staf yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama proses perkuliahan.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Ahmad Abthoki, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memeberikan arahan dan dukungan

kepada peneliti.

4. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan memberikan kehidupan yang sangat berwarna saat masa-masa kuliah dengan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan selalu mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Untuk Bapak Mukhlis, Ibu Anafika, mbak Nur Habibah, mas Fajar Qoim selaku keluarga tersayang yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan baik material maupun non material sepanjang proses penelitian.
6. Ibu Vanissa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen wali yang sabar membimbing sejak awal perkuliahan hingga akhir.
7. Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd dan Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku validator ahli yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian dan masukan guna perbaikan produk media yang peneliti kembangkan
8. Ibu Luluk Fauziah, S.Pd.I selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberikan masukan, arahan dan saran dalam proses pengembangan media agar sesuai dengan kondisi serta kebutuhan pembelajaran siswa kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung.
9. Bapak Fauzi, S. Pd selaku Kepala Madrasah dan segenap keluarga besar MI Fathul Ulum Malang yang telah memberikan batuan selama penelitian di sekolah.
10. Teman – teman kelas ICP 2022 dan teman – teman satu bimbingan yang telah bersama-sama berjuang, saling memberikan motivasi, masukan,

dukungan, dan semangat selama proses penelitian ini berlangsung.

11. Untuk Iga Wulanda, Anisa Wahdatus Sa'idah, Annisa Sofiyatus Salma, Ayu Dwi, Ananda Putri dan Elsa Tita terima kasih sudah kebersamaan dan memberikan warna yang indah dari awal perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan ini.
12. Seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2022 yang telah bersama-sama menjalani proses perkuliahan, berbagi pengalaman, serta saling mendukung dalam perjalanan menempuh pendidikan.
13. Semua pihak yang turut membantu peneliti dalam proses pengembangan media maupun penyusunan skripsi ini. Peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya atas segala bantuan dan dukungan yang diberikan, semoga Allah SWT membalas dengan keberkahan dan kebaikan yang berlimpah.

Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Malang, 30 April 2026

Hormat Saya,

Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

NIM. 220103110151

PEDOMAN LITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis 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

اَوَ =

aw اَيَ =

= ay اُوَ =

= û

اِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk	8
G. Orisinalitas Pengembangan	9
H. Definisi Istilah	15
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Definisi dan Karakteristik Media Monopoli Pop-up.....	18
B. Keefektifan Pembelajaran	19
C. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop-up.....	21
D. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pop-up.....	27
E. Dampak Positif Media Pembelajaran Monopoli Pop-up.....	33
F. Perspektif Teori Dalam Islam	35
G. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39

A. Jenis Penelitian	39
B. Model Pengembangan	40
C. Proses Pengembangan	41
D. Uji Produk.....	44
1. Uji Ahli	45
2. Uji Coba Produk	47
E. Jenis Data	49
F. Instrumen Pengumpulan Data	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Wawancara	50
2. Observasi	50
3. Dokumentasi	51
4. Angket	51
H. Teknik Analisis Data	51
1. Analisis Data Kualitatif	51
2. Analisis Data Kuantitatif	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	56
A. Proses Pengembangan Media Monopoli Pop-up	56
1. Analisis	57
2. Perancangan	60
3. Pengembangan	63
4. Implementasi	69
5. Evaluasi	71
B. Penyajian dan Analisis Data Produk.....	73
1. Data Validitas	73
a. Analisis Data Validasi Ahli Media.....	73
b. Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	75
c. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran	77
2. Penggunaan Monpop untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran.....	79
3. Hasil Respon Siswa Terhadap Media.....	81
BAB V PEMBAHASAN	85
A. Proses Pengembangan Media Monpop (Monopoli Pop-up)	85
B. Tingkat Kelayakan Media Monopoli Pop-up.....	94
C. Dampak Positif Media Monopoli Pop-up	97
BAB VI PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102

B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	111
BIODATA MAHASISWA.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan	13
Tabel 3. 1 Story board Media Monopoli Pop-up.....	41
Tabel 3. 2 Skala Penilaian	52
Tabel 3. 3 Kriteria Validitas Bahan Ajar.....	53
Tabel 3. 4 Skala Penilaian Respon Siswa.....	54
Tabel 3. 5 Kriteria Respon Siswa	54
Tabel 4.1 Story board Media Monopoli Pop-up.....	62
Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1 Papan Monopoli	63
Gambar 4. 2 Box	64
Gambar 4.3 Pion.....	64
Gambar 4.4 Dadu	65
Gambar 4.5 Kartu Soal.....	65
Gambar 4.6 Kartu petualangan.....	65
Gambar 4.7 Guide book	66
Gambar 4.8 Pop-up book	66
Gambar 4.9 Hasil Validasi Media	74
Gambar 4.10 Hasil Validasi Materi.....	76
Gambar 4.11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	78
Gambar 4.12 Hasil Observasi Awal	81
Gambar 4.13 Hasil Observasi Setelah Penggunaan Media	83
Gambar 4.14 Hasil Uji Coba Terbatas	81
Gambar 4.13 Hasil Uji Coba Lapangan	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	111
Lampiran 2 Surat Izin Validasi Media	112
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Materi	113
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran	114
Lampiran 5 Hasil Validasi Media	115
Lampiran 6 Tabel Hasil Validasi Media	118
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi	119
Lampiran 8 Tabel Hasil Validasi Materi	122
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	123
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	126
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara	128
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi	129
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian	129

ABSTRAK

Ziyadaturrahma Sinthya. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Kaligadung Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

Kata kunci: Media Pembelajaran, Monopoli Pop-up, Keefektifan Pembelajaran

Penelitian ini didasari oleh rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV MI Fathul Ulum Kaligadung Malang. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, karena guru masih cenderung menggunakan LKS dan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran berlangsung monoton, kurang menarik, dan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) pada materi bagian tubuh tumbuhan guna meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa kelas IV MI Fathul Ulum Kaligadung Malang.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Fathul Ulum. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Monpop yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selain itu, media Monpop memperoleh respon positif dari siswa dan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Monpop efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sekolah dasar.

ABSTRACT

Ziyadaturrahma, Sinthya. 2026. Development of the Monpop (Pop-up Monopoly) Learning Medium on Plant Parts to Improve Learning Effectiveness Among 4th-Grade Students at MI Fathul Kaligadung, Malang. Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

Keywords: Learning Media, Pop-up Monopoly, Learning Effectiveness

This study was motivated by the low level of student engagement and motivation in learning during IPAS lessons on plant parts in the fourth grade at MI Fathul Ulum Kaligadung, Malang. This situation was influenced by the limited use of innovative learning media, as teachers still tended to rely on worksheets and lecture-based methods in the learning process. Consequently, lessons became monotonous and uninteresting, and students were not actively engaged in learning activities. Therefore, learning media capable of creating a more interactive, enjoyable, and meaningful learning atmosphere for students is needed. Based on these issues, this study aims to develop the Monpop (Monopoly Pop-up) learning media for the plant parts material to improve the effectiveness of learning for fourth-grade students at MI Fathul Ulum Kaligadung, Malang.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade students at MI Fathul Ulum. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis utilized both qualitative and quantitative techniques to determine the media's feasibility and effectiveness.

The results of this study indicate that the Monpop learning media developed meets the feasibility criteria based on validation by media experts, subject matter experts, and learning experts. In addition, the Monpop media received positive feedback from students and was able to increase student engagement, motivation, and active participation in learning. Thus, the Monpop media is effective as an alternative learning tool for teaching plant parts in fourth-grade elementary school.

الملخص

زياداتوررحمة سينثيا. ٢٠٢٦. تطوير وسيلة تعليمية بعنوان «مونبوب» (مونوبولي بوب-أب) حول مادة أجزاء النباتات لتعزيز فعالية التعلم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة «فاتول كاليغادونغ» الإعدادية الإسلامية في مالانغ. أطروحة، برنامج تعليم معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية والتعليم، جامعة إسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانغ. المشرف: الأستاذ الدكتور ح. نور علي، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: وسائط تعليمية، مونوبول بوب-أب، فعالية التعلم

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض مستوى نشاط الطلاب وحماستهم للتعلم في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية، وبالتحديد في الجزء المتعلق بأجزاء النبات، في الصف الرابع بالمدرسة الإعدادية «فاتح العلم» في كاليغادونغ، مالانغ. وتعزى هذه الحالة إلى محدودية استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة، حيث لا يزال المعلمون يميلون إلى استخدام أوراق العمل الطلابية وطريقة المحاضرة في عملية التعلم. ونتيجة لذلك، يصبح التعلم رتيباً وغير جذاب، ولا يشارك الطلاب بشكل فعال في الأنشطة التعليمية. ولذلك، هناك حاجة إلى وسيلة تعليمية قادرة على خلق جو تعليمي أكثر تفاعلية ومتعة وذات مغزى للطلاب. بناءً على هذه المشكلة، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية باسم «مونبوب» (مونوفولي فوف أوف) لموضوع أجزاء النبات من أجل تحسين فعالية التعلم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة فاتح العلم الابتدائية في كاليغادونغ، مالانغ. تستخدم هذه الدراسة

استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير مع نموذج التطوير اداي الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وكان موضوع الدراسة طلاب الصف الرابع في مدرسة «فاتح العلم» الإعدادية. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات نوعية وكمية لتحديد مدى ملاءمة وفعالية الوسيلة

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة التعلم «مونبوب» التي تم تطويرها تستوفي معايير الملاءمة بناءً على تقييم خبراء الوسائط وخبراء المحتوى وخبراء التعلم. علاوة على ذلك، حظيت وسيلة «مونبوب» بردود فعل إيجابية من الطلاب، كما أنها نجحت في تعزيز مشاركتهم وحماستهم ونشاطهم في عملية التعلم. وبالتالي، فإن وسيلة «مونبوب» تعد وسيلة تعليمية فعالة يمكن استخدامها كبديل لتدريس مادة أجزاء النبات في الصف الرابع الابتدائي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting sebagai fondasi dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa tidak hanya diarahkan untuk menguasai konsep-konsep dasar, tetapi juga dituntut mampu menghubungkan materi dengan beragam fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Meski demikian, IPAS kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang menantang, terlihat dari masih banyaknya siswa yang kesulitan memahami berbagai konsep yang disampaikan.

Pemahaman berbagai konsep yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dapat diselesaikan dengan pemahaman dasar mengenai IPAS. Penguasaan konsep-konsep IPAS harus dibangun secara maksimal melalui kegiatan observasi langsung sebelum siswa diberikan materi yang bersifat abstrak. Karena memadukan bidang IPA dan IPS, pembelajaran IPAS menjadi lebih kompleks, sebab siswa dituntut memahami konsep-konsep yang saling terhubung.¹ Dalam pembelajaran IPA, tidak menitikberatkan pada teori saja tetapi juga melibatkan berbagai aktivitas praktikum yang mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif dan mampu menerapkan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

¹ Ramdhani Alifatus Saidah, Fina Fakhriyah, and Diana Ermawati, "Analisis Faktor Penyebab Problematika Pembelajaran Literasi Baca Tulis Pada Muatan IPAS Kelas 3 SD," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 618–34, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1374>.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu strategi yang efektif untuk memperlancar proses belajar sekaligus meningkatkan berpikir kritis siswa.² Pemilihan media yang sesuai dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, sehingga membantu mereka memahami pelajaran, meningkatkan mutu proses pembelajaran serta mendorong keaktifan siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Fathul Ulum kabupaten Malang, ditemukan bahwa guru masih menggunakan bahan ajar LKS tanpa menggunakan media apapun akibatnya peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPA, kesulitan memahami konsep IPA dan pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal tersebut selaras dengan uraian wawancara yang diperoleh dari Ibu Luluk sebagai wali kelas 4 MI FATHUL ULUM Kaligadung. Ibu Luluk memaparkan bahwa siswa kelas 4 masih ada hambatan yang dialami saat mempelajari mata pelajaran IPA pada materi bagian tubuh tumbuhan yang termasuk fungsi dan jenis-jenisnya. Permasalahan tersebut terjadi karena minimnya penggunaan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga berakibat pada rendahnya motivasi siswa. Selain itu, guru MI FATHUL ULUM masih menggunakan bahan ajar LKS dan modul saja sehingga siswa cenderung bosan dalam mempelajari materi. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Monopoli pop-up dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Media monopoli merupakan permainan edukatif dalam bentuk papan persegi dengan memuat kotak-kotak berisi gambar terkait materi dan dapat dimainkan secara berkelompok. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, seperti bersifat menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, menyediakan umpan balik secara langsung, serta praktis dalam penggunaannya.³ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ardhani, et al (2021) menunjukkan bahwa mediamonopoli layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁴ Adapun penelitian lain menyoroti media monopoli sangat membantu peserta didik dalam belajar, tidak hanya itu media ini menjadi solusi dalam pengembangan perbaikan pembelajaran terkhus IPA, siswa dapat belajar sambil bermain.

Sedangkan media pop-up adalah bentuk tampilan tiga dimensi (3D) yang muncul ketika suatu bagian dari media seperti buku, kartu, atau alat peraga dibuka atau digerakkan, sehingga memberikan efek visual yang menarik dan interaktif bagi penggunanya.⁵

Media Pop-Up Book memberikan kontribusi besar dalam menumbuhkan daya cipta dan imajinasi anak. Tampilan tiga dimensinya yang penuh warna mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Melalui interaksi dengan buku jenis ini, anak terdorong untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, sekaligus memperluas wawasan mereka. Selain itu, juga menanamkan kebiasaan positif dalam memperlakukan buku dengan baik,

³ Syalita Salsabila, "Pengembangan 'Monopoli' Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Pendidikan Pancasila 'Negaraku Indonesia' untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd," 2024.

⁴ Nadia Natalia Simamora, Astalini, and Darmaji, "Jurnal Pendidikan MIPA," *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 1 (2022): 1–7.

⁵ Theresia Mogi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPAS Dengan Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas V SDI Mengeruda," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 1 (2025): 210–22, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1118>.

seperti cara membuka, menggunakan, dan menyimpannya secara benar serta menumbuhkan kecintaan anak terhadap kegiatan membaca sejak dini.⁶

Uraian yang telah dipaparkan memberikan inspirasi bagi peneliti untuk melakukan inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yaitu Monopoli Pop-up yang disingkat dengan sebutan monpop untuk menunjang pemahaman konsep IPA siswa di kelas 4 MI FATHUL ULUM. Media pembelajaran Monpop diharapkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui proses belajar yang menyenangkan. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 4 MI Fathul Ulum, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang ”**.

B. Rumusan Masalah

Peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Monpop (Monopoli Pop- Up) pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas 4 MI Fathul Ulum?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Monpop (Monopoli pop-up) pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas 4 MI Fathul

⁶ Sinta and Harlinda Syofyan, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa di SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 02 (2021): 248–65, <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939>.

Ulum?

3. Bagaimana dampak positif media pembelajaran Monpop (Monopoli pop-up) pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas 4 MI Fathul Ulum terhadap keefektifan pembelajaran?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran Monpop yang menarik dan edukatif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi bagian tubuh tumbuhan bagi siswa kelas 4 MI Fathul Ulum.
2. Mengidentifikasi tingkat kelayakan media Monpop berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, media dan desain.
3. Mengkaji dampak positif penggunaan media Monpop terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan media Monpop diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media Monpop berkontribusi secara teoretis dengan memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pengembangan media berbasis permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Media monpop dapat dijadikan pilihan alternatif menarik dan menyenangkan sekaligus membantu guru dalam menjelaskan konsp bagian tubuh tumbuhan secara visual dan interaktif.

b. Bagi Siswa

Media monpop membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan melalui pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, dan keaktifan siswa.

c. Bagi Sekolah

Media monpop menjadi contoh inovasi pembelajaran kreatif yang dapat diadaptasi dalam pengembangan media pembelajaran lain di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan media monpop. Selain itu, pengembangan media ini juga dilakukan sebagai salah satu persyaratan dalam penyusunan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana.

e. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan.

E. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media Monpop ini berlandaskan pada asumsi-asumsi berikut:

- a. Media Monpop dirancang sebagai alat pendukung dalam pembelajaran IPA pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas 4 MI Fathul Ulum Malang.
- b. Pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan alat pembelajaran yang inovatif, menarik, dan telah tervalidasi kelayakannya.
- c. Pemanfaatan media Monpop diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Batasan pengembangan media pembelajaran Monpop dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media Monpop melibatkan siswa kelas 4 MI Fathul Ulum Malang sebagai subjek penelitian.
- b. Pengembangan media Monpop ditujukan untuk mendukung pembelajaran IPA, terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan.
- c. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas 4 MI Fathul Ulum Malang, sehingga temuan yang diperoleh belum dapat diterapkan secara umum pada konteks yang lebih luas.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Box monopoli pop-up

Box ini digunakan sebagai wadah semua komponen monopoli dan berbahan triplek kayu dengan ukuran panjang 65 cm, lebar 45 cm dan tinggi 7 cm.

2. Papan Monopoli

Papan monopoli ini berbahan dasar triplek kayu dengan ukuran lebar 42 cm dan panjang 62 cm yang dilapisi kertas stiker, papan ini terdiri dari kotak-kotak materi pelajaran tentang bagian tubuh tumbuhan, ada juga kotak kartu soal dan kartu petualangan.

3. Pion/Bidak

Pion atau bidak ini digunakan pemain untuk berpindah ke kotak-kotak yang ada di papan monopoli sesuai hasil dadu. pion ini berbahan dasar akrilik dengan ukuran 1 x 3 cm dan alasnya 2 cm yang didesain sesuai gambar anime siswa Sekolah Dasar.

4. kartu soal dan kartu petualangan

Kartu soal ini berbahan dasar art paper 260 dengan ukuran 5x5 cm. Kartu soal ini digunakan untuk memberi pertanyaan yang sesuai dengan materi bagian tubuh tumbuhan kepada siswa yang mendapatkan kotak pertanyaan pada papan monopoli.

5. Wadah/box kartu soal

Wadah kartu soal ini berbahan plastik dengan ukuran 10,5 x 7 cm.

6. Guide book

Guide book ini merupakan panduan cara memainkan media monopoli tersebut. bahan dasar guide book ini adalah art paper 150 dilaminasi glossy dengan ukuran A5.

7. Dadu

Dadu yang digunakan terbuat dari plastik berukuran 2, 5 x 2, 5 cm, terdapat 1 buah dadu yang berfungsi menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh pemain pada papan monopoli, sehingga pion dapat digerakkan dari satu kotak ke kotak berikutnya.

8. Pop-up book

Pop-up book memuat materi tentang bagian tubuh tumbuhan, bahan yang digunakan yaitu kertas art paper 310 yang dilaminasi glossy, dengan ukuran A4 (21,0 cm x 29,7 cm).

G. Orisinalitas Pengembangan

Berdasarkan kajian terhadap sejumlah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki unsur kebaruan. Adapun beberapa penelitian yang relevan, antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi oleh Ana Khofifah Hutapea dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Pop-up Book Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 347 Batahan Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal”.⁷ Penelitian terdahulu dan

⁷ Sean P Collins et al., *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Pop-up Book Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 347 Batahan Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal*, 2021.

penelitian saat ini memiliki kesamaan diantaranya penggunaan media pop-up book pada materi bagian tubuh tumbuhan dengan subjek penelitian siswa kelas IV, sedangkan perbedaannya terdapat pada media pembelajarannya, penelitian saat ini menggabungkan media monopoli dengan pop-up book, penelitian terdahulu hanya menggunakan media po-up book saja.

2. Penelitian oleh Siti Aminah yang berjudul “ Pengembangan Media Pop-Up Book Terintegrasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.⁸ Penelitian sebelumnya dan penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media pop-up book sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, namun keduanya berbeda pada objek penelitian dan penelitian sebelumnya mengembangkan pop-up book yang terintegrasi dengan Augmented Reality, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pop-up book yang dipadukan dengan permainan monopoli.
3. Penelitian oleh Helma Malina yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 40 Cakranegara”.⁹ Penelitian sebelumnya dan penelitian ini sama-sama mengembangkan monopoli untuk pembelajaran IPAS, yang membedakan adalah penelitian sebelumnya mengembangkan monopoli saja sedangkan penelitian ini menggabungkan media monopoli dengan pop-up.

⁸ Siti Aminah et al., “Pengembangan Media Pop-Up Book Terintegrasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” 4, no. September (2025): 230–42.

⁹ Helma Malina, Nurul Kemala Dewi, and Muhammad Sobri, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS di SDN 40 Cakranegara” 7, no. 3 (2025).

4. Penelitian oleh Ni Komang Sri Adnyani Manuarti yang berjudul “ Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁰ Penelitian sebelumnya dan penelitian ini memiliki kesamaan, sama-sama mengembangkan media untuk materi bagian tubuh tumbuhan dengan subjek penelitian siswa kelas 4, namun berbeda pada jenis media, penelitian sebelumnya mengembangkan media puzzle sedangkan penelitian ini mengembangkan media monopop.
5. Penelitian oleh Adilatul Khairani yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Mozepas (Monopoli Puzzle Ipas) Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Perampuan”.¹¹ Penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini memiliki persamaan yaitu mengembangkan media monopoli untuk mata pelajaran IPAS materi tumbuhan dan objek penelitiannya yaitu siswa kelas 4, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggabungkan media monopoli dengan puzzle, penelitian saat ini menggabungkan media monopoli dengan pop-up.
6. Skripsi oleh Milenia Almira Yusuf yang berjudul “ Pengembangan Media Monopoly Berbentuk Pop-Up Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa

¹⁰ Ni Komang and Sri Adnyani Manuarti, “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 129–34.

¹¹ Adilatul Khairani, Siti Istiningsih, and Aisa Nikmah Rahmatih, “Pengembangan Media Pembelajaran MOZEPAS (Monopoli Puzzle IPAS) Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Perampuan,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 01, no. 02 (2025): 221–35.

Timur Di Kelas IV SDN Tiron 4”.¹² Penelitian terdahulu dan penelitian saat ini memiliki kesamaan mengembangkan media monopoli pop-up untuk siswa kelas 4, namun keduanya berbeda pada mata pelajaran dan materi yang dikaji, peneliti sebelumnya mengembangkan pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya peneliti saat mengembangkan media pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

¹² Akmal Arief Wijaya, “Pengembangan Media Monopoly Berbentuk Pop-Up Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur di Kelas IV SDN Tiron 4,” 2024.

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No	Nama peneliti dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	Ana Khofifah Hutapea dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Pop-up Book Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 347 Batahan Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal”.	Perbedaan terdapat pada media pembelajarannya, penelitian saat ini menggabungkan media monopoli dengan pop-up book, sedangkan penelitian terdahulu hanya mengembangkan media pop-up saja.	Kedua peneliti tersebut sama-sama memanfaatkan media pop-up book pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas 4.	Peneliti berfokus pada pengembangan media inovatif yang memadukan permainan monopoli dengan buku pop-up sebagai sarana untuk mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas 4.
2	Siti Aminah dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up Book Terintegrasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.	Peneliti sebelumnya memanfaatkan media pop-up book yang dipadukan dengan Augmented Reality untuk siswa kelas 5, sementara penelitian ini berfokus pada siswa kelas 4 dan pengembangan media kombinasi pop-up book dan monopoli.	Keduanya mengembangkan media pada mata pelajaran IPAS yaitu pop-up book.	Melalui kombinasi tersebut, dihasilkan sebuah media edukatif interaktif berpotensi meningkatkan pemahaman serta capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
3	Helma Malina dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 40 Cakranegara”.	Penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengembangan monopoli, sedangkan penelitian ini menggabungkan monopoli dengan pop-up.	Sama-sama mengembangkan media untuk mata pelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dengan objek siswa kelas IV SD.	Penelitian saat ini mengembangkan inovasi media gabungan monopoli-pop up agar pembelajaran IPAS lebih menarik dan interaktif.
4	Ni Komang Sri Adnyani Manuarti dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”.	Penelitian terdahulu mengembangkan media puzzle, sedangkan penelitian saat ini mengembangkan media monopoli pop-up.	Keduanya mengembangkan media monopoli untuk kelas 4 pada materi bagian tubuh tumbuhan.	Penelitian saat ini menggabungkan media monopoli dan pop-up sebagai bentuk inovasi baru untuk materi bagian tubuh tumbuhan.

5	Adilatul Khairani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mozepas (Monopoli Puzzle Ipas) Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Perampuan”.	Penelitian terdahulu menggabungkan media monopoli dengan puzzle, sedangkan penelitian saat ini menggabungkan media monopoli dengan pop-up.	Sama-sama mengembangkan media monopoli pop-up dan objek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SD.	Penelitian saat ini menciptakan inovasi monopoli yang didalamnya terdapat pop-up book sebagai pendalaman materi.
6	Milenia Almira Yusuf dengan judul “Pengembangan Media Monopoly Berbentuk Pop-Up Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur Di Kelas IV SDN Tiron 4”.	Perbedaan terletak pada mata pelajaran dan materi, penelitian terdahulu mengembangkan monopoli pop-up untuk IPS materi keragaman budaya, sedangkan penelitian saat ini mengembangkan media monopoli pop-up untuk IPAS.	Keduanya mengembangkan media monopoli pop-up untuk siswa kelas 4.	Penelitian ini memanfaatkan media monopoli pop-up untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa kelas 4.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan kajian teori dan simpulan dari berbagai sumber, dengan tujuan mencegah terjadinya kekeliruan dalam memahami judul penelitian. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian proses yang terstruktur dan sistematis dalam merancang, membuat, menguji, serta menyempurnakan alat bantu pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, menarik perhatian, dan meningkatkan minat belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi menyampaikan informasi dan materi pelajaran, sekaligus menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa. Dalam pemanfaatannya, media perlu dirancang secara menarik serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
3. Media monopoli pop-up merupakan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan permainan monopoli dengan dilengkapi buku pop-up (3D), sehingga media ini tampil lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.
4. Keefektifan pembelajaran adalah suatu kondisi yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang ditetapkan

secara optimal, baik dari segi keterlaksanaan pembelajaran maupun keterlibatan siswa.

I. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdapat 6 bab utama yang masing-masing diuraikan kedalam sejumlah subbab sesuai dengan kebutuhan pembahasan. Dalam skripsi ini terdapat sistematika penulisan antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan, tujuan dan manfaat pengembangan, asumsi serta batasan penelitian, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah serta susunan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisikan landasan teori yang relevan, perspektif teori dalam islam dan kerangka berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan mengenai jenis dan model penelitian, prosedur pengembangan, proses pengujian produk, jenis data, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini menguraikan secara mendalam proses pengembangan produk, hasil pengujian yang mencakup penyajian serta analisis data,

dan tahapan revisi produk yang dilakukan berdasarkan temuan dari uji coba.

BAB V PEMBAHASAN

Bab V menguraikan hasil temuan penelitian serta analisis dan interpretasi terhadap data pengembangan produk.

BAB VI PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan bagi pengguna maupun peneliti selanjutnya dalam rangka pengembangan penelitian sejenis di masa mendatang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi dan Karakteristik Media Monopoli Pop-up

Media monopoli pop-up adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang inovatif yang mengadaptasi permainan monopoli dengan menambahkan buku pop-up sebagai pedalaman materi. Media ini dirancang untuk mengkombinasi aspek edukatif dan rekreatif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna untuk siswa. Berdasarkan pendapat Fitriyawani, hasil penelitian dari beberapa ahli mengungkapkan bahwa monopoli dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dinilai efektif karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar.¹³ Sedangkan, media pop-up merupakan jenis buku yang dilengkapi potongan gambar dengan lipatan khusus sehingga ketika halaman dibuka, gambar tersebut muncul membentuk tampilan tiga dimensi.¹⁴ Materi pelajaran bagian tubuh tumbuhan diintegrasikan ke dalam papan, dan kartu serta buku pop-up membuat tampilan materi lebih menarik dan nyata, sehingga siswa lebih antusias serta mudah memahami konsep yang dipelajari.

¹³ Sri Suciati, Ika Septiana, and Mei Fita Asri Untari, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015): 175–88, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.

¹⁴ Anggit Shita Devi and Siti Maisaroh, "Indera Penglihat (Mata) Pada Manusia," *Jurnal Pgsd Indonesia* 3, no. 2 (2020): 2443–1656.

Karakteristik media monopoli pop-up yaitu media pembelajaran berbasis game yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran kontekstual dan memuat unsur-unsur pembelajaran, seperti kartu pertanyaan, tantangan, dan hadiah poin yang berkaitan dengan materi pelajaran.¹⁵ Selain itu, media monopoli pop-up ini memiliki karakteristik visual dan atraktif didesain dengan tampilan berwarna, menarik dan tiga dimensi pada buku pop-upnya yang menonjolkan elemen gambar, teks dan objek timbul. Hal ini membantu menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

B. Keefektifan Pembelajaran

Keefektifan pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik mampu memahami materi dan aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Benjamin S. Bloom, pembelajaran efektif tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁶ Indikator keefektifan belajar antara lain yaitu; a) Keaktifan siswa, b) Motivasi belajar, c) Respon

¹⁵ Trifonia Yulianti Bebe Kaka, Yuswa Istikomayanti, and Riantina Fitra Aldya, "Board Game as An Evaluation Instrument for Classification of Living Things Material," *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 115–23, <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v13i2.11989>.

¹⁶ Ina Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *Jurnal Edukasi Dan Sains* 2 (2012): 132–39.

positif siswa. Ketiga indikator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik merupakan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias.¹⁷ Keaktifan siswa dapat membantu meningkatkan pemahaman materi karena peserta didik terlibat secara nyata dalam proses belajar. Selain itu, keaktifan juga menunjukkan bahwa siswa memiliki perhatian dan ketertarikan terhadap pembelajaran yang berlangsung.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat dan sungguh-sungguh. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih antusias, fokus, dan berusaha memahami materi yang dipelajari.¹⁸ Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh metode

¹⁷ Fahdian Rahmandani et al., “Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dalam Peningkatan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMAN 2 Batu,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 1016–27, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.674>.

¹⁸ Dyana Indri Hapsari and Gamaliel Septian Airlanda, “Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V,” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 (2018): 154, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i2a4.2018>.

pembelajaran, media yang digunakan, serta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya motivasi belajar yang baik, siswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

3. Respon positif peserta didik

Respon positif peserta didik merupakan tanggapan baik yang diberikan siswa terhadap proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun suasana belajar. Respon positif dapat terlihat dari rasa senang, antusias, dan ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap aktif dan memberikan pendapat bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Adanya respon positif menunjukkan bahwa media dan metode pembelajaran yang digunakan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

C. Proses Pengembangan Media Monopoli Pop-up

Pengembangan merupakan aktivitas yang terdiri dari lima langkah, diantaranya yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan pembelajaran

Langkah pertama mencakup beberapa hal yaitu menganalisis permasalahan pembelajaran, kurikulum dan karakteristik siswa, yang bertujuan untuk mencari solusi terhadap permasalahan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran serta menentukan kompetensi sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Mendesain lingkungan belajar yang efektif dan efisien

Mendesain lingkungan belajar adalah proses menyiapkan kondisi serta komponen pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Lingkungan belajar meliputi aspek fisik maupun aspek sosial, aspek fisik berupa ruang kelas dan media pembelajaran, sedangkan aspek sosial berupa interaksi dan motivasi siswa.

3. Mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan peserta didik

Langkah ketiga ini merupakan proses menyesuaikan dan mengembangkan komponen pembelajaran seperti materi, metode, media, dan evaluasi agar selaras dengan karakteristik siswa. Aspek yang diperhatikan mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan).

4. Implementasi materi yang dikembangkan

Implementasi materi yang dikembangkan merupakan tahap penerapan atau penggunaan materi pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya ke dalam proses pembelajaran nyata, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana materi tersebut dapat digunakan secara efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

5. Evaluasi terhadap hasil pengembangan

Evaluasi hasil pengembangan merupakan proses penilaian yang bertujuan mengukur kualitas, efektivitas, serta kelayakan produk pembelajaran melalui dua bentuk evaluasi, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk atau media yang dikembangkan sesuai dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dipahami sebagai suatu bentuk kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis untuk memperoleh hasil yang optimal. Kelima tahapan tersebut sejalan dengan pandangan Bahri yang menyatakan bahwa pengembangan merupakan proses perancangan pembelajaran yang logis dan terstruktur dengan mempertimbangkan potensi serta kemampuan peserta didik agar diperoleh hasil yang maksimal.²⁰ Sementara itu, pengembangan media pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan merancang, membuat, serta menguji suatu perangkat, bahan, atau fasilitas yang berfungsi menyampaikan informasi pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara optimal dan

¹⁹ Khofifah Mawaddah Lubis, "Pengembangan Dan Aplikasi Media Pembelajaran," *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2024): 95–103, <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>.

²⁰ Dinda Permata Sary, Galuh Kartika Dewi, and Lita Erdiana, "Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Dalam Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5 (2022): 7198–7206, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3695>.

efisien. Media yang dihasilkan bukan hanya berperan sebagai pendukung bagi guru, tetapi juga menjadi sumber belajar interaktif yang mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

Menurut Arsyad, pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang dan memanfaatkan berbagai bentuk media untuk meningkatkan efisiensi komunikasi dan efektivitas pembelajaran.²¹

Proses pengembangan media ini yaitu tentunya dimulai dari pra-survey lapangan untuk mengetahui kondisi atau masalah yang terjadi di sekolah MI Fathul Ulum, kemudian observasi kelas untuk mengamati proses pembelajaran, metode pembelajaran dan karakteristik siswa. Setelah observasi, dilakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui kebutuhan peserta didik serta media apa yang sudah digunakan dalam pembelajaran. Kemudian menentukan media apa yang cocok dengan karakteristik siswa, karena mayoritas dari siswa kelas 4 ini gaya belajarnya kinestetik dan cenderung aktif, peneliti mengembangkan media yang cocok yaitu monopoli pop-up pada materi bagian tubuh tumbuhan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran lebih menarik.

²¹ Mustiara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Renderforest Pasa Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo," 2023, 1–132.

Model yang digunakan dalam proses pengembangan media ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang berperan dalam merancang, memproduksi, dan menilai media atau program pembelajaran secara terstruktur. Model ini banyak diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran karena dapat menjamin bahwa produk yang dihasilkan selaras dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan kurikulum.

Pemilihan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran monopoli pop-up (monpop) didasarkan pada pertimbangan teoritis, sistematis, dan praktis, model ADDIE dianggap paling sesuai karena memberikan alur yang terstruktur, efisien, dan fleksibel untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif bagi siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.²² ADDIE memiliki 5 tahapan, berikut beberapa tahapan ADDIE:

1) Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap awal, dilakukan tiga jenis analisis. Pertama, analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui hambatan yang mereka alami dalam memahami materi bagian tubuh

²² I Ketut Budaya Astra Almada, I Gede Suwiwa, and Hafidz Almada, "Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan," *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5, no. 2 (2020): 66–71, <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.931>.

tumbuhan. Kedua, analisis kurikulum yang mencakup penelaahan terhadap kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran. Ketiga, analisis konteks yang meliputi kondisi ruang kelas, jumlah peserta didik, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung.

2) Tahap Desain (Design)

Dalam tahapan kedua, terdapat 4 langkah diantaranya yaitu menyusun tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, mendesain alur permainan monopoli dan buku pop-up, menentukan aturan main yang mendukung ketercapaian tujuan, menyusun instrumen evaluasi.

3) Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahapan ini membuat storyboard monopoli pop-up dan memasukkan materi bagian tubuh tumbuhan sesuai kompetensi dasar kelas 4 MI, serta validasi oleh ahli materi dan ahli media.

4) Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap keempat dilakukan uji coba lapangan yaitu dengan menerapkan media monopoli pop-up pada kelas 4 dan siswa menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses validasi para ahli dan uji coba pendahuluan, sementara evaluasi sumatif dilaksanakan setelah materi diterapkan di kelas untuk menilai efektivitas pembelajaran, tingkat motivasi peserta didik, serta tanggapan guru terhadap penggunaan media tersebut.²³

D. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pop-up

Pada penelitian pengembangan (*R&D*), penilaian terhadap kelayakan media biasanya dilakukan dengan memperhatikan dua aspek pokok, yaitu sebagai berikut:

1. Validitas/keabsahan

Validitas adalah tingkat ketepatan, kesesuaian, dan kelayakan isi serta desain media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli (validator) yang bertujuan agar media tersebut benar-benar dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.²⁴ Validitas ini menilai tingkat kesesuaian isi, struktur, bahasa, serta tampilan media dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan karakteristik siswa. Beberapa aspek

²³ Simamora, Astalini, and Darmaji, "J. Pendidik. MIPA."

²⁴ FeniMalinda, DodikMulyono, and Armi Yuneti, "Primary Education Journal Silampari" 4, no. 2 (2021): 20–28.

dijadikan acuan dalam penilaian validitas media, dan proses uji validitas umumnya dilakukan oleh ahli media, materi, serta bahasa melalui sejumlah indikator berikut:

- a) Kesesuaian isi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- b) Kebenaran konsep ilmiah dan tidak menimbulkan miskonsepsi.
- c) Kesesuaian desain tampilan, seperti warna, gambar, tata letak, dan navigasi.
- d) Bahasa yang mudah dipahami siswa.
- e) Konsistensi terhadap komponen media seperti materi, gambar, petunjuk, evaluasi.

Adapun tujuan uji validitas media, antara lain yaitu; menilai apakah media layak digunakan dalam pembelajaran, mengetahui bagian mana dari media yang perlu direvisi, menjamin keakuratan dan kesesuaian isi pembelajaran.

2. Kepraktisan

Kepraktisan merujuk pada sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa selama pembelajaran, baik dari aspek waktu, ketersediaan alat, maupun kemudahan memahami petunjuk penggunaan. Suatu media dianggap praktis apabila dapat dimanfaatkan secara sederhana, efisien, dan sesuai dengan situasi kelas, serta tidak menimbulkan hambatan bagi penggunanya.²⁵

²⁵ Nela Sari Yolanda and Niscaya Laia, "Validitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon," *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains* 7, no. 2 (2023):

Terdapat beberapa aspek yang dinilai dari kepraktisan yang bisanya diperoleh dari angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media, aspek tersebut antara lain yaitu:

- a) Kemudahan penggunaan dan pemahaman isi media.
- b) Kejelasan petunjuk dan navigasi.
- c) Kemenarikan tampilan dan motivasi belajar yang ditimbulkan.
- d) Waktu penggunaan yang efisien dalam pembelajaran.
- e) Kesesuaian dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah.

Adapun tujuan penilaian kepraktisan antara lain sebagai berikut:

- a) Menilai apakah media mudah digunakan tanpa pendampingan berlebih.
- b) Mengetahui respon pengguna (guru/siswa) terhadap kenyamanan dan efektivitas penggunaan.
- c) Mengidentifikasi bagian media yang perlu disederhanakan atau diperbaiki sebelum uji efektivitas.²⁶

Sedangkan Indikator kelayakan media monpop (Monopoli Pop-Up) untuk materi bagian tubuh tumbuhan antara lain yaitu:

- a. Validitas (oleh ahli materi & ahli media)

Media monopoli pop-up dapat dikatakan valid karena telah memenuhi beberapa aspek, diantaranya yaitu:

319–31, <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i2.4354>.

²⁶ Ardy Irawan and M. Arif Rahman Hakim, “Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs,” *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>.

1) Validitas Isi

Media monopoli pop-up dinyatakan valid apabila isi materi yang disajikan selaras dengan kurikulum yang digunakan, konsepnya akurat secara ilmiah, dan penggunaan bahasanya jelas serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.²⁷ Selain itu, media monopoli pop-up dikatakan valid isi apabila materi mendukung tujuan pembelajaran dan tidak terjadi kesalahan konsep.

2) Validitas Tampilan atau Desain

Media monopoli pop-up dikatakan valid apabila desain visual menarik dan proporsional, unsur monopoli dan pop-upnya berfungsi dengan baik, dan komponen permainan berfungsi sesuai aturan permainan.²⁸ Selain itu, media ini dikatakan valid tampilan dan desain apabila teks dan gambarnya mudah dibaca dan dipahami.

3) Validitas Pembelajaran

Media monopoli pop-up dapat dikatakan valid apabila media mendukung aktivitas belajar aktif dan kolaboratif, terdapat keterpaduan antara tujuan, materi, dan evaluasi.²⁹

²⁷ Made Desimyari and I. B. Surya Manuaba, "Pengaruh Model Think Talk Write Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Siswa," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 141, <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17621>.

²⁸ Rohaima Saragi and I Made Teguh, "Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan VideoScribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 98–107.

²⁹ Nur Fitriyah, Merinda Putri, and Ady Darmansyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Carenang 1," *Jurnal Pendidikan Dan Sains (JUPISI)* 2, no. 1 (2022): 59–62, <https://doi.org/10.63494/jupisi.v2i1.161>.

Selain itu, menumbuhkan motivasi belajar dan mudah digunakan oleh siapapun baik guru maupun siswa.

4) Validitas Kegrafikan dan Kelayakan Teknis

Media monopoli pop-up ini dapat dikatakan valid apabila bahan yang digunakan kokoh dan aman, dan komponen media mudah digunakan serta baik dan jelas dalam kualitas cetak, warna dan bentuk.³⁰ Selain itu tidak mudah rusak jika digunakan secara berulang.

b. Kepraktisan

Media monopoli pop-up dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi beberapa aspek, diantaranya yaitu:

1) Kemudahan penggunaan

Adapun indikator dalam kemudahan penggunaan, antara lain yaitu:

- a) Guru dan siswa tidak kesulitan memahami aturan permainan.
- b) Media mudah disiapkan, dioperasikan, dan disimpan.³¹
- c) Komponen (papan monopoli, kartu, bidak, dadu, pop-up) mudah digunakan.
- d) Tidak membutuhkan keterampilan teknis yang rumit.

³⁰ Budi Widodo, "Evaluasi Pemanfaatan Program Indonesia Pintar Di Smk Cokroaminoto Pandak," no. 4 (2016): 35–40.

³¹ Risma Risma, Agustinus Toding Bua, and Muhsina Annisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 92, <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>.

2) Efisiensi waktu dan tenaga

Adapun indikator dalam efisiensi waktu dan tenaga, antara lain yaitu:

- a) Media mempercepat proses pemahaman materi.
- b) Tidak membutuhkan waktu persiapan yang lama.
- c) Aktivitas belajar dengan media tidak menimbulkan kebingungan atau gangguan waktu belajar.

3) Keterpahaman petunjuk

Adapun indikator dalam keterpahaman petunjuk, antara lain yaitu:

- a) Petunjuk penggunaan dan aturan permainan ditulis secara jelas dan mudah dimengerti.
- b) Siswa dapat memainkan media tanpa bantuan intensif guru setelah dijelaskan sekali.
- c) Tata cara permainan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

4) Daya tarik dan keterlibatan

Adapun indikator dalam daya tarik dan keterlibatan, antara lain yaitu:

- a) Siswa tampak antusias dan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli pop-up.
- b) Media menciptakan suasana belajar menyenangkan

dan kolaboratif.

- c) Media mampu memotivasi siswa untuk belajar materi lebih lanjut.³²

5) Kesesuaian dengan kondisi kelas

Adapun indikator dalam kesesuaian dengan kondisi kelas, antara lain yaitu:

- a) Media dapat digunakan di berbagai kondisi kelas seperti jumlah siswa dan lain sebagainya.
- b) Tidak memerlukan alat tambahan khusus untuk digunakan.

E. Dampak Positif Media Pembelajaran Monopoli Pop-up

Media pembelajaran monopoli pop-up ini memiliki dampak positif, diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan

Media monopoli pop-up (Monpop) menciptakan pembelajaran menyenangkan dan interaktif, sehingga secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.³³ Bentuk permainan yang familiar dengan dilengkapi buku pop-up tiga dimensi membuat siswa merasa antusias dan tertarik untuk berpartisipasi aktif. Dalam permainan

³² Muhammad Adam Ramsi, "Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran," 2023, 1–7, <https://doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw>.

³³ Meina Candra Anggraini and Firosalia Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4207–13, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.

ini, siswa terlibat langsung melalui aktivitas seperti melempar dadu, menjawab pertanyaan, berpindah petak, dan memperoleh poin atau hadiah edukatif, yang secara alami membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat kompetitif positif. Unsur permainan (game-based learning) ini berfungsi sebagai stimulus intrinsik yang mendorong siswa untuk belajar tanpa merasa terpaksa. Selain itu, monpop mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa saat bermain dalam kelompok, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kooperatif. Siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mengambil keputusan bersama. Dengan demikian, monpop berperan sebagai media yang meningkatkan motivasi belajar serta membangun keterlibatan aktif siswa baik secara kognitif, afektif, maupun sosial.

2. Menyediakan pengalaman belajar aktif dan kolaboratif

Media monopoli pop-up dirancang untuk mendorong siswa untuk aktif dan kolaboratif melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Monpop.³⁴ Dalam proses pembelajaran menggunakan monpop, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif sebagai pelaku pembelajaran, mereka berinteraksi, berdiskusi, dan mengambil

³⁴ Anisa Bella Nurainin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Monopoli Pada Pelajaran PPKn Kelas III SDN Tunjungtirta 2," *Jurnal Pengembangan Pemikiran Ilmu Pengetahuan*, 2019.

keputusan bersama selama permainan berlangsung. Hal ini menciptakan situasi belajar yang partisipatif, di mana siswa belajar menghargai pendapat orang lain dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam proses pembelajaran. Buku pop-up tiga dimensi yang menarik juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan konsep tersebut dalam aktivitas nyata. Dengan demikian, monpop menjadi media pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang memperkuat pemahaman konseptual sekaligus mengembangkan kemampuan sosial siswa.

F. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam pandangan Islam, belajar dan mencari ilmu merupakan kewajiban sekaligus bentuk ibadah kepada Allah SWT.³⁵ Hal ini ditegaskan dalam ayat berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.”
(QS. Al-‘Alaq [96]: 1)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar termasuk dalam bentuk penggunaan media pembelajaran seperti monpop

³⁵ Alwi Markhaban⁵ holis Nur¹, Ubaidillah², Sholikhah³, Silma Lailatul⁴, “Kewajiban Belajar Dalam Al-Qur’an: Telaah QS. Al-‘Alaq Ayat 1–5” 15, no. 1 (2025): 9–17, <https://doi.org/10.54604/tdb.v15i1.485>.

(Monopoli Pop-Up) adalah bagian dari proses menumbuhkan kesadaran dan pemahaman terhadap ciptaan Allah. Dengan demikian, pembelajaran tentang bagian tubuh tumbuhan dapat dimaknai sebagai upaya mengenal kebesaran Allah melalui makhluk-Nya di alam semesta.

Dalam Islam, pendidikan juga menanamkan nilai-nilai akhlak dan spiritualitas. Konsep ta'dib yaitu pembentukan adab dan tarbiyah yang menitikberatkan pada proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media monopoli pop-up yang dikembangkan secara kreatif dapat menjadi sarana *tarbiyah* yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam, seperti kerja sama, kejujuran, dan rasa ingin tahu terhadap ciptaan Allah. Dengan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga terbentuk secara moral dan spiritual. Islam mendorong manusia untuk berpikir (*tafakkur*) dan merenungi (*tadabbur*) tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta. Allah berfirman:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۝١٩٠
“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.”
 (QS. Ali Imran [3]: 190)

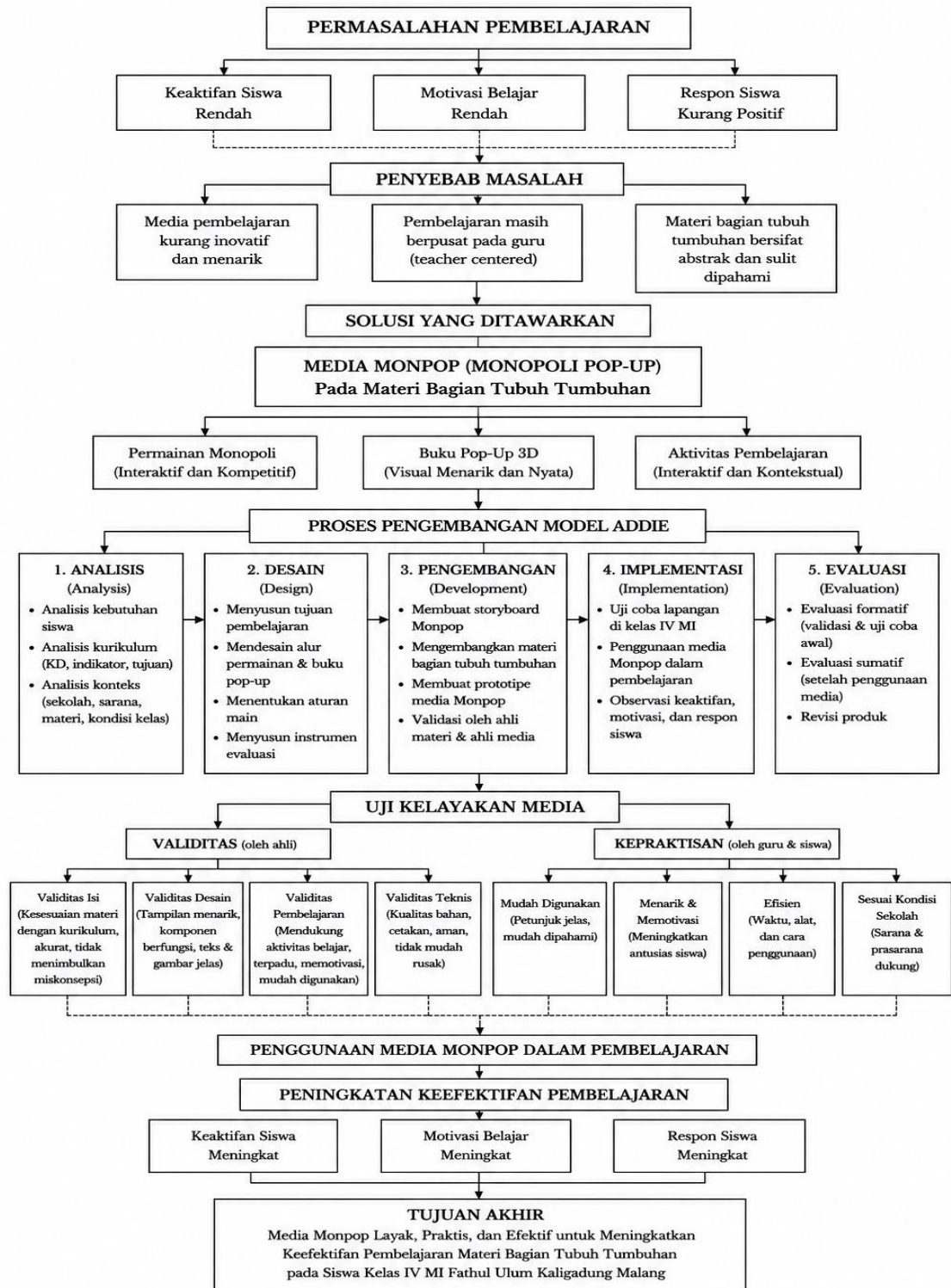
Pembelajaran tentang bagian tubuh tumbuhan melalui monpop memungkinkan siswa melakukan tafakkur terhadap ciptaan Allah, memahami fungsi-fungsi makhluk hidup, dan menyadari keteraturan ciptaan-Nya, hal ini menumbuhkan kesadaran tauhid dan rasa syukur terhadap nikmat Allah. Rasulullah SAW dalam mendidik para sahabat

menggunakan metode yang aktif, komunikatif, dan kontekstual, seperti melalui tanya jawab, perumpamaan (*tamtsil*), serta kegiatan praktik langsung. Media Monpop mencerminkan nilai-nilai tersebut karena:

- a) Mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, sebagaimana Islam mengajarkan ukhuwah dan kerja sama.
- b) Menghadirkan pembelajaran yang gembira, sehingga siswa belajar dengan hati yang senang tanpa tekanan.
- c) Membantu siswa mengaitkan ilmu dengan realitas kehidupan, sebagaimana Nabi SAW sering menggunakan contoh konkret dalam mengajar.

G. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yaitu prosedur yang tersusun secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran baik berupa media, bahan ajar maupun strategi pembelajaran agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan.³⁶

R&D memiliki fungsi untuk merancang serta menguji kelayakan suatu produk. Secara luas, kegiatan pengembangan dapat mencakup pengembangan media yang masih langkah maupun penyempurnaan produk yang sudah ada agar lebih bermanfaat dan efisien. Melalui pendekatan R&D, peneliti dapat melakukan proses penelitian, perancangan, produksi, serta pengujian terhadap produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh analisis yang mendalam, sedangkan pendekatan kuantitatif dimanfaatkan untuk menghasilkan model dan tingkat akurasi yang tinggi. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan menggunakan skala likert guna memperoleh hasil yang akurat dan

³⁶ Netty Nababan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE Di Kelas XI SMAN 3 Medan," *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 37–50.

menggambarkan pengaruh penggunaan produk.

Metode penelitian R&D bertujuan untuk menghasilkan data empiris yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran melalui media yang telah divalidasi. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan bagi siswa kelas IV MI agar sejalan dengan tahapan yang ada pada penelitian dan pengembangan.

B. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) menggunakan model ADDIE karena model ini menawarkan pendekatan yang terstruktur, sistematis, dan adaptif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan tinggi.³⁷ Sesuai jumlah hurufnya, model ADDIE memiliki 5 tahapan.³⁸ Tahapan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. *Analysis* (Identifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik.)
2. *Design* (Tahap penyusunan rancangan atau desain produk pembelajaran)

³⁷ Muhammad Syabrina et al., “Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model ADDIE Pada Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Pancasila,” *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science* 2, no. 6 (2025): 1239–46.

³⁸ Andi Rustandi and Rismayanti, “Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/Jf.V11i2.2546>

3. *Development* (Proses pembuatan dan validasi produk yang telah dirancang.)
4. *Implementation* (Tahap penerapan atau uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan.)
5. *Evaluation* (Penilaian terhadap hasil dan proses pengembangan media.)

C. Proses Pengembangan

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, antara lain yaitu:

1. Analysis

Tahap awal yang dilakukan adalah analisis, di mana peneliti menelaah dan menetapkan masalah yang dihadapi oleh siswa kelas IV MI Fathul Ulum melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas. Dari kegiatan observasi dan wawancara ditemukan permasalahan kurang efektifnya pembelajaran siswa dikarenakan masih menggunakan bahan ajar LKS saja. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar bisa meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa.

2. Design

Pada tahap kedua mulai menyusun konsep pengembangan media pembelajaran Monpop. Langkah perancangan difokuskan pada pembuatan desain awal, yang mencakup penyusunan

kerangka dasar, perlengkapan, dan bahan yang diperlukan, serta penentuan ukuran media. Selain itu, desain yang dibuat juga diarahkan agar selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan dapat diujicobakan kepada siswa dan mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan aplikasi canva karena menyediakan fitur-fitur yang mempermudah untuk desain media pembelajaran. Pada tahap ini juga ditentukan bagian-bagian media Monopoli Pop-up, yaitu: Box cover, papan monopoli dan pop-up book.

Tabel 3.1 Story board media Monopoli Pop-up

No.	Bagian	Keterangan
1.		Bentuk Box Monopoli Pop-up beserta halaman sampul yang meliputi judul “ MONPOP (Monopoli Pop-up) Bagian Tubuh Tumbuhan kelas 4 SD/MI.
2.		Model papan monopoli
3.		Pion berbahan dasar akrilik
4.		Dadu berbahan dasar plastik

5.		Kartu soal berjumlah 8 kartu
6.		Kartu petualang berjumlah 8 kartu
7.		Guide book berbahan dasar art paper 150 berlaminasi
8.		Buku pop-up berbahan dasar art paper 310 berlaminasi

3. Development

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti kemudian mengembangkan Monopoli Pop-Up dengan menyiapkan seluruh komponen pendukungnya. Media tersebut terdiri atas papan monopoli berbahan *yellow board* yang berisi kotak materi dan kartu soal, pion dan dadu sebagai alat bermain, buku pop-up yang berisi materi pembelajaran, serta buku panduan penggunaan media. Desain produk dibuat menarik secara visual untuk mendorong minat dan semangat belajar siswa.

4. *Implementation*

Pada tahap implementasi, peneliti mengujicobakan Monopoli Pop-Up kepada peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai apakah media yang dihasilkan sesuai dengan rancangan serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

5. *Evaluation*

Tahapan ini merupakan langkah penutup dalam proses penelitian yang bertujuan menilai apakah media Monpop yang telah dikembangkan sesuai dengan target dan tujuan yang ditetapkan. Penilaian dilakukan dengan mengolah data angket yang diberikan oleh para ahli maupun siswa. Temuan pada tahap ini memberikan gambaran mengenai sejauh mana media tersebut berhasil meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar.

D. Uji Produk

Pada tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dan memperoleh tanggapan siswa terhadap media Monopoli Pop-Up pada materi bagian tubuh tumbuhan. Melalui tahap ini, peneliti dapat menentukan tingkat efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli

materi, dan praktisi pendidikan. Efektivitas media selanjutnya dinilai berdasarkan keberhasilan penerapannya dalam proses belajar mengajar. Adapun subjek dalam uji coba ini adalah siswa kelas IV MI Fathul Ulum. Berikut pengujian media Monopoli Pop-Up:

1. Uji ahli

a. Desain Uji Ahli

Data dari proses validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas produk. Tahap validasi dilakukan oleh para ahli setelah proses pembuatan media selesai, dengan cara menampilkan produk kepada validator beserta kuesioner yang memuat indikator evaluasi terhadap media.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang pakar di bidang Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya materi bagian tubuh tumbuhan untuk tingkat MI/SD. Prosedur penilaian oleh ahli materi meliputi penyampaian ringkasan proses pengembangan, peninjauan hasil produk media Monopoli Pop-Up, dan pengisian angket evaluasi kelayakan materi.

Spesifikasi ahli materi:

a) Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M. Pd.

b) Memiliki keahlian pada bidang IPA, terutama terkait topik

penelitian.

- c) Latar belakang pendidikan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- d) Berpengalaman dalam pengembangan materi pembelajaran IPA.

2) Ahli Media

Ahli media yang bertindak sebagai validator dalam penelitian ini merupakan seorang profesional yang memiliki kompetensi dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran. Peran validator adalah memberikan penilaian dan rekomendasi guna meningkatkan mutu Monopoli Pop-Up yang telah dikembangkan. Adapun kualifikasi ahli media yang memberikan penilaian terhadap produk adalah sebagai berikut:

- a) Maryam Faizah, M. Pd
- b) Profesional pada bidang pengembangan media.
- c) Latar belakang pendidikan S1 dan S2 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang.
- d) Memiliki pengalaman dalam perancangan media pembelajaran.

3) Ahli Pembelajaran

Dalam penelitian ini merupakan guru kelas IV MI

Fathul Ulum Malang yang berperan sebagai praktisi pendidikan dengan pengalaman mengajar Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Spesifikasi ahli pembelajaran:

- a) Luluk Fauziah, S.Pd. I
 - b) Latar belakang pendidikan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
 - c) Mengajar di MI Fathul Ulum Malang.
 - d) Memiliki pengalaman dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Data uji ahli

Penelitian ini digunakan data kuantitatif dan kualitatif untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran monopoli pop-up. Kedua jenis data tersebut berfungsi sebagai dasar uji validitas produk. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui angket yang diisi siswa dan penilaian validator, sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara siswa serta tanggapan para validator.

2. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan terlebih dahulu sebelum media diujicobakan

di kelas. Setelah dilakukan penelaahan dan diperbaiki berdasarkan masukan dari para validator, tahap selanjutnya adalah pengujian media monopoli pop-up kepada siswa kelas IV. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk menemukan kekurangan media yang perlu diperbaiki. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan masukan dari ahli pembelajaran terkait penggunaan monopoli pop-up dalam pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Melalui uji coba tersebut, diharapkan dihasilkan monopoli pop-up yang telah disempurnakan sesuai hasil revisi.

b. Subjek Uji Coba

Uji coba dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas IV MI Fathul Ulum. Pemilihan subjek didasarkan pada kebutuhan penggunaan media pembelajaran monopoli pop-up untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan. Selain itu, guru kelas berperan sebagai ahli pembelajaran yang turut mengevaluasi kinerja siswa dan efektivitas penerapan media monopoli pop-up dalam proses belajar.

c. Data Uji Produk

Uji coba produk bertujuan memperoleh data yang menggambarkan proses pengembangan serta tingkat

keefektifan pembelajaran setelah menggunakan Monpop. Data yang dikumpulkan meliputi data kuantitatif dari angket respon siswa, dan data kualitatif yang dikumpulkan melalui kegiatan observasi serta wawancara mengenai penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, yang masing-masing memiliki fungsi dalam mendukung proses analisis hasil pengembangan media.

1. Data Kualitatif

- a. Hasil wawancara dengan Ibu Luluk, selaku wali kelas 4 MI Fathul Ulum.
- b. Temuan dari kegiatan observasi serta bukti dokumentasi selama penggunaan media pembelajaran.
- c. Saran yang diberikan oleh tiga validator ahli.

2. Data Kuantitatif

- a. Penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.
- b. Data angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli pop-up.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan meliputi observasi awal, dan 4 angket yakni angket

validasi materi, media, ahli pembelajaran, dan angket respon siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran monopoli pop-up. Kegiatan ini menjadi bagian dari tahap penggalan data awal penelitian. Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV MI Fathul Ulum Malang guna mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa, solusi yang diterapkan, serta gambaran kebutuhan pengembangan produk media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Observasi

Teknik observasi dilaksanakan selama tahap implementasi atau uji coba media monopoli pop-up di MI Fathul Ulum Malang. Peneliti mengamati proses pembelajaran dan tindakan siswa selama penggunaan media monopoli pop-up. Melalui observasi ini, peneliti dapat menilai sejauh mana media mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung penelitian pengembangan. Peneliti mendokumentasikan setiap tahap kegiatan, mulai dari perancangan hingga implementasi media monopoli pop-up. Dokumen yang diperoleh dapat berupa catatan tertulis, gambar, maupun foto yang menggambarkan proses pelaksanaan penelitian dan penerapan media di kelas.

4. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kevalidan dan efektivitas media monopoli pop-up. Instrumen ini terdiri atas beberapa jenis, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli pembelajaran, serta angket respon siswa terhadap penggunaan media monopoli pop-up dalam proses belajar. Data dari angket digunakan sebagai dasar untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Miles

dan Huberman yang mencakup proses pengumpulan informasi, pemilahan data serta penarikan simpulan.

2) Analisis Data Kuantitatif

Pengolahan data kuantitatif dilakukan untuk menilai sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria valid serta melihat bagaimana tanggapan siswa terhadap keefektifan pembelajaran setelah menggunakan Monpop. Adapun teknik analisis data yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Data Validitas Media

Instrumen untuk uji validitas diisi oleh para pakar, sementara untuk menilai kepraktisan diisi oleh guru mata pelajaran. Penilaian terhadap tingkat validitas disajikan dalam bentuk angket dengan skala penilaian tertentu. Setiap butir pernyataan diberi skor penilaian dengan rentang 1 hingga 4.³⁹ Perhitungan nilai validitas media dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, CV., 2019).

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 3.2 Skala Penilaian

(Sugiyono, 2019)

Skor	Kriteria
4	Sangat valid
3	Valid
2	Kurang valid
1	Tidak valid

Hasil analisis kuantitatif diklasifikasikan ke dalam empat tingkat validitas, yakni sangat valid, valid, kurang valid, serta tidak valid.

Tabel 3.3 Kriteria Validitas Bahan Ajar

Nilai	Kriteria
76-100	Sangat valid
51-75	Valid
26-50	Kurang valid
0-25	Tidak valid

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif pada tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas media monopoli pop-up dikategorikan berdasarkan rentang nilai sebagai berikut: apabila memperoleh skor akhir 76–100, maka media termasuk dalam kategori sangat valid; skor 51-75 dikategorikan valid; skor 26-50 dikategorikan kurang valid; dan apabila skor berada pada rentang 0–25, maka media dinyatakan

tidak valid serta memerlukan revisi lanjutan untuk penyempurnaan produk.

b. Analisis Respon Siswa terhadap Keefektifan Pembelajaran

Analisis terhadap respon siswa dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat keefektifan pembelajaran menggunakan media monopoli pop-up. Data diperoleh melalui angket respon siswa kelas IV MI Fathul Ulum Malang, yang berisi sejumlah pernyataan dengan skor pilihan tertentu. Skor dalam instrumen tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana media monopoli pop-up mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Tabel 3.4 Skala Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat efektif	4
Efektif	3
Kurang efektif	2
Sangat Tidak efektif	1

Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban seluruh responden

$\sum x^1$ = Jumlah seluruh skor

100% = Konstanta

Tabel 3.5 Kriteria Respon Siswa

Presentase	Kriteria
85%-100%	Sangat efektif
70%-84%	Efektif
50%-69%	Kurang efektif
0%-49%	Tidak efektif

Sumber : Sugiyono (2019)

Berdasarkan tabel diatas apabila persentase hasil respon siswa berada pada rentang 85–100%, maka pembelajaran dikategorikan sangat efektif. Jika persentase berada pada 70–84%, maka pembelajaran termasuk efektif. Selanjutnya, apabila diperoleh skor 50–69%, maka pembelajaran dikategorikan kurang efektif, sedangkan nilai 0–49% menunjukkan bahwa pembelajaran tidak efektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Monpop (Monopoli Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Berdasarkan pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan, berikut akan dipaparkan hasil dari proses pengembangan media monpop (monopoli pop-up) pada materi bagian tubuh tumbuhan bagi siswa kelas IV di MI Fathul Ulum.

1. Analisis

Tahapan analisis adalah tahapan pertama pada proses pengembangan ini. Tujuan analisis yaitu untuk mengidentifikasi karakteristik siswa kelas 4 MI Fathul Ulum dan permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa dalam pembahasan bagian tubuh tumbuhan. Analisis ini dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas. Observasi dilaksanakan agar dapat melakukan pengamatan proses pembelajaran IPAS dalam ruang kelas secara langsung. Hasil observasi menunjukkan kegiatan belajar mayoritas dilakukan dengan teknik ceramah dan memanfaatkan buku LKS untuk referensi inti belajar. Media belajar yang diterapkan kurang variatif dan interaktif sehingga mayoritas peserta didik dinilai tidak antusias serta pasif dan proses pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Di samping melakukan observasi, peneliti turut melangsungkan wawancara bersama teaga pendidik kelas 4. Adapun output berdasarkan wawancara dalam penggalan informasi yang dilakukan bersama Ibu Luluk Fauziah, S. Pd. I Selaku guru IPA kelas 4 MI Fahul Ulum Kaligadung Malang.

Peneliti : “ Bahan pembelajaran apa saja yang digunakan saat kegiatan belajar berlangsung?”

Guru : “ Bahan pembelajaran yang digunakan yaitu modul dan LKS saja.”

Peneliti : “ Metode apa yang ibu gunakan dalam mengajar materi bagian tubuh tumbuhan, apakah metode tersebut efektif?”

Guru : “ Metode yang saya gunakan dalam materi bagian tubuh tumbuhan yaitu ceramah dan pembelajaran langsung, tetapi kurang efektif karena beberapa siswa tidak kondusif jika belajar di luar ruang kelas.”

Peneliti :” Media interaktif apa yang ibu gunakan dalam materi bagian tubuh tumbuhan?”

Guru : “ Belum terdapat media interaktif yang saya gunakan hanya terkadang saya memberi tumbuhan langsung sebagai media dalam materi ini.”

Peneliti :” Bagaimana tingkat keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung?”

Guru :” Beberapa siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung,

bahkan terdapat beberapa siswa yang asik sendiri tidak memperhatikan penyampaian materi.”

Peneliti :” Bagaimana reaksi ibu apabila disusun media pembelajaran yang interaktif berupa monopoli yang dilengkapi dengan buku pop-up tentang materi bagian tubuh tumbuhan.”

Guru :” saya sangat menyetujui, karena apabila disuguhkan media interaktif maka siswa bisa lebih semangat dan tertarik melakukan pembelajaran.”

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV terkait pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan, diperoleh hasil bahwa bahan pembelajaran yang digunakan hanya berupa modul dan LKS. Hal ini menunjukkan sumber belajar masih terbatas, belum terdapat variasi bahan pembelajaran dan pembelajaran cenderung kurang menarik. Selain itu, metode yang digunakan adalah ceramah dan pembelajaran langsung, namun guru menyatakan metode tersebut kurang efektif karena siswa kurang kondusif dan pembelajaran di luar kelas sulit dikontrol, sehingga metode yang digunakan belum mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara optimal.

Selain bahan ajar dan metode, guru juga menjelaskan bahwa media belum terdapat media interaktif dalam materi bagian tubuh tumbuhan. Dalam pelaksanaannya siswa hanya mengandalkan LKS saja tanpa adanya media pendukung lain yang bersifat visual atau interaktif.

Hal ini menyebabkan beberapa siswa kurang aktif dan pembelajaran cenderung berlangsung satu arah tanpa melibatkan keaktifan siswa. Materi bagian tubuh tumbuhan yang seharusnya dipahami melalui visualisasi dan pengamatan menjadi kurang optimal karena siswa hanya memperoleh informasi berbentuk teks dari LKS serta penjelasan guru secara lisan. Dalam menghadapi siswa yang kurang antusias dan aktif, guru biasanya mengatasi dengan cara mengajak siswa praktek langsung ke lapangan atau di luar kelas dengan melihat tumbuhan secara langsung. Pendekatan tersebut bertujuan agar peserta didik lebih termotivasi untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Meskipun cara tersebut cukup membantu namun guru menyadari bahwa upaya ini belum sepenuhnya meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran, guru memberikan respon sangat positif pada rencana pengembangan media monopoli pop-up untuk materi bagian tubuh tumbuhan. Guru menyatakan bahwa jika siswa belajar menggunakan media yang menarik, interaktif dan berbeda dari biasanya maka akan mendorong antusias serta motivasi belajar siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) yang sesuai menjadi landasan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti menyusun produk berupa Monopoli Pop-up yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyalurkan pembelajaran, menjadikan pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

2. Perancangan

Tahap desain dilakukan setelah diperoleh data kebutuhan dari lapangan. Langkah perancangan difokuskan pada pembuatan desain awal, yang mencakup penyusunan kerangka dasar, perlengkapan, dan bahan yang diperlukan, serta penentuan ukuran media. Selain itu, desain yang dibuat juga diarahkan agar selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan dapat diujicobakan kepada siswa dan mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Sebagai pedoman pengembangan, peneliti menyusun sory board yang memuat kerangka produk yang dikembangkan melalui penentuan bahan, bentuk serta ukuran berdasarkan media yang disusun. Berikut adalah story board dari media monopoli pop-up dalam pembahasan bagian tubuh tumbuhan.

Tabel 4.1 Storyboard

No.	Bagian	Keterangan
1.		Bentuk Box Monopoli Pop-up beserta halaman sampul yang meliputi judul “ MONPOP (Monopoli Pop-up) Bagian Tubuh Tumbuhan kelas 4 SD/MI.
2.		Model papan monopoli

3.		Pion berbahan dasar akrilik
4.		Dadu berbahan dasar plastik
5.		Kartu soal berjumlah 8 kartu
6.		Kartu petualang berjumlah 8 kartu
7.		Guide book berbahan dasar art paper 150 berlaminasi
8.		Buku pop-up berbahan dasar art paper 310 berlaminasi

Konsep yang disusun pada media monopoli pop-up ini berfokus pada pembahasan bagian tubuh tumbuhan bagi jenjang SD kelas 4. Pemilihan materi ini direlevansikan pada tingkat pertumbuhan kognitif peserta didik kelas 4 yang sudah mampu mengklasifikasikan objek, memahami konsep waktu ruang, dan

memecahkan masalah praktis, namun masih memerlukan benda konkret. Oleh karena itu penyusunan materi ini mengarah kepada capaian belajar yang berakuserta dilaraskan dengan tujuan pembelajaran.

Media monopoli pop-up ini dirancang dengan beberapa komponen pendukung relevan pada story board yang dikembangkan, yaitu papan monopoli, pion berbahan dasar akrilik, dadu berbahan dasar plastik, kartu soal berjumlah 8 kartu, kartu petualangan berjumlah 8 kartu, guide book sebagai panduan penggunaan media, serta buku pop-up sebagai pendalaman materi. Pop-up book berisi ringkasan konsep bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya, kartu petualangan berisi instruksi pemain terhadap media monopoli, sedangkan kartu soal sebagai pemahaman peserta didik.

Melalui pengembangan media pembelajaran monopoli pop-up dalam pembahasan bagian tubuh tumbuhan diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang menyenangkan, menarik serta meningkatkan keaktifan siswa. Media tersebut bukan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran melainkan turut memudahkan pengajar dalam menyalurkan materi bagian tubuh tumbuhan secara variatif dan interaktif sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif.

3. Pengembangan

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti kemudian mengembangkan Monopoli Pop-Up dengan menyiapkan seluruh komponen pendukungnya. Setiap komponen dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik pelajar jenjang sekolah dasar kelas 5, baik berdasarkan konteks bahasa, visual ataupun tingkat kesulitan materi.

1) Papan Monopoli

Papan monopoli berbahan dasar triplek agar papan kokoh dan tidak gampang terlenkung dan dilapisi kertas stiker vinyl cina yang anti air, ukuran papan monopoli yaitu panjang 62 cm dan lebar 42 cm.



Gambar 4. 1 Papan monopoli

2) Box

Box berbahan dasar triplek kayu dengan ukuran 65x 45 cm yang dilapisi hpl agar memberikan hasil akhir yang halus dan tahan panas. Bentuk box adalah top buttom box yang digunakan untuk menyimpan papan monopoli, kartu petualangan, kartu soal, pion,

dadu, guide book, serta buku pop-up.



Gambar 4. 2 Box

3) Pion

Pion digunakan sebagai penanda kelompok saat bermain, berjumlah 2 pion dengan berkarakter siswa MI, 1 siswa putri dan 1 siswa putra, pion dicetak berbahan dasar akrilik dengan ukuran 1 x 3 cm, kemudian alasnya berbentuk lingkaran dengan diameter 2 cm supaya bisa berdiri.



Gambar 4. 3 Pion

4) Dadu

Dadu berbahan dasar plastik yang memiliki 6 sisi, dadu dicetak dengan ukuran 2,5 x 2,5 cm agar memudahkan siswa saat digunakan bersama.



Gambar 4. 4 Dadu

5) Kartu soal

Kartu soal adalah kartu berisi soal yang akan dijawab oleh siswa.

Kartu soal berbahan dasar art paper 260 dengan ukuran 5 x 5 cm, dicetak full color dikedua sisi, kartu berjumlah 8 kartu.



Gambar 4. 5 Kartu soal

6) Kartu petualangan

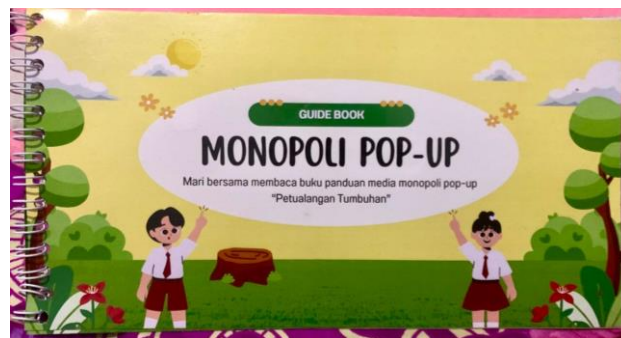
Kartu petualangan berisi instruksi pemain untuk tetap lanjut ke kotak selanjutnya yang ada di papan monopoli atau justru sebaliknya mundur beberapa langkah sesuai yang tertera pada kartu tersebut. Kartu petualang berbahan dasar art paper 260 dengan ukuran 5 x 5 cm, dicetak full color dikedua sisi, kartu berjumlah 8 kartu.



Gambar 4.6 Kartu petualangan

7) Guide book

Buku panduan yang dicetak dan dijilid spiral dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm) berbahan dasar art paper dengan cover art paper 210 sedangkan isinya art paper 150, dicetak full color 2 sisi.



Gambar 4.7 Guide book

8) Pop-up book

Buku pop-up yang berisi materi bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya dengan ukuran A4, cover dicetak hardcover berbahan dasar yellow board dan lembar didalamnya berbahan dasar art paper 310, serta dicetak full color 2 sisi.



Gambar 4. 8 Pop-up book

Dalam tahapan ini setelah peneliti merancang dan menghasilkan produk media pembelajaran, selanjutnya dilakukan validasi oleh setiap ahli yang tersusun atas validasi media, materi dan pembelajaran. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang mengandung beberapa indikator evaluasi yang telah direlevansikan pada karakteristik media pembelajara IPAS di sekolah dasar. Setiap validator menilai media sesuai dengan konteks yang menjadi keahliannya masing-masing.

Output validasi berdasarkan ahli media mengindikasikan bahwasannya media pembelajaran monpop mendapatkan nilai 95 dalam kelompok sangat valid. Hal tersebut mencakup konteks tampilan media, kualitas teknis media, pembelajaran, bahasa, serta interaktivitas siswa. Ahli media menilai bahwa tampilan papan monopoli, kartu soal, kartu

petualangan, dan pop-up book telah dirancang dengan baik dan relevan pada karakteristik siswa kelas 4. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa serta guru untuk digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran.

Output validasi berdasarkan ahli materi pada media monpop juga menunjukkan nilai 95 yang termasuk pada kriteria sangat valid. Penilaian ini meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran dan keakuratan materi, kedalaman dan kelengkapan materi serta kesesuaian materi dengan media monpop. Ahli materi menilai bahwa materi bagian tubuh tumbuhan ini sudah sesuai dengan Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tidak terdapat kesalahan konsep pada materi, kedalaman materi sudah sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas 4 serta materi dapat disampaikan secara efektif melalui papan monopoli dan pop-up.

Selanjutnya, output validasi berdasarkan ahli pembelajaran mengidentifikasi bahwa media monpop mendapatkan nilai 93 yang termasuk pada kriteria sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, Keefektifan pembelajaran, serta strategi dan metode pembelajaran. Ahli pembelajaran menilai bahwa media membantu terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, membantu guru mengelola alur pembelajaran dikelas, sangat memudahkan siswa untuk memahami dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran monopoli pop-up berada pada kategori sangat layak sekaligus valid untuk diterapkan pada kegiatan belajar dengan merevisi hal-hal kecil berdasarkan saran dari validatornya.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap penerapan media yang sudah dikembangkan dan tervalidasi untuk digunakan secara langsung di kelas. Pada penelitian ini, implementasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap keefektifan pembelajaran menggunakan media monopoli pop-up pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 MI Fathul Ulum. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui dua jenis uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kepraktisan dan efektivitas media sebelum digunakan secara lebih luas.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan kepada 10 peserta didik kelas IV yang dipilih secara terbatas dengan mempertimbangkan variasi kemampuan yang dimiliki. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan media pembelajaran, terutama terkait kemudahan dan keefektifan pembelajaran. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati

keaktifan dan keterlibatan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pop-up. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, peserta didik diminta mengisi angket respons untuk memberikan penilaian terhadap media yang digunakan. Hasil dari uji coba skala kecil ini kemudian dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media, baik dari segi tampilan, kejelasan instruksi, maupun kesesuaian alur pembelajaran sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah melalui tahap revisi berdasarkan uji coba skala kecil, media pembelajaran kemudian diterapkan dalam uji coba skala besar. Kegiatan ini melibatkan 38 peserta didik kelas IV dalam satu kelas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media monopop secara lebih luas.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik kembali diminta untuk mengisi angket respons guna memberikan penilaian terhadap penggunaan media. Berdasarkan keseluruhan proses uji coba, media monopop pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif mengikuti pembelajaran, siswa aktif berdiskusi dan bekerja sama

dalam kelompok, media monpop mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah penutup dalam proses penelitian yang bertujuan menilai apakah media Monpop yang telah dikembangkan sesuai dengan target dan tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil implementasi, diperoleh bahwa media monpop sudah mencapai target dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, melalui hasil angket respon siswa menunjukkan respon sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu evaluasi oleh ahli media, materi dan pembelajaran juga menyatakan bahwa media monopoli pop-up sangat valid dan layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki media baik dari segi tampilan maupun materi.

Adapun beberapa perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, antara lain yaitu

a) Revisi oleh ahli media

Rekomendasi dari ahli media saat validasi yaitu mengganti papan monopoli dengan bahan yang lebih kuat dan kokoh.

b) Revisi oleh ahli materi

Rekomendasi oleh ahli materi yaitu:

- 1) Menambahkan materi bagian tubuh tumbuhan dan kata-kata yang kurang pada buku pop-up, seperti menambahkan kata tulang daun pada jeni-jenis tulang daun, beberapa judul sub-bab dan komponen bagian-bagian tumbuhan.
- 2) Menambah ukuran font pada pop-up book yang diselaraskan dengan elemen gambar kotak.

Tabel 4.2 Hasil revisi produk

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Bahan papan monopoli diganti lebih kokoh.	Menggunakan bahan yellow board atau kertas karton tebal. 	Menggunakan bahan triplek kayu. 
2	Menambah kata yang kurang dan ukuran font.	-	

3	Menambah materi yang kurang	
---	-----------------------------	--

B. Penyajian dan Analisis Data Produk

Mengajikan dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi, pembelajaran dan angket respon siswa, serta data peningkatan keefektifan pembelajaran. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan peningkatan keefektifan pembelajaran.

1. Data Validitas

a. Validasi Ahli Media

Analisis data validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media monopoli pop-up dari segi tampilan dan teknis penggunaan. Penilaian validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh ibu Maryam Faizah, M. Pd beliau merupakan dosen PGMI UIN Malang. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran memperoleh nilai 95 dengan kategori sangat valid.

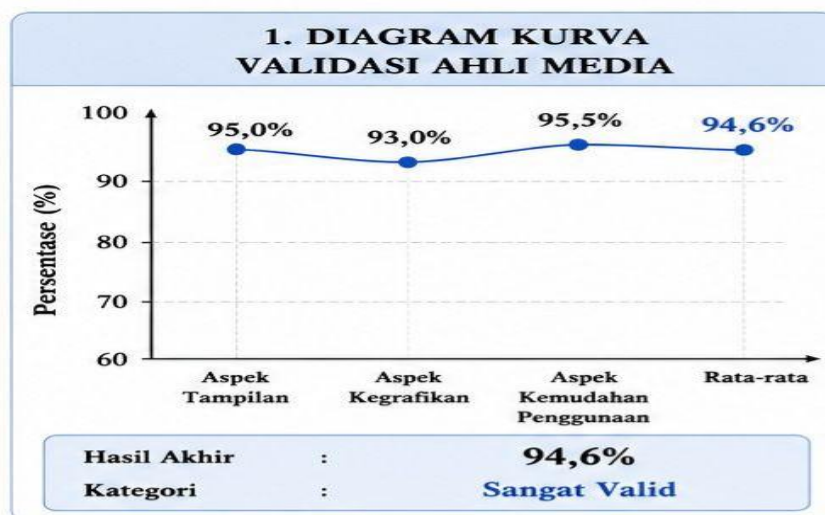
Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi hampir seluruh indikator penilaian yang ditetapkan. Ahli media menilai bahwa tampilan media menarik, perpaduan warna pada media tidak mengganggu keterbacaan teks, media mendorong keaktifan dan partisipasi siswa selama proses belajar serta bahasa pada media

komunikatif, jelas dan sistematis.

Dari segi penggunaan media, mudah digunakan kuat dan aman. Media dapat digunakan secara berulang serta praktis disimpan. Monpop mampu melibatkan siswa secara aktif, mendorong siswa bekerja sama dan diskusi serta mendukung pembelajaran sambil bermain.

1) Data kuantitatif

Gambar 4.9 Diagram Kurva Validasi Ahli Media



Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli media yang disajikan pada diagram kurva diatas, diperoleh nilai presentase sebesar 94,6%, dan akan diperinci dalam tabel yang terdapat pada lampiran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwasannya media pembelajaran monopoli pop-up termasuk pada kriteria layak serta valid untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu media yang disusun tidak membutuhkan perbaikan secara menyeluruh. Namun demikian masukan serta saran yang dihadirkan oleh validator ahli media tetap diperhatikan dan menjadi sumber

penilaian dalam penyempurnaan mutu media pembelajaran.

2) Data kualitatif

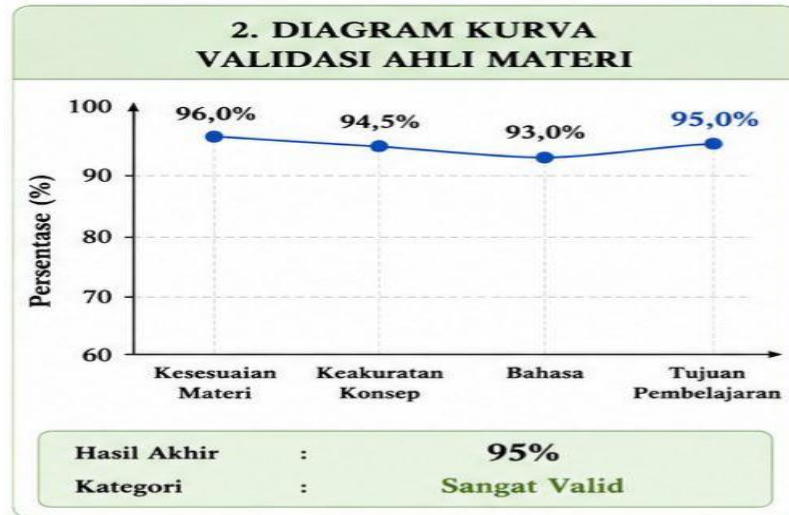
Data kualitatif diperoleh dari validasi ahli media yang memberikan saran untuk mengganti bahan dasar papan monopoli agar lebih kuat dan tahan lama.

b. Analisis data validasi ahli materi

Analisis data validasi ahli materi dilakukan mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui analisis ini dapat diketahui kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran dari validator guna melakukan perbaikan terhadap materi agar lebih akurat, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa. Penilaian validasi materi dilaksanakan oleh Ibu Dian Eka Aprilia F. N, M. Pd. Beliau merupakan dosen Program Studi PGMI UIN Malang.

Output validasi yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa materi belajar yang dikembangkan mendapat nilai 95 yang termasuk pada kriteria penilaian sangat valid. Nilai ini mengindikasikan bahwasanya materi yang disajikan pada media hampir sesuai dengan seluruh indikator penilaian yang ditetapkan. Ahli materi menilai isi pembahasan yang diberikan telah disusun dengan terstruktur, tidak terdapat kesalahan konsep dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas 4 serta materi dapat disampaikan secara efektif melalui papan monopoli pop-up.

1) Data kuantitatif

Gambar 4. 10 Diagram Kurva Hasil validasi materi

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada diagram kurva diatas, diperoleh nilai presentase sebesar 95%, dan akan diperinci dalam tabel yang terdapat pada lampiran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwasannya media pembelajaran monopoli pop-up termasuk pada kriteria layak serta valid untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu materi yang disusun tidak membutuhkan perbaikan secara menyeluruh. Namun demikian masukan serta saran yang dihadirkan oleh validator ahli materi tetap diperhatikan dan menjadi sumber penilaian dalam penyempurnaan mutu media pembelajaran yang disusun.

2) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari validasi ahli materi yang memberikan saran untuk menambah beberapa kata yang kurang pada materi bagian tubuh tumbuhan dan ukuran font pada materi harus diselaraskan.

c. Analisis data validasi ahli Pembelajaran

Analisis data validasi ahli pembelajaran dilakukan agar dapat mengidentifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran dari aspek pembelajaran. Melalui analisis ini dapat dinilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, serta sintaks model pembelajaran yang digunakan.

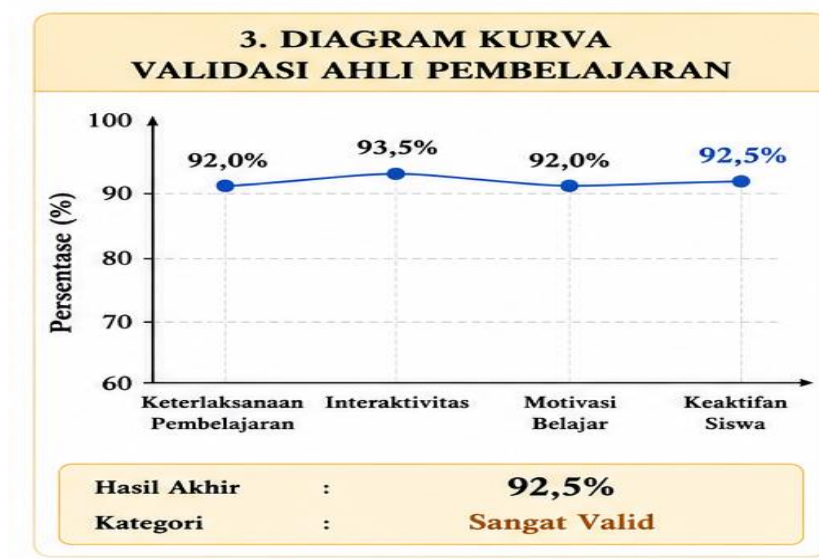
Selain itu, analisis ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari validator terkait kejelasan penyajian, interaktivitas, dan kemampuan media dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum media diimplementasikan.

Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Luluk Fauziah, S. Pd. I selaku guru IPA di MI Fathul Ulum. Output validasi yang telah dilaksanakan memberikan hasil bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai 93 dan termasuk kedalam kriteria penilaian sangat valid. Media dan materi yang disajikan sudah sesuai dengan keseluruhan indikator penilaian yang diterapkan meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keefektifan pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran. Ahli pembelajaran menilai bahwa implementasi media monopoli pop-up mampu

membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan membantu guru mengelola alur pembelajaran di kelas.

1) Data kuantitatif

Gambar 4. 11 Gambar Kurva Validasi ahli pembelajaran



Output rekapitulasi evaluasi validasi ahli pembelajaran yang dijelaskan dalam diagram kurva diatas, diperoleh nilai persentase sebesar 92,5%, dan akan diperinci dalam tabel yang terdapat pada lampiran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwasannya materi dan media pembelajaran monopoli pop-up termasuk pada kriteria layak serta valid untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu materi dan media yang disusun tidak membutuhkan perbaikan secara menyeluruh. Namun demikian masukan serta saran yang dihadirkan oleh validator ahli pembelajaran tetap diperhatikan dan menjadi sumber penilaian dalam

penyempurnaan mutu media pembelajaran yang disusun.

1) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari validasi ahli pembelajaran yang memberikan komentar pembelajaran IPAS pada materi bagian ubuh tumbuhan dengan menggunakan media monopoli dan pop-up book sangat memudahkan bagi peserta didik untuk memahami materi dan meningkatkan keefektifan pembelajaran.

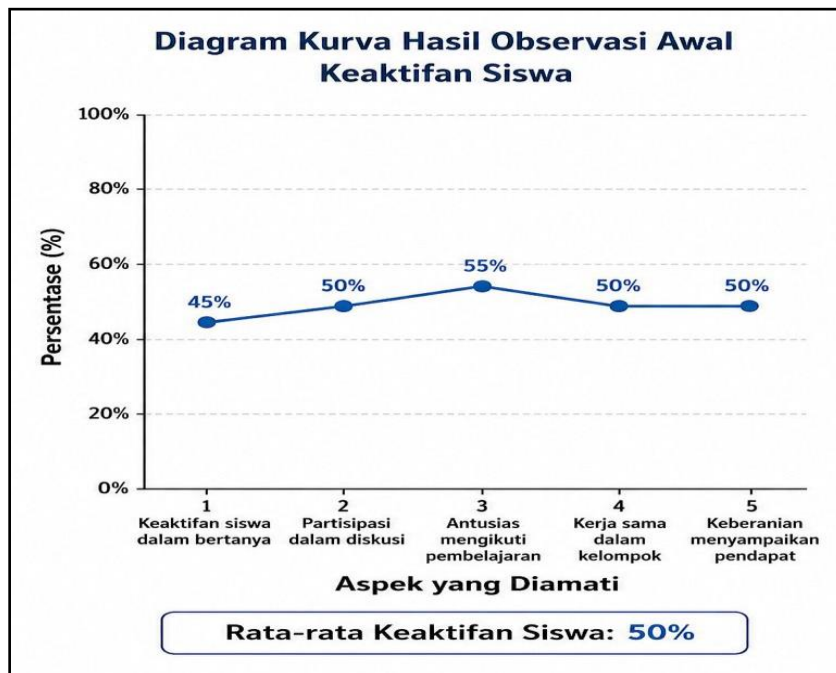
2. Penggunaan Media Monopoli Pop-up dalam Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran

Penggunaan media Monopoli Pop-up (Monpop) dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa. Media ini dirancang dengan menggabungkan unsur permainan edukatif dan tampilan visual pop-up yang menarik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Dalam penggunaannya, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Media Monpop membantu siswa lebih mudah memahami materi karena penyajian informasi dilakukan secara konkret dan menarik. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keberanian bertanya, kerja sama antarsiswa, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan

keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Monpop. Adapun Hasil observasi awal yang akan disajikan dalam diagram kurva berikut:

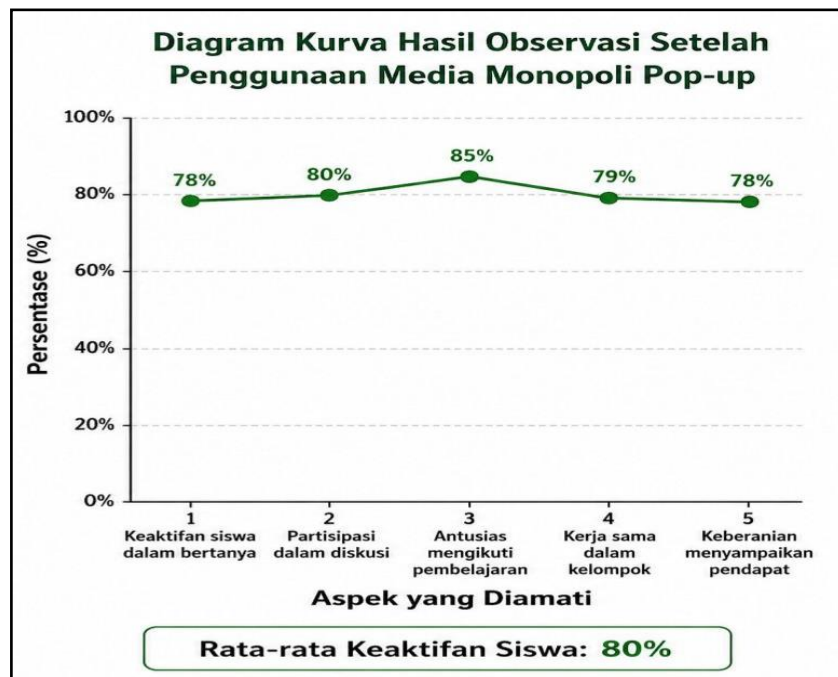
Gambar 4.12 Diagram Kurva Hasil Observasi Awal



Dari hasil diagram kurva diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi terhadap keaktifan siswa mendapat presentase sebanyak 50%. Hal ini menunjukan bahwa siswa masih pasif dan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Aspek yang diamati yaitu meliputi keaktifan siswa saat bertanya, partisipasi dalam diskusi, antusias mengikuti pembelajaran, kerjasama dalam kelompok, keberanian menyampaikan pendapat. Sedangkan hasil observasi setelah penggunaan media monopoli pop-up mendapat presentase sebanyak 80%, yang akan disajikan pada diagram kurva berikut;

Gambar 4. 13 Diagram Kurva Hasil Observasi Setelah

Penggunaan Media



Dari kedua gambar diagram kurva hasil observasi diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan presentase sebanyak 30% yang menunjukkan bahwasanya media monopoli pop-up terbukti meningkatkan keefektifan pembelajaran. Perincian hasil observasi awal dan observasi setelah penggunaan media tersebut akan diperinci dalam tabel hasil observasi yang terdapat pada lampiran.

3. Respon Siswa Terhadap Media

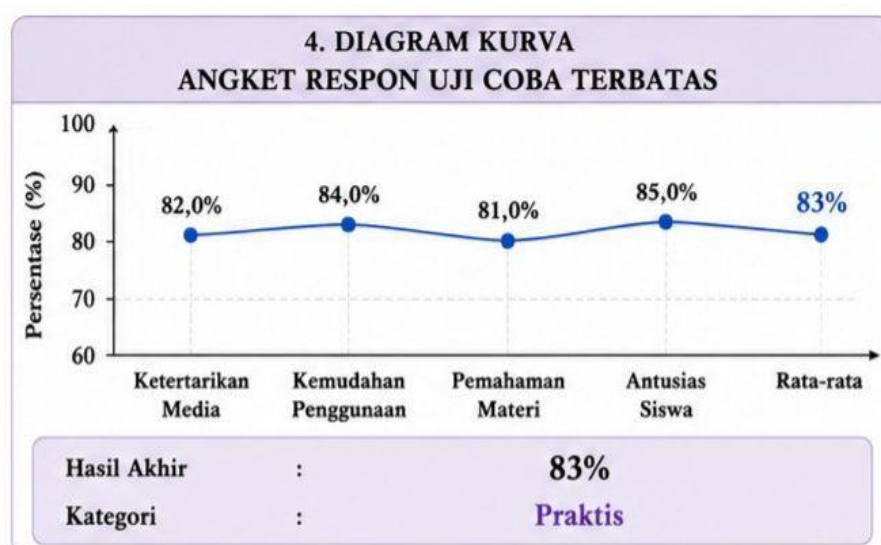
Respon siswa yang diukur menggunakan angket diterapkan agar dapat mengidentifikasi reaksi siswa pada media pembelajaran monopoli pop-up pada materi bagian tubuh tumbuhan. Angket tersebut memiliki tujuan untuk

melakukan penilaian seberapa jauh media pembelajaran diterima oleh siswa dan mendorong kegiatan belajar mengajar. Instrumen angket terdiri dari 20 butir pernyataan yang disusun dan memanfaatkan skala likert 4 tingkat yang menggunakan interval nilai 1 hingga 4. Poin-poin pada angket tersebut meliputi berbagai konteks seperti kemenarikan media, kemudahan penggunaan media, keefektifan pembelajaran, motivasi pembelajaran, serta aspek kolaboratif.

1) Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil, peneliti melibatkan 10 peserta didik kelas 4 MI Fathul Ulum sebagai subjek penelitian. Setelah melakukan uji coba peserta didik diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap media yang sudah divalidasi dan direvisi, guna mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan. Hasil rekapitulasi angket respon peserta didik pada uji coba terbatas disajikan pada diagram kurva berikut;

Gambar 4. 14 Diagram Kurva Hasil Uji Coba Terbatas

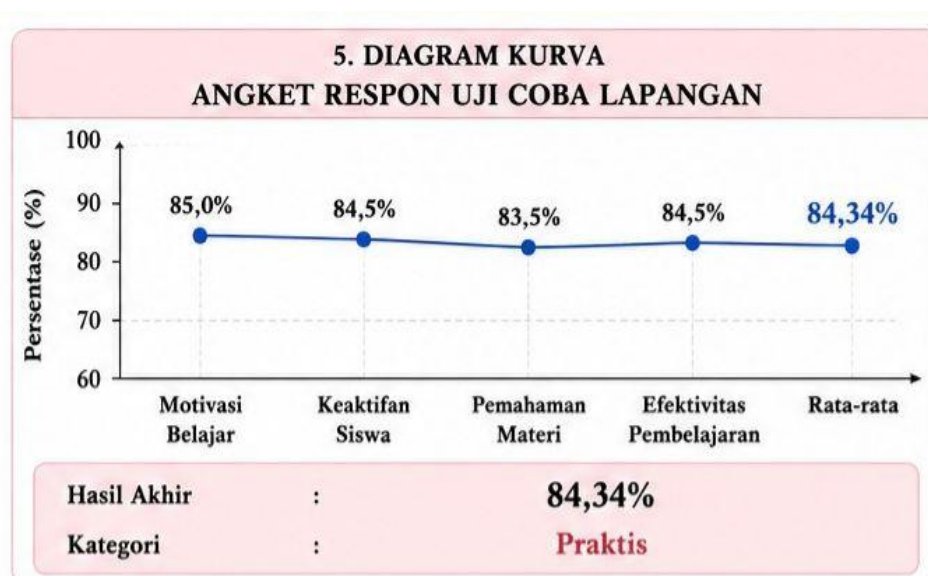


Berdasarkan Gambar diagram kurva diatas didapatkan kesimpulan bahwa uji produk yang dinilai oleh peserta didik melalui lembar angket respons peserta didik uji coba skala kecil dengan presentase 83%, dan akan diperinci dalam tabel angket uji coba terbatas yang terdapat pada lampiran. Nilai yang didapat tersebut masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Penyajian data di atas merupakan hasil data respons peserta didik yang dibuat oleh peneliti untuk menilai kepraktisan dan keefektifan pembelajaran saat menggunakan media yang dikembangkan.

b. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, peneliti melaksanakan uji coba kepada 38 peserta didik kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang. Setelah kegiatan berlangsung, peserta didik diminta mengisi angket respons untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang digunakan. Hasil rekapitulasi angket respon peserta didik pada uji coba lapangan disajikan pada diagram kurva berikut.

Gambar 4.15 Diagram Kurva Hasil Uji Coba Lapangan



yang diperoleh menjadi bentuk persentase. Perhitungan persentase dilakukan melalui perbandingan nilai keseluruhan hasil angket dan keseluruhan skor yang selanjutnya dikali dengan 100%. Adapun hasil perhitungan angket respon siswa pada media pembelajaran monopoli pop-up yaitu; $\frac{2564}{3040} \times 100 = 84,34\%$, dan akan diperinci dalam tabel angket respon siswa yang terdapat pada lampiran.

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa persentase respon siswa pada media pembelajaran yang diterapkan adalah sebesar 84,34%. Persentase reaksi peserta didik sebesar 84,34% termasuk pada kelompok sangat positif. Output tersebut mengindikasikan bahwasanya peserta didik memilih tanggapan yang sangat baik pada pemanfaatan media pembelajaran monopoli pop-up pada materi bagian tubuh tumbuhan. Respon positif yang tinggi mengindikasikan bahwasanya media monopoli dapat menambah ketertarikan dan minat siswa, menambah keaktifan dan keterlibatan siswa saat pembelajaran, serta pembelajaran menjadi efektif. Selain itu penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran menghadirkan pengalaman pembelajaran yang semakin interaktif serta menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Maka dari itu, diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran monopoli pop-up dinilai efektif serta layak digunakan dan menjadi sarana pendukung kegiatan belajar dalam pembahasan bagian tubuh tumbuhan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up)

Pada bab ini menyajikan pembahasan secara mendalam dan sistematis terhadap hasil penyusunan media pembelajaran monopoli pop-up dalam pembahasan bagian tubuh tumbuhan bagi siswa jenjang SD kelas 4. Pembahasan pada bab ini dilakukan analisis lebih mendalam terhadap hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV, guna memberikan interpretasi yang lebih menyeluruh terhadap hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan.

Secara metodologis, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada analisis hubungan antara tahapan *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) yang telah dilaksanakan dengan kualitas media yang dihasilkan. Oleh karena itu, pembahasan tidak hanya menitikberatkan pada hasil akhir berupa tingkat kelayakan media, tetapi juga mengkaji secara kritis proses pengembangannya, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga revisi produk.

Dalam pembahasan ini, hasil penelitian dianalisis dengan mengaitkannya pada teori-teori yang relevan, tujuan pengembangan media, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran Monpop yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga memiliki kesesuaian secara pedagogis serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama. Pertama, proses pengembangan media monopoli pop-up pada materi bagian tubuh tumbuhan. Kedua, menganalisis tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Ketiga, mengkaji dampak positif penggunaan media dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Proses pengembangan media pembelajaran monopoli pop-up dilaksanakan pada tahap Research and Development dengan model ADDIE yang bersifat sistematis, terstruktur dan mudah diterapkan. Pemilihan metode R&D dengan model ADDIE, yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahapan tersebut dikaji untuk mengetahui kesesuaian antara prosedur pengembangan dengan teori yang relevan, serta untuk melihat kualitas media yang dihasilkan dalam mendukung pembelajaran. Berikut uraian terperinci terhadap 5 tahapan tersebut:

1. Analisis

Tahap awal pengembangan diawali dengan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran di kelas IV MI Fathul Ulum. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV pada Oktober tahun 2025 untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, sumber belajar, serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan bahan ajar berupa modul dan LKS, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dan menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi

tersebut sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (2016) yang menyatakan keaktifan siswa dipengaruhi oleh penggunaan media dan sumber belajar yang variatif; pembelajaran yang hanya mengandalkan satu sumber akan membuat siswa pasif.⁴⁰ Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai permainan, belajar dengan kelompok dan membutuhkan media konkret menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Amelia (2019) bahwa karakteristik siswa kelas tinggi adalah belajar sambil bermain dan lebih senang belajar bersama kelompok.⁴¹

Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun jurnal Vannisa Aviana Melinda (Vannisa Aviana et al., 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan perancangan media secara sistematis agar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih optimal.⁴² Pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan dan visual, peneliti merumuskan alternatif penyelesaian untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media monopoli pop-up sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa semakin

⁴⁰ Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

⁴¹ Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran Sd Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: UMM

⁴² Vannisa Aviana Melinda et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 1 (2018): 40–45, <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i1.6113>.

tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari John M. Keller yang dikuatkan oleh Wang Xueli, menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.⁴³

2. Perancangan

Tahap perancangan media dilakukan dengan menyusun desain media Monpop yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi pembuatan konsep permainan monopoli yang dimodifikasi dengan materi bagian tubuh tumbuhan, penyusunan komponen media seperti papan monopoli, kartu soal, kartu petualang, pion, dadu, serta buku panduan (*guide book*) serta buku pop-up sebagai pendalaman materi. Penggunaan beragam media dalam pembelajaran sejalan dengan pendapat Febriyanti (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi menarik jika menggunakan beragam media.⁴⁴ Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur elemen desain. Selain itu, peneliti juga merancang tampilan visual media dengan menambahkan buku pop-up agar lebih menarik dan memberikan kesan konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting

⁴³ Wang Xueli, Zalli Mohd Muslim Md, and Tan Peipei, "The Effect of the Arcs Model of Motivation on Students' Learning Achievement: A Meta-Analysis," *Journal of Lifestyle and SDGs Review* 5, no. 2 (2024): e03220, <https://doi.org/10.47172/2965-730x.sdgsreview.v5.n02.pe03220>.

⁴⁴ D.D. Febriyanti, N.N. Parwati, and I.K. Sudarma, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipa," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 14, no. 2 (2024): 117–26, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3801.

dalam mengkonkretkan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.⁴⁵

Materi pembelajaran dalam buku pop-up disusun secara sistematis, menarik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Desain media juga memperhatikan aspek keterbacaan, kemenarikan warna, serta kesesuaian gambar dengan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Qurrotul A'yun, Wahidmurni, dan Rini nafsiati (Qurrotul A'yun et al., 2024) yang mengemukakan bahwa salah satu kriteria media pembelajaran yang baik yaitu materi pengajaran memiliki daya tarik secara visual dan memikat, hal ini termasuk penggunaan warna, grafik dan tata letak yang tepat dan menarik perhatian siswa sehingga membuat pengalaman belajar menyenangkan.⁴⁶

Selain merancang media, pada tahap desain ini juga disusun instrumen penelitian berupa angket validasi dan angket respon peserta didik. Penyusunan instrumen ini mengacu pada prinsip penilaian yang sistematis dan terukur agar data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya. Dengan demikian, tahap perancangan tidak hanya menghasilkan desain media pembelajaran, tetapi juga perangkat pendukung penelitian yang berfungsi untuk menilai kelayakan serta efektivitas media dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (2010) bahwa validitas merupakan aspek penting dalam evaluasi instrumen, yaitu sejauh mana suatu instrumen mengukur

⁴⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

⁴⁶ Qurrotul A'yun Sufyan, Wahidmurni Wahidmurni, and Rini Nafsiati Astuti, "Development of an Encyclopedia Based on the Integration of Islam and Science to Improve Understanding of the Motion System in Humans for Grade V Students of SDIT Al-Irsyad Pamekasan," *Manazhim* 6, no. 2 (2024): 578–602, <https://doi.org/10.36088/manazhim.v6i2.5279>.

apa yang dimaksudkan untuk diukur dan secara akurat mencerminkan data dari variabel yang sedang dipelajari.⁴⁷

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya dengan menggunakan aplikasi canva menjadi produk nyata berupa media konvensional seperti papan permainan, kartu-kartu, serta pop-up book. Pemilihan aplikasi Canva didasarkan pada kemudahan penggunaannya, fleksibilitas dalam mendesain tampilan visual, serta kemampuannya mengombinasikan unsur teks, gambar, warna, dan ilustrasi secara menarik sehingga menghasilkan media yang estetis dan mudah dipahami. Meskipun menggunakan aplikasi digital dalam proses desain, produk yang dihasilkan tetap berupa media konvensional yang dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran tanpa memerlukan perangkat teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar Dale (1969) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan konkret dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak.⁴⁸ Selain itu, sejalan dengan teori Jerome Bruner (1966) yang menekankan pentingnya tahap representasi ikonik dalam proses belajar melalui penggunaan gambar atau visual.⁴⁹

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Proses penilaian dilakukan melalui angket dengan skala 1–4 yang disertai kolom komentar dan

⁴⁷ Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta

⁴⁸ Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston

⁴⁹ Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press

saran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa validasi ahli merupakan langkah penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kualitas produk sebelum digunakan.⁵⁰ Hasil validasi menunjukkan bahwa media Monpop berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran dan masukan dari validator, seperti perbaikan pada tampilan, penyesuaian bahasa, dan penyempurnaan materi. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media agar kualitasnya semakin baik. Proses ini menunjukkan bahwa pengembangan media dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, sesuai dengan prinsip dalam model ADDIE yang menekankan pentingnya validasi dan revisi dalam menghasilkan produk yang berkualitas.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, media Monpop diuji cobakan dalam pembelajaran di kelas IV MI Fathul Ulum. Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Interaksi antar siswa juga meningkat karena media ini mendorong kerja sama dan partisipasi dalam permainan. Penggunaan Monpop dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme pembelajaran yang dikuatkan oleh H. Gadang (2016) menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dapat membangun pemahaman

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.⁵¹ Adapun dalam Jurnal Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum (Dian Eka et al., 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.⁵²

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran Monopoli Pop-up. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan masukan, kritik, dan saran dari para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta praktisi pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Secara keseluruhan, proses pengembangan media Monpop telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tahapan model ADDIE. Media yang dihasilkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga sesuai secara pedagogis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

⁵¹ Supardan, H. D. (2016). Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 6.

⁵² Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum et al., "Developing Self-Assessment with Mobile Learning-Based to Improve Learning Achievement of Indonesian Madrasah Competency Assessment at Madrasah Ibtidaiyah," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 12, no. 2 (2025): 309, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i2.18860>.

Secara pedagogis, media pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengakomodasi karakteristik siswa yang cenderung aktif, menyukai aktivitas bermain, serta membutuhkan pengalaman belajar yang konkret. Penggunaan media berbasis permainan seperti Monpop memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya.

Selain itu, Monpop juga mampu mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui mekanisme permainan yang melibatkan interaksi, diskusi, serta penyelesaian soal, siswa menjadi lebih partisipatif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan beralih menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Dari segi motivasi, penggunaan media Monpop memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Unsur permainan, tantangan, dan kompetisi yang terdapat dalam media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mengurangi kejenuhan yang sering terjadi pada pembelajaran konvensional. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Lebih lanjut, media Monpop juga mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Materi bagian tubuh tumbuhan yang disajikan dalam bentuk permainan memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman yang mereka alami selama bermain.⁵³ Hal ini membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan daya ingat terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan sikap sportif, karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok.

Dengan demikian, secara pedagogis media Monpop tidak hanya layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan media Monpop dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan.

B. Tingkat Kelayakan Media Monopoli Pop-up

Menyajikan dan mengolah data yang diperoleh dari hasil validasi para ahli. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kelayakan, serta potensi peningkatan efektivitas pembelajaran.

⁵³ Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*.

a. Analisis data validasi ahli media

Analisis data validasi ahli media dilaksanakan agar dapat mengidentifikasi tingkat kelayakan media monopoli pop-up dari segi tampilan dan teknis penggunaan. Evaluasi validasi ahli media dilaksanakan oleh ibu Maryam Faizah, M. Pd. yang merupakan dosen PGMI UIN Malang. Output rekapitulasi evaluasi validasi pakar media yang tersaji dalam Bab IV, diperoleh nilai persentase sebesar $P = \frac{53}{56} \times 100 = 94,6$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran monpop masuk pada kelompok sangat layak serta sangat valid untuk dimanfaatkan pada kegiatan belajar. Maka dari itu materi yang disusun tidak memerlukan perbaikan dengan menyeluruh, tetapi masukkan sekaligus saran dari validator ahli media tetap diperhatikan dan dijadikan sumber penilaian agar dapat menyempurnakan mutu media belajar yang disusun. Output tersebut mengindikasikan bahwasanya media yang digunakan sesuai hampir seluruh indikator penilaian yang ditetapkan. Ahli media menilai bahwa tampilan media menarik, perpaduan warna pada media tidak mengganggu keterbacaan teks, media mendorong keaktifan dan partisipasi siswa selama proses belajar serta bahasa pada media komunikatif, jelas dan sistematis.

Dari segi penggunaan media, mudah digunakan kuat dan aman. Media dapat digunakan secara berulang serta praktis disimpan. Monpop mampu melibatkan siswa secara aktif, mendorong siswa bekerja sama dan diskusi serta mendukung pembelajaran sambil bermain.

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Analisis data validasi ahli materi dilakukan agar dapat mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan isi materi pada media pembelajaran yang

dikembangkan Penilaian validitas bahan ajar dilaksanakan oleh Ibu Dian Eka Aprilia F.N, M.Pd., yang menjadi dosen Program Studi PGMI UIN Malang. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada Bab IV, diperoleh nilai persentase sebesar $P = \frac{38}{40} \times 100 = 95$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwasannya media pembelajaran monopoli pop-up termasuk pada kriteria layak serta valid untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu materi yang disusun tidak membutuhkan perbaikan secara menyeluruh. Namun demikian masukan serta saran yang dihadirkan oleh validator ahli materi tetap diperhatikan dan menjadi sumber penilaian dalam penyempurnaan mutu media pembelajaran yang disusun. Ahli materi menilai isi pembahasan yang diberikan telah disusun dengan terstruktur, tidak terdapat kesalahan konsep dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas 4 serta materi dapat disampaikan secara efektif melalui papan monopoli pop-up.

c. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Analisis data validasi ahli pembelajaran dilakukan agar dapat mengidentifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran dari aspek pembelajaran. Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Luluk Fauziah, S. Pd. I selaku guru IPA di MI Fathul Ulum. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada Bab IV, diperoleh nilai persentase sebesar $P = \frac{37}{40} \times 100 = 92,5$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwasannya materi dan media pembelajaran monopoli pop-up termasuk pada kriteria layak serta sangat valid untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu materi dan media yang disusun tidak membutuhkan perbaikan secara menyeluruh. Namun

demikian masukan serta saran yang dihadirkan oleh validator ahli pembelajaran tetap diperhatikan dan menjadi sumber penilaian dalam penyempurnaan mutu media pembelajaran yang disusun.

Ahli pembelajaran menilai bahwa implementasi media monopoli pop-up mampu membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan membantu guru mengelola alur pembelajaran di kelas. Media dan materi yang disajikan sudah sesuai dengan keseluruhan indikator penilaian yang diterapkan meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keefektifan pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli pop-up yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan berada pada kategori sangat valid. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menjelaskan bahwa suatu produk dalam penelitian pengembangan dapat dinyatakan layak apabila telah melalui tahap validasi oleh para ahli serta memenuhi kriteria yang telah ditentukan.⁵⁴

C. Dampak Positif Media dalam Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran Monopoli Pop-Up (Monpop) dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya dampak positif terhadap keefektifan pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa dampak positif yang menonjol, di antaranya peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

serta terciptanya pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Adapun kedua dampak tersebut, selanjutnya akan diuraikan secara terperinci pada bagian berikut:

1. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik

Penggunaan media Monopoli Pop-Up terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta partisipasi dalam permainan edukatif yang disajikan melalui media tersebut. Desain media yang menarik, berwarna, serta dilengkapi elemen permainan menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar. Peningkatan motivasi ini sejalan dengan teori motivasi belajar dari John M. Keller yang dikuatkan oleh Wang Xueli menyatakan bahwa perhatian dan relevansi merupakan faktor penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa⁵⁵.

Media Monpop mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik serta aktivitas permainan yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa juga meningkat karena mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini mendukung pendapat Richard E. Mayer (2009) bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁵⁶ Adapun pada jurnal Ahmad Sholeh, Alfian Nur Azizi, dan

⁵⁵ Wenjuan Zhang et al., "The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control," *International Journal of Mental Health Promotion* 26, no. 8 (2024): 611–22, <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730>.

⁵⁶ Richard Mayer, *Multimedia Learning*, Second Edition (New York: Cambridge University Press, 2009)

Maryam Faizah (Ahmad Sholeh et al., 2024) dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.⁵⁷

2. Menyediakan Pengalaman Belajar Aktif dan Kolaboratif

Media Monopoli Pop-Up juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Berdasarkan hasil penelitian siswa mampu mengikuti alur pembelajaran dan memahami aturan permainan dalam media monopoli. Aktivitas ini mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut selaras dengan teori piaget menurut Jean Piaget (1973) bahwa proses belajar terjadi ketika siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas yang bermakna.⁵⁸

Melalui media Monpop, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana siswa dapat saling bertukar ide, membantu satu sama lain, serta membangun pemahaman bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, dimana kolaborasi antar siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep.⁵⁹

Adapun dampak positif penggunaan media monpop tersebut diukur melalui analisis respon siswa pada output angket respon siswa. Angket

⁵⁷ Ahmad Sholeh et al., "Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI/SD Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 8 (2024): 8728–38, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5102>.

⁵⁸ Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*.

⁵⁹ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

respon siswa diterapkan agar dapat mengidentifikasi bagaimana tanggapan peserta didik sesudah menerapkan media pembelajaran tersebut pada kegiatan belajar. Hasil analisis dalam Bab IV pada uji coba skala kecil menunjukkan bahwasanya presentase reaksi peserta didik senilai 83 % yang menunjukkan kategori sangat praktis, sedangkan pada uji coba lapangan mendapatkan presentase senilai 84,34% yang masuk pada kelompok sangat praktis juga.

Output tersebut mengindikasikan bahwasanya peserta didik memilih tanggapan yang sangat baik pada pemanfaatan media pembelajaran monopoli pop-up pada materi bagian tubuh tumbuhan. Respon positif yang tinggi mengindikasikan bahwasanya media monopoli dapat menambah ketertarikan dan minat siswa, menambah keaktifan dan keterlibatan siswa saat pembelajaran, serta pembelajaran menjadi efektif.

Selain itu, penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran menghadirkan pengalaman pembelajaran yang semakin interaktif serta menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Marc Prensky (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.⁶⁰ Adapun pada jurnal Rizki Amelia dan Ahmad Abtokhi (Rizki Amelia et al., 2023) dijelaskan bahwa penggunaan media dan bahan ajar pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga

⁶⁰ Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁶¹

Maka dari itu, output angket respon siswa memperkuat temuan pada Bab IV bahwasanya media belajar yang diciptakan bukan sekedar layak untuk diterapkan, melainkan turut mendapatkan penerimaan secara baik dari peserta didik. Respon positif yang tinggi ini mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran monopoli pop-up dinilai efektif serta layak digunakan dan menjadi sarana pendukung kegiatan belajar dalam pembahasan bagian tubuh tumbuhan.

⁶¹ R Amelia and A Abtokhi, "Digital Science Teaching Materials Integrated With Scaffolding Problem-Based Learning for Problem-Solving and Scientific ...," *Jurnal Cakrawala Pendas* 9, no. 1 (2023): 164–70, <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3719%0Ahttps://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/3719/2534>.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari Bab 1 hingga V memberikan gambaran bahwasanya Pengembangan media pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) pada materi bagian tubuh tumbuhan dilakukan melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi pembelajaran yang diajarkan. Melalui tahapan tersebut, media Monopoli Pop-Up (Monpop) berhasil dikembangkan secara terstruktur mulai dari perencanaan hingga uji coba penggunaan di lapangan.

Tingkat kelayakan media Monpop menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, media ini dinyatakan berada pada kategori sangat valid. Penilaian tersebut mencakup aspek isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan yang digunakan untuk menyempurnakan produk.

Respon peserta didik terhadap penggunaan media Monopoli Pop-Up menunjukkan hasil yang sangat positif. Peserta didik merasa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Media Monpop terbukti mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Monopoli Pop-Up (Monpop), terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media Monopoli Pop-Up sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan dapat mengembangkan

kreativitas dalam memodifikasi media permainan edukatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media Monopoli Pop-Up secara optimal sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan keterlibatan aktif dalam penggunaan media ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Monopoli Pop-Up dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu, sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran kreatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media Monopoli Pop-Up pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta melakukan penelitian lebih lanjut terkait keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar secara lebih luas. Selain itu,

pengembangan media dapat dipadukan dengan teknologi digital agar menghasilkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun Sufyan, Qurrotul, Wahidmurni Wahidmurni, and Rini Nafsiati Astuti. "Development of an Encyclopedia Based on the Integration of Islam and Science to Improve Understanding of the Motion System in Humans for Grade V Students of SDIT Al-Irsyad Pamekasan." *Manazhim* 6, no. 2 (2024): 578–602. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v6i2.5279>.
- Almada, I Ketut Budaya Astra, I Gede Suwiwa, and Hafidz Almada. "Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5, no. 2 (2020): 66–71. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.931>.
- Amelia, R, and A Abtokhi. "Digital Science Teaching Materials Integrated With Scaffolding Problem-Based Learning for Problem-Solving and Scientific" *Jurnal Cakrawala Pendas* 9, no. 1 (2023): 164–70. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3719%0Ahttps://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/3719/2534>.
- Aminah, Siti, Fina Fakhriyah, Nur Fajrie, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Murias Kudus, Corresponding Author, et al. "Pengembangan Media Pop-Up Book Terintegrasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil" 4, no. September (2025): 230–42.
- Andi Rustandi, and Rismayanti. "Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/Jf.V11i2.2546>Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di." *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021): 57–60.
- Anggraini, Meina Candra, and Firosalia Kristin. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4207–13. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Collins, Sean P, Alan Storrow, Dandan Liu, Cathy A Jenkins, Karen F Miller, Christy Kampe, and Javed Butler. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Pop-up Book Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 347 Batahan Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal*, 2021.
- D.D. Febriyanti, N.N. Parwati, and I.K. Sudarma. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipa." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 14, no. 2 (2024): 117–26. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3801.
- Desimyari, Made, and I. B. Surya Manuaba. "Pengaruh Model Think Talk Write Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Siswa." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 141.

<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17621>.

- Devi, Anggit Shita, and Siti Maisaroh. "Indera Penglihat (Mata) Pada Manusia." *Jurnal Pgsd Indonesia* 3, no. 2 (2020): 2443–1656.
- FeniMalinda, DodikMulyono, and Armi Yuneti. "Primary Education Journal Silampari" 4, no. 2 (2021): 20–28.
- Fitriyah, Nur, Merinda Putri, and Ady Darmansyah. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Carenang 1." *Jurnal Pendidikan Dan Sains (JUPISI)* 2, no. 1 (2022): 59–62. <https://doi.org/10.63494/jupisi.v2i1.161>.
- Hapsari, Dyana Indri, and Gamaliel Septian Airlanda. "Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 (2018): 154. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i2a4.2018>.
- holis Nur1, Ubaidillah2, Sholikhah3, Silma Lailatul4, Alwi Markhaban5. "Kewajiban Belajar Dalam Al-Qur'an: Telaah QS. Al-'Alaq Ayat 1–5" 15, no. 1 (2025): 9–17. <https://doi.org/10.54604/tdb.v15i1.485>.
- Ina Magdalena, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 2 (2012): 132–39.
- Irawan, Ardy, and M. Arif Rahman Hakim. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs." *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>.
- Kaka, Trifonia Yulianti Bebe, Yuswa Istikomayanti, and Riantina Fitra Aldya. "Board Game as An Evaluation Instrument for Classification of Living Things Material." *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 115–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v13i2.11989>.
- Khairani, Adilatul, Siti Istiningsih, and Aisa Nikmah Rahmatih. "Pengembangan Media Pembelajaran MOZEPAS (Monopoli Puzzle IPAS) Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Perampuan." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 01, no. 02 (2025): 221–35.
- Komang, Ni, and Sri Adnyani Manuarti. "Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 129–34.
- Lubis, Khofifah Mawaddah. "Pengembangan Dan Aplikasi Media Pembelajaran." *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2024): 95–103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>.
- Malina, Helma, Nurul Kemala Dewi, and Muhammad Sobri. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 40 Cakranegara" 7, no. 3 (2025).

- Melinda, Vannisa Aviana, Dimas Sambung, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, Imroatul Hayyu Erfantinni, and Roiyan One Febriani. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 1 (2018): 40–45. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i1.6113>.
- Mogi, Theresia, Maria Yuliana Kua, Josep Marianus Rewo, and Yosefina Uge Lawe. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPAS Dengan Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas V SDI Mengeruda." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 1 (2025): 210–22. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1118>.
- Mustiara. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Renderforest Pasa Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo," 2023, 1–132.
- Nababan, Netty. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE Di Kelas XI SMAN 3 Medan." *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 37–50.
- Ningrum, Dian Eka Aprilia Fitria, Nur Hidayah Hanifah, Like Raskova Octaberlina, and Silvia Ellyana. "Developing Self-Assessment with Mobile Learning-Based to Improve Learning Achievement of Indonesian Madrasah Competency Assessment at Madrasah Ibtidaiyah." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 12, no. 2 (2025): 309. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i2.18860>.
- Nurainin, Anisa Bella. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Monopoli Pada Pelajaran PPKn Kelas III SDN Tunjungtirta 2." *Jurnal Pengembangan Pemikiran Ilmu Pengetahuan*, 2019.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Rahmandani, Fahdian, Mohamad Rifqi Hamzah, Trisakti Handayani, and Synaroch Fatimah. "Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dalam Peningkatan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMAN 2 Batu." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 1016–27. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.674>.
- Ramsi, Muhammad Adam. "Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran," 2023, 1–7. <https://doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw>.
- Risma, Risma, Agustinus Toding Bua, and Muhsina Annisa. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>.
- Saidah, Ramdhani Alifatus, Fina Fakhriyah, and Diana Ermawati. "Analisis Faktor Penyebab Problematika Pembelajaran Literasi Baca Tulis Pada Muatan IPAS Kelas 3 SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 618–

34. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1374>.

Salsabila, Syalita. “Pengembangan ‘Monopoli’ Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Pendidikan Pancasila ‘Negaraku Indonesia’ Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd,” 2024.

Saragi, Rohaima, and I Made Tegeh. “Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 98–107.

Sary, Dinda Permata, Galuh Kartika Dewi, and Lita Erdiana. “Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Dalam Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5 (2022): 7198–7206. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3695>.

Sholeh, Ahmad, Alfian Nur Azizi, Maryam Faizah, and M. Abdullah Amir. “Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI/SD Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 8 (2024): 8728–38. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5102>.

Simamora, Nadia Natalia, Astalini, and Darmaji. “Jurnal Pendidikan MIPA.” *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 1 (2022): 1–7.

Sinta, and Harlinda Syofyan. “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa Di Sd.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 02 (2021): 248–65. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939>.

Suciati, Sri, Ika Septiana, and Mei Fita Asri Untari. “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015): 175–88. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV., 2019.

Syabrina, Muhammad, Laura Kalaij Javanoca, Fatma Wardah, and Ayatullah Ahmad. “Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model AADIE Pada Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Pancasila.” *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science* 2, no. 6 (2025): 1239–46.

Widodo, Budi. “Evaluasi Pemanfaatan Program Indonesia Pintar Di Smk Cokroaminoto Pandak,” no. 4 (2016): 35–40.

Wijaya, Akmal Arief. “Pengembangan Media Monopoly Berbentuk Pop-Up Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur Di Kelas Iv Sdn Tiron 4,” 2024.

Xueli, Wang, Zalli Mohd Muslim Md, and Tan Peipei. “The Effect of the Arcs Model of Motivation on Students’ Learning Achievement: A Meta-Analysis.” *Journal of Lifestyle and SDGs Review* 5, no. 2 (2024): e03220. <https://doi.org/10.47172/2965-730x.sdgsreview.v5.n02.pe03220>.

- Yolanda, Nela Sari, and Niscaya Laia. "Validitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon." *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains* 7, no. 2 (2023): 319–31. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i2.4354>.
- Zhang, Wenjuan, Menglin Xu, Yujuan Feng, Zhixiong Mao, and Zengyin Yan. "The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control." *International Journal of Mental Health Promotion* 26, no. 8 (2024): 611–22. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730>.

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id		
Nomor	: 885/Un.03.1/TL.01.04/03/2026	13 Maret 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada Yth.
 Kepala Madrasah Ibtidaiyah Fathul Ulum
 di
 Tempat

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	: Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
NIM	: 220103110151
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 2026 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan
 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Validasi Media



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

Nomor : VAL-201/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Maret 2026

Kepada Yth.
Maryam Faizah, M. Pd. I
 di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Sinhya Ziyadaturrahma Mukhlis
NIM	: 220103110151
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. H. Nur Ali, M. Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 Surat Izin Validasi Materi



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

Nomor : VAL-187/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

11 Maret 2026

Kepada Yth.
 Dian Eka Aprilia Fitria N, M.Pd
 di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
 NIM : 220103110151
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up)
 Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan
 Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum
 Kaligadung Malang
 Dosen Pembimbing : Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Dekan,
 Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran



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

Nomor : VAL-205/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Maret 2026

Kepada Yth.
Luluk Fauziah S. Pd. I
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
NIM	: 220103110151
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. H. Nur Ali, M. Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Hasil Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up)
 Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan
 Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 Mi Fathul Ulum
 Kaligadung Malang

Peneliti : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Pokok Bahasan : Bagian Tubuh Tumbuhan

Sasaran Kelas : IV SD

Semester : I/ Ganjil

Nama Validator : Maryam Faizah, M. Pd.]

NIP : 19901225 201903 2019

Hari/Tanggal : 11 Maret 2026

B. Pengantar

Lembar penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 Mi Fathul Ulum Kaligadung Malang"*. Penilaian dan pendapat Bapak/Ibu nantinya akan digunakan untuk menentukan kevalidan dan kemenarikan media ini. Untuk itu, evaluasi dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat diperlukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap kolom penilaian
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir dibawah ini

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media yang dikembangkan sebagai upaya perbaikan kedepan

D. Aspek penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Media	Tampilan media pembelajaran menarik				✓
	Perpaduan warna pada media tidak mengganggu keterbacaan teks dan gambar			✓	
	Ilustrasi atau gambar jelas dan relevan				✓
	Ukuran tulisan pada media mendukung kejelasan informasi yang disajikan				✓
	Penempatan teks, gambar, dan elemen visual pada media tertata dengan baik dan rapi				✓
	Konsistensi desain visual pada tampilan media			✓	
Kualitas Teknis Media	Media mudah digunakan, kuat dan aman				✓
	Media dapat digunakan secara berulang dan praktis disimpan				✓
Pembelajaran	Media mendukung penyampaian materi bagian tubuh tumbuhan secara efektif				✓
	Media pembelajaran mendorong keaktifan dan partisipasi siswa selama proses belajar				✓
Bahasa	Bahasa pada media komunikatif dan menarik bagi siswa				✓
	Instruksi atau petunjuk penggunaan media ditulis dengan bahasa yang jelas dan sistematis			✓	

Interaktivitas	Media melibatkan siswa secara aktif					✓
	Media mendorong siswa bekerja sama dan diskusi serta mendukung pembelajaran sambil bermain					✓

E. Komentar/Saran Secara Umum:

Kesimpulan

- ☒ Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
☐ Layak digunakan di lapangan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan di lapangan
 *) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Demikian lembar validasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh pihak lain.

Malang, 11 Maret 2024
 Validator


 Mayang Faizah.....
 NIP. 199012292019032019

Lampiran 6 Tabel Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor maks	Nilai	Tingkat kevalidan
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS kelas IV	4	4	100	Sangat Valid
2.	Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan	4	4	100	Sangat Valid
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik kelas IV	4	4	100	Sangat Valid
4.	Konsep bagian tubuh tumbuhan disajikan secara ilmiah dan benar	4	4	100	Sangat Valid
5.	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi	4	4	100	Sangat Valid
6.	Materi mencakup seluruh bagian tubuh tumbuhan (akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji)	4	4	100	Sangat Valid
7.	Penjelasan fungsi tiap bagian tumbuhan disajikan secara lengkap	4	4	100	Sangat Valid
8.	Media mendukung penyampaian materi bagian tubuh tumbuhan secara efektif	4	4	100	Sangat Valid
9.	Materi sesuai dengan konsep permainan Monopoli Pop-Up	3	4	75	Valid
10.	Materi dapat disampaikan secara efektif melalui papan permainan, dan pop-up	3	4	75	Valid
Total		38	40	950	
Nilai akhir		95			Sangat valid

Lampiran 7 Hasil Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 Mi Fathul Ulum Kaligadung Malang

Peneliti : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Pokok Bahasan : Bagian Tubuh Tumbuhan

Sasaran Kelas : IV SD

Semester : I/Ganjil

Nama Validator : Dian Eka A.F.M.M.Pd

NIP : 19910419201802012144

Hari/Tanggal : 11 Maret 2024

B. Pengantar

Lembar penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 Mi Fathul Ulum Kaligadung Malang"*. Penilaian dan pendapat Bapak/Ibu nantinya akan digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya materi pada media pembelajaran tersebut.. Untuk itu, evaluasi dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat diperlukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap kolom penilaian
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir dibawah ini

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2

Baik	3
Sangat Baik	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media ini sebagai upaya perbaikan kedepann

D. Aspek penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS kelas IV				✓
	Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan				✓
	Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik kelas IV				✓
Kebenaran dan Keakuratan Materi	Konsep bagian tubuh tumbuhan disajikan secara ilmiah dan benar				✓
	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi				✓
Aspek Kedalaman dan Kelengkapan Materi	Materi mencakup seluruh bagian tubuh tumbuhan (akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji)				✓
	Penjelasan fungsi tiap bagian tumbuhan disajikan secara lengkap				✓
	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas IV				✓
Kesesuaian Materi dengan Media Monpop	Materi sesuai dengan konsep permainan Monopoli Pop-Up			✓	
	Materi dapat disampaikan secara efektif melalui papan permainan, dan pop-up			✓	

E. Komentar/Saran Secara Umum:

telah direvisi sesuai saran

Kesimpulan

- ☒ Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
☐ Layak digunakan di lapangan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan di lapangan
*) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Demikian lembar validasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh pihak lain.

Malang, 11 Maret 2026

Validator


Dian Eka A.F.N., M.Pd

NIP.

Lampiran 8 Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor maks	Nilai	Tingkat kevalidan
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS kelas IV	4	4	100	Sangat Valid
2.	Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan	4	4	100	Sangat Valid
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik kelas IV	4	4	100	Sangat Valid
4.	Konsep bagian tubuh tumbuhan disajikan secara ilmiah dan benar	4	4	100	Sangat Valid
5.	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi	4	4	100	Sangat Valid
6.	Materi mencakup seluruh bagian tubuh tumbuhan (akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji)	4	4	100	Sangat Valid
7.	Penjelasan fungsi tiap bagian tumbuhan disajikan secara lengkap	4	4	100	Sangat Valid
8.	Media mendukung penyampaian materi bagian tubuh tumbuhan secara efektif	4	4	100	Sangat Valid
9.	Materi sesuai dengan konsep permainan Monopoli Pop-Up	3	4	75	Valid
10.	Materi dapat disampaikan secara efektif melalui papan permainan, dan pop-up	3	4	75	Valid
Total		38	40	950	
Nilai akhir		95			Sangat valid

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up)
 Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan
 Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 Mi Fathul Ulum
 Kaligadung Malang

Peneliti : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Pokok Bahasan : Bagian Tubuh Tumbuhan

Sasaran Kelas : IV SD

Semester : I/Ganjil

Nama Validator : Lulus F. S-Pd.1

NIP : -

Hari/Tanggal : Kamis, 09 April 2026

B. Pengantar

Lembar penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 Mi Fathul Ulum Kaligadung Malang". Penilaian dan pendapat Bapak/Ibu nantinya akan digunakan untuk menentukan keselarasan media dengan aspek pembelajaran. Untuk itu, evaluasi dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat diperlukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap kolom penilaian
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir dibawah ini

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3

Sangat Baik	4
-------------	---

1. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media ini sebagai upaya perbaikan kedepann

E. Aspek penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Media Monpop mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
	Media membantu guru mencapai kompetensi yang diharapkan				✓
	Isi materi relevan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				✓
	Contoh dan latihan dalam media selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
Keefektifan Pembelajaran	Media memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan.			✓	
	Media mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.				✓
	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien dengan penggunaan media.			✓	
Strategi dan Metode Pembelajaran	Media Monpop mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif				✓
	Media dapat digunakan dalam pembelajaran berkelompok				✓
	Media membantu guru mengelola alur pembelajaran di kelas			✓	

E. Komentar/Saran Secara Umum:

Pembelajaran IPAS pada materi 'Bagian Tubuh Tumbuhan' dengan menggunakan media Monopoli dan Pop-up book sangat memudahkan bagi peserta didik untuk memahami materi tersebut.

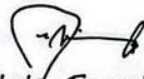
Kesimpulan

- ☒ Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
☐ Layak digunakan di lapangan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan di lapangan
- *) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Demikian lembar validasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh pihak lain.

Malang, 09 April 2026

Validator


.....
Lulus Fauziah S. Pd.1

NIP.

Lampiran 10 Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor maks	Nilai	Tingkat kevalidan
1.	Media Monpop mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4	100	Sangat Valid
2.	Isi materi relevan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
3.	Media pembelajaran menyajikan materi secara sistematis sesuai urutan tujuan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid
4.	Contoh dan latihan dalam media selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4	4	100	Sangat Valid
5.	Media memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan.	3	4	75	Valid
6.	Media mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid
7.	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien dengan penggunaan media.	3	4	75	Valid
8.	Media Monpop mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif	4	4	100	Sangat Valid
9.	Media dapat digunakan dalam pembelajaran berkelompok	4	4	100	Sangat Valid
10.	Media membantu guru mengelola alur pembelajaran di kelas	3	4	75	Valid
Total		37	40	925	
Nilai akhir		92,5			Sangat valid

Lampiran 11 Tabel Hasil Observasi Awal

No	Peserta Didik	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Jumlah
1	AIH	2	2	2	2	2	10
2	APM	3	2	2	1	2	10
3	ASA	2	1	3	2	2	10
4	APR	2	2	1	3	2	10
5	AMM	1	2	2	2	3	10
6	AKM	2	3	1	2	2	10
7	AJP	2	2	2	2	2	10
8	AMF	3	1	2	2	2	10
9	ACI	2	2	3	1	2	10
10	DHA	2	2	2	3	1	10
11	DTS	1	3	2	2	2	10
12	FAP	2	1	2	3	2	10
13	FIN	2	2	2	2	2	10
14	FUM	3	2	1	2	2	10
15	HMI	2	3	2	1	2	10
16	HAK	1	2	3	2	2	10
17	ILN	2	2	1	2	3	10
18	KZ	2	1	2	2	3	10
19	KA	2	2	2	2	2	10
20	MI	3	2	2	2	1	10
21	MAM	2	3	1	2	2	10
22	MFA	2	2	3	2	1	10
23	MFM	1	2	2	3	2	10
24	MRH	2	1	3	2	2	10
25	MRB	2	2	2	2	2	10
26	NPK	3	1	2	2	2	10
27	NA	2	2	1	3	2	10
28	NAK	2	3	2	1	2	10
29	NEA	1	2	3	2	2	10
30	NAH	2	2	2	3	1	10
31	PHR	2	1	2	2	3	10
32	RHM	2	2	2	2	2	10

No	Peserta Didik	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Jumlah
33	SZA	3	2	1	2	2	10
34	SPK	2	3	2	1	2	10
35	SFZ	1	2	2	3	2	10
36	VT	2	1	3	2	2	10
37	ZA	2	2	1	2	3	10
38	ZA	2	2	2	2	2	10
Total							380

Lampiran 12 Tabel Hasil Observasi Setelah Penggunaan Media

No	Peserta Didik	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Jumlah
1	AIH	3	4	3	3	3	16
2	APM	4	3	3	3	3	16
3	ASA	3	3	4	3	3	16
4	APR	3	3	3	4	3	16
5	AMM	3	3	3	3	4	16
6	AKM	4	4	3	3	2	16
7	AJP	3	4	4	2	3	16
8	AMF	4	3	4	3	2	16
9	ACI	3	3	4	4	2	16
10	DHA	4	3	3	4	2	16
11	DTS	3	4	3	4	2	16
12	FAP	4	3	2	4	3	16
13	FIN	3	4	2	3	4	16
14	FUM	4	2	3	4	3	16
15	HMI	3	3	4	3	3	16
16	HAK	3	4	3	3	3	16
17	ILN	4	3	3	3	3	16
18	KZ	3	3	4	3	3	16
19	KA	3	3	3	4	3	16
20	MI	3	3	3	3	4	16
21	MAM	4	4	3	3	2	16
22	MFA	3	4	4	2	3	16
23	MFM	4	3	4	3	2	16
24	MRH	3	3	4	4	2	16
25	MRB	4	3	3	4	2	16
26	NPK	3	4	3	4	2	16
27	NA	4	3	2	4	3	16
28	NAK	3	4	2	3	4	16
29	NEA	4	2	3	4	3	16
30	NAH	3	3	4	3	3	16
31	PHR	3	4	3	3	3	16
32	RHM	4	3	3	3	3	16
33	SZA	3	3	4	3	3	16
34	SPK	3	3	3	4	3	16
35	SFZ	3	3	3	3	4	16
36	VT	4	4	3	3	2	16
37	ZA	3	4	4	2	3	16
38	ZA	4	3	4	3	2	16

No	Peserta Didik	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Jumlah
	Total						608

Lampiran 13 Angket respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Miltes dforicha aula p*Sekolah : *Mi*Kelas : *4*

Mohon Anda memberi tanda (✓) pada salah satu kolom di setiap pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat anda. Angka pada masing-masing kolom menyatakan :

Keterangan : 1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemenarikan Media	Media Monopoli Pop-Up terlihat menarik			✓	
	Warna dan gambar pada media menarik perhatianku				✓
	Aku senang belajar menggunakan media Monopoli Pop-Up				✓
Kemudahan Penggunaan Media	Media Monopoli Pop-Up mudah digunakan				✓
	Aturan permainan Monopoli Pop-Up mudah dipahami				✓
	Aku dapat mengikuti permainan dengan baik				✓

Keefektifan Pembelajaran	Belajar dengan Monopoli Pop-Up membuatku lebih semangat				✓
	Media ini membuat pelajaran menjadi menyenangkan			✓	
	Aku lebih mudah mengingat materi setelah menggunakan media Monopoli Pop-Up				✓
	Media ini membantuku memahami bagian tubuh tumbuhan				✓
Motivasi Pembelajaran	Aku tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media				✓
	Aku terdorong untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai				✓
	Aku berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran				✓
	Aku memperhatikan penjelasan guru dengan baik				✓
	Aku tidak mudah menyerah dalam memahami materi			✓	
Kolaboratif	Aku mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok selama pembelajaran.				✓
	Aku aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.				✓
	Aku mampu berbagi tugas secara adil dalam kelompok.			✓	
	Aku terlibat dalam pengambilan keputusan				✓

	bersama dalam kelompok.				✓
	Aku menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas kelompok.			✓	

Terima kasih atas peran serta Anda.

Pendapat Siswa

Menurutku, belajar dengan media Monopoli Pop-Up adalah:

- ☒ Sangat Menyenangkan
☐ Menyenangkan
☐ Kurang Menyenangkan
☐ Tidak Menyenangkan

*) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Komentar atau saran:

menurutku.....belajar.....dengan.....media.....monopoli.....Pop up.....
 sangat.....menyenangkan.....dan.....lebih.....baik.....belajar.....menggunakan
 media monopoli Pop up

Lampiran 14 Tabel Hasil Uji Coba Terbatas

Indikator	Jawaban			
Ke-	SS	S	TS	STS
1	5	4	1	0
2	3	6	0	1
3	3	7	0	0
4	4	6	0	0
5	4	6	0	0
6	2	7	1	0
7	5	5	0	0
8	4	5	1	0
9	6	4	0	0
10	6	2	2	0
11	5	5	0	0
12	5	5	0	0
13	5	5	0	0
14	6	4	0	0
15	5	4	1	0
16	4	4	1	1
17	3	5	2	0
18	4	6	0	0
19	6	4	0	0
20	4	4	2	0
Jumlah Skor Aktual				664
Skor Maksimal				800
Presentase				83
Kategori				Sangat praktis

Lampiran 15 Tabel Hasil Ui Coba Lapangan

Nama Siswa	Butir soal																				Nilai	Presentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
AIH	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	73	48,03 %
APM	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	77	50,66%
ASA	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	75	49,34%
APR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	78	51,32%
AMM	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	75	49,34%
AKM	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	51,32%
AJP	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	73	48,03 %
AMF	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	78	51,32%
ACI	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	64	42,11%
DHA	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	4	3	69	45,39%
DTS	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	77	50,66%
FAP	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	67	44,08%
FIN	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	2	72	47,37 %
FUM	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	74	48,68%
HMI	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	75	49,34%
HAK	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	72	47,37 %
ILN	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	67	44,08%
KZ	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	65	42,76%
KA	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	68	44,74%
MI	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	71	46,71%
MAM	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	64	42,11%
MFA	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	2	2	3	4	3	4	61	40,13%

MFM	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	71	46,71%
MRH	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	72	47,37%
MRB	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3	4	2	64	42,11%
NPK	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	59	38,82%
NA	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	62	40,79%
NAK	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	2	65	42,76%
NEA	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	64	42,11%
NAH	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	65	42,76%
PHR	2	3	1	3	4	2	2	3	1	4	2	3	1	3	1	3	3	1	3	1	46	30,26%
RHM	4	3	3	2	3	1	4	3	2	1	1	2	3	4	2	4	1	2	3	4	52	34,21%
SZA	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	66	43,42%
SPK	4	2	3	4	3	2	3	1	4	2	1	2	4	1	3	2	2	1	4	2	50	32,89%
SFZ	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	64	42,11%
VT	3	2	3	3	2	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	58	38,16%
ZA	3	3	4	4	3	2	3	4	2	4	3	3	2	2	2	3	1	2	4	2	56	36,84%
ZA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	77	50,66%
Total																					2564	84,34%
Rata-rata	67,473684																					
Total maksimal	3040																					

Lampiran 16 Dokumentasi Wawancara



Lampiran 17 Dokumentasi Observasi



Lampiran 18 Dokumentasi penelitian





Lampiran 19 Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026

diberikan kepada:

Nama : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis
NIM : 220103110151
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Monpop (Monopoli Pop-Up) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Fathul Ulum Kaligadung Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2026



Ketua
Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

BIODATA MAHASISWA

Nama : Sinthya Ziyadaturrahma Mukhlis

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 17 Juli 2004

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat Asal : Desa Ampelgading Kecamatan Tirtoyudo

No. WhatsApp : 082141624313

Email : sintiarama123@gmail.com

Riwayat Pendidikan : MI Fathul Ulum
MTs. Nasruddin
MA. Nasruddin
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang